



Curricolo digitale verticale

Istituto comprensivo Nicola Sole

1	Premessa.....	2
2	Struttura del curricolo	3
3	Le competenze chiave per l'apprendimento permanente	4
	3.1 Aree di competenza digitale.....	5
4	Traguardi formativi.....	6
	4.1 Traguardi formativi Scuola dell'Infanzia	6
	4.2 Traguardi formativi Scuola Primaria	10
	4.3 Traguardi formativi Scuola Secondaria di primo grado.....	15
5	Certificazione delle competenze	20
	5.1 Certificazione delle competenze Scuola dell'Infanzia	20
	5.2 Certificazione delle competenze Scuola Primaria	21
	5.3 Certificazione delle competenze Scuola Secondaria di primo grado.....	22

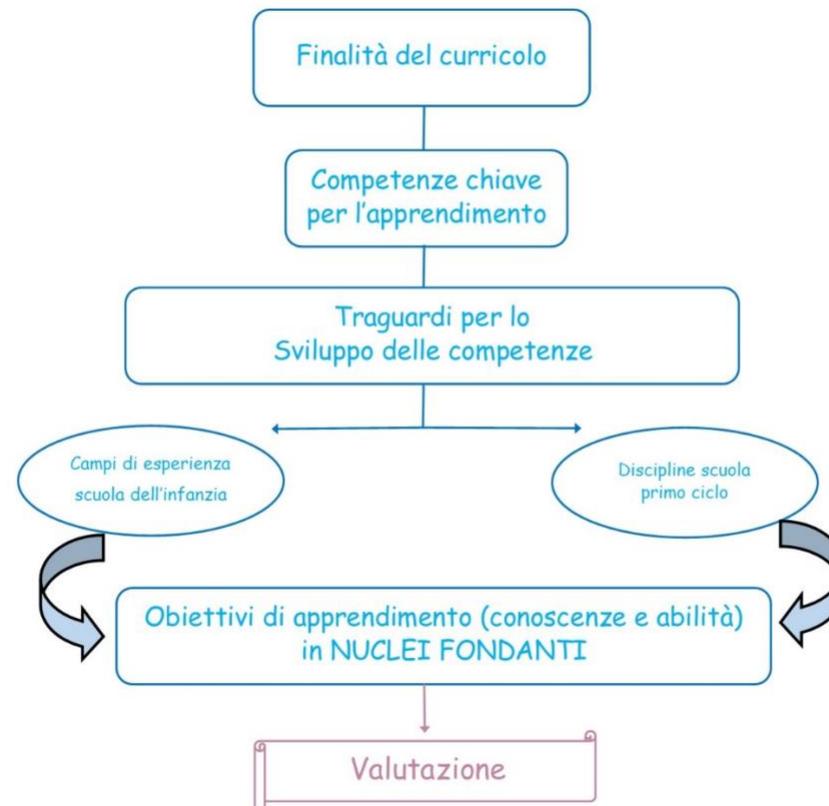


1 Premessa

Il curriculum verticale digitale del nostro Istituto recepisce e fa proprie la RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, le Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012 e i Nuovi Scenari del 2018, quanto previsto dal nostro PNSD e dal framework europeo per le competenze digitali (DIGCOMP). La **Competenza Digitale**, che è una delle otto competenze chiave europee di Cittadinanza comprende: l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

Il curriculum qui elaborato è fondato su elementi di trasversalità e interdisciplinarietà. Esso è un progetto culturale che fa della didattica digitale uno degli elementi di innovazione centrale. La didattica digitale, quindi si può sviluppare per definire una scuola digitale nella sua complessità attraverso due categorie fondamentali: la trasversalità come condizione fondamentale per la formazione degli insegnanti e l'inclusione che potrebbe essere considerata sostenibile e non solo inclusiva secondo il trend complessivo della politica scolastica europea e della ricerca.

2 Struttura del curricolo



3 Le competenze chiave per l'apprendimento permanente

Le competenze chiave per l'apprendimento permanente individuate dalla RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 si propongono come strumento base per la formazione nelle discipline STEM, ma anche come strumento trasversale per l'apprendimento delle altre discipline.

Pertanto, nell'ottica della verticalità, queste favoriscono lo sviluppo del pensiero logico, accrescono la curiosità e aiutano a migliorare la capacità di risolvere i problemi o ripartire dagli errori e dagli ostacoli incontrati durante il processo formativo.

1. Competenza alfabetica funzionale
2. Competenza multilinguistica
3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
4. Competenza digitale
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
6. Competenza in materia di cittadinanza
7. Competenza imprenditoriale
8. Competenza in materia di consapevolezza e espressioni culturali

3.1 Aree di competenza digitale

AREE DI COMPETENZA DIGITALE	Competenze
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, valutare la loro importanza e lo scopo.
Comunicazione e collaborazione	Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri per collaborare attraverso strumenti digitali; Netiquette; gestire l'identità digitale, interagire e partecipare alle comunità e alle reti attraverso le tecnologie digitali.
Creazione di contenuti digitali	Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
Sicurezza	Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
Problem solving	Identificazione dei bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

4 Traguardi formativi

4.1 Traguardi formativi Scuola dell'Infanzia

SCUOLA DELL'INFANZIA			
AREA DI COMPETENZA	COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA'
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati (Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali)	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, l'alunno: <ul style="list-style-type: none"> Conoscere le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione (pc, tablet, tavolo interattivo, LIM). 	<ul style="list-style-type: none"> Orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni. Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Descrivere ciò che vede sul desktop. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico al computer, su tablet o alla LIM. Conoscere App volte a sostenere i processi didattici e di apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo di strumenti a disposizione (LIM, pc, tavolo interattivo). Utilizzo delle icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet). Giochi "programmati" dalle insegnanti nell'utilizzo di Lim e pc.



**ISTITUTO COMPRESIVO
NICOLA SOLE
SENISE**



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ISTITUTO COMPRESIVO "NICOLA SOLE" SENISE
SCUOLA DELL'INFANZIA-SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA I° GRADO AD INDIRIZZO MUSICALE
SEDI ASSOCIATE: CASTRINUOVO S. ANDREA - CERSOSIMO - NOEPOLI - S. COSTANTINO ALBANESE - TERRANOVA DI POLLINO
SEDE RIONE SAN PIETRO - 85038 - SENISE (POTENZA) - WEB: WWW.ICNICOLASOLESENISE.EDU.IT
PEO: PZIC885007@ISTRUZIONE.IT PEC: PZIC885007@PEC.ISTRUZIONE.IT
TEL. SEGRETERIA: 0973/58.40.05 - FAX 0973/58.41.96 - PRESIDENZA 0973/68.66.39

		<ul style="list-style-type: none">– Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici.– Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer e/o tablet.– Utilizzare la tastiera alfabetica per scrivere il proprio nome.	
2. Comunicazione e collaborazione (Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale)	Con l'aiuto dell'insegnante l'alunno sa: <ul style="list-style-type: none">– interagire attraverso le tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none">– Muoversi in base ai concetti topologici utilizzando le frecce direzionali sulla tastiera.– Muovere oggetti in un reticolo rispettando i comandi ricevuti.– Individuare e riprodurre strutture ritmiche.– Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive (puzzle).	<ul style="list-style-type: none">– Giochi in cooperative learning guidati dall'insegnante.



**ISTITUTO COMPRESIVO
NICOLA SOLE
SENISE**



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ISTITUTO COMPRESIVO "NICOLA SOLE" SENISE
SCUOLA DELL'INFANZIA-SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA I° GRADO AD INDIRIZZO MUSICALE
SEDI ASSOCIATE: CASTRONUOVO S. ANDREA - CERSOSIMO - NOEPOLI - S. COSTANTINO ALBANESE - TERRANOVA DI POLLINO
SEDE RIONE SAN PIETRO - 85038 - SENISE (POTENZA) - WEB: WWW.ICNICOLASOLESENISE.EDU.IT
PEO: PZIC885007@ISTRUZIONE.IT PEC: PZIC885007@PEC.ISTRUZIONE.IT
TEL. SEGRETERIA: 0973/58.40.05 - FAX 0973/58.41.96 - PRESIDENZA 0973/68.66.39

		<ul style="list-style-type: none">– Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer e/o tablet.	
3. Creazione di contenuti digitali (Sviluppare contenuti digitali)	Affiancato dall'insegnante l'alunno sa: <ul style="list-style-type: none">– costruire insiemi con criteri dati.– Contare.– Discriminare le quantità.– Riconoscere le lettere.– Conoscere gli strumenti per "ritagliare" immagini.	<ul style="list-style-type: none">– Operare con gli insiemi, con i numeri e con le quantità.– Svolgere semplici algoritmi.– Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint).– Rappresentare graficamente su sfondi colorati dopo l'ascolto di una storia.	<ul style="list-style-type: none">– Giochi con i numeri attraverso app tipo toddler games.– Utilizzo di Learning app.– Utilizzo di strumenti per il coding.– Schemi, tabelle in base alla quantità.
4. Sicurezza (Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente)	Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi.	<ul style="list-style-type: none">– Utilizzare semplici software didattici.– Sperimentare creativamente in unplugged.– Descrivere, in sequenza, le operazioni da compiere per descrivere un'attività	<ul style="list-style-type: none">– Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.– Disegnare un evento pericoloso.– Visionare videoracconti e individuare le emozioni e i

		attraverso semplici rappresentazioni grafiche.	ruoli in relazione all'evento di pericoloso.
5. Problem solving (Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali)	Supportato dall'insegnante l'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> – utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizzare semplici software didattici. – Sperimentare creativamente in unplugged. – Descrivere, guidati, in sequenza le operazioni da compiere per descrivere un'attività attraverso semplici rappresentazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizzare tablet, LIM per creare disegni. – Utilizzare tablet o LIM per fare il gioco del memory. – Sperimentare con i giochi preoperatori ai giochi con il computer.

VERIFICA				
DIGICOMP – Aree e competenze	Contenuto/Azione	Tecniche di conduzione	Strumenti	Attività
VERIFICA DELLE COMPETENZE DIGITALI	PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO	Osservazione diretta dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> – Lim - pc – Internet – Tavoli interattivi 	<ul style="list-style-type: none"> – Esercitazioni individuali e di gruppo. – Visualizzazione di immagini e video-racconti,

				storytelling, coding, giochi sulle forme geometriche.
--	--	--	--	-------------------------------------------------------

4.2 Traguardi formativi Scuola Primaria

SCUOLA PRIMARIA			
AREA DI COMPETENZA	COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA'
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati (Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali)	L'alunno affiancato dall'insegnante sa: <ul style="list-style-type: none"> – Navigare, ricercare. – Filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> – Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera e conoscerne nome e funzione. – Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline. – Accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo delle principali funzionalità di un programma di videoscrittura. - Riconoscimento e distinzione di file, cartelle, programmi. - Individuazione di una cartella sul dispositivo. - Utilizzo di principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. - Ricerche nel web.

		<ul style="list-style-type: none"> – Individuare ed utilizzare file, applicativi (Word/OpenOffice) e software all'interno del dispositivo. 	
<p>2. Comunicazione e collaborazione (Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale)</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali. – Collaborare attraverso le tecnologie digitali. – Gestire l'identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici. – Utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati. – Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. – Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). – Usare la posta elettronica per comunicare. 	<ul style="list-style-type: none"> – Individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente. – Lavori di gruppo nelle varie discipline..
<p>3. Creazione di contenuti digitali (Sviluppare contenuti digitali)</p>	<p>Con il sostegno dell'insegnante l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sviluppare contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> – Creare e modificare contenuti semplici in formati semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno).



**ISTITUTO COMPrensIVO
NICOLA SOLE
SENISE**



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ISTITUTO COMPrensIVO "NICOLA SOLE" SENISE
SCUOLA DELL'INFANZIA-SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA I° GRADO AD INDIRIZZO MUSICALE
SEDI ASSOCIATE: CASTRONUOVO S. ANDREA - CERSOSIMO - NOEPOLI - S. COSTANTINO ALBANESE - TERRANOVA DI POLLINO
SEDE RIONE SAN PIETRO - 85038 - SENISE (POTENZA) - WEB: WWW.ICNICOLASOLESENISE.EDU.IT
PEO: PZIC885007@ISTRUZIONE.IT PEC: PZIC885007@PEC.ISTRUZIONE.IT
TEL. SEGRETERIA: 0973/58.40.05 - FAX 0973/58.41.96 - PRESIDENZA 0973/68.66.39

	<ul style="list-style-type: none">– Integrare e rielaborare contenuti digitali.– Programmare.	<ul style="list-style-type: none">– Scegliere modalità di espressione attraverso la creazione di strumenti digitali semplici.– Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.– Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	<ul style="list-style-type: none">– Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).– Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina).– Creare un disegno con un software/app di grafica.– Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online.
4. Sicurezza (Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente)	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none">– Proteggere i dispositivi, la salute e il benessere.– Proteggere i dati personali e la privacy. Proteggere l'ambiente.	<ul style="list-style-type: none">– Individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali.– Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi.	<ul style="list-style-type: none">– Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.– Disegnare un evento pericoloso.– Raccontare una storia e individuare le emozioni e i

		<ul style="list-style-type: none"> – Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> ruoli in relazione all'evento di pericolo. – Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. – Giochi per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.
5. Problem solving	–	–	–
5. Problem solving (Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali)	<p>Guidato dall'insegnante l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> – individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli 	<ul style="list-style-type: none"> – Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. – Individuare le esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati. – Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> – Attività di risoluzione di problemi tecnici a scuola. – Utilizzo di classi virtuali. – Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitale.



**ISTITUTO COMPRESIVO
NICOLA SOLE
SENISE**



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ISTITUTO COMPRESIVO "NICOLA SOLE" SENISE
SCUOLA DELL'INFANZIA-SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA I° GRADO AD INDIRIZZO MUSICALE
SEDI ASSOCIATE: CASTRNUOVO S. ANDREA - CERSOSIMO - NOEPOLI - S. COSTANTINO ALBANESE - TERRANOVA DI POLLINO
SEDE RIONE SAN PIETRO - 85038 - SENISE (POTENZA) - WEB: WWW.ICNICOLASOLESENISE.EDU.IT
PEO: PZIC885007@ISTRUZIONE.IT PEC: PZIC885007@PEC.ISTRUZIONE.IT
TEL. SEGRETERIA: 0973/58.40.05 - FAX 0973/58.41.96 - PRESIDENZA 0973/68.66.39

VERIFICA

DIGICOMP – Aree e competenze	Contenuto/Azione	Tecniche di conduzione	Strumenti	Attività
VERIFICA DELLE COMPETENZE DIGITALI	PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO	Osservazione, prove pratiche, strutturate e non strutturate.	– Lim – pc. – Internet. – Posta elettronica.	– Esercitazioni online e offline. – Giochi linguistici, giochi matematici, giochi di logica. – Esercitazioni individuali e di gruppo. – Ideazione e realizzazione cartacea di storie da riportare in forma digitale (PubCoder). – Attività didattiche legate alla lingua inglese.

4.3 Traguardi formativi Scuola Secondaria di primo grado

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO			
AREA DI COMPETENZA	COMPETENZA (al termine della scuola secondaria di primo grado)	OBIETTIVI	ATTIVITA'
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati (Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali)	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; - valuta l'affidabilità delle fonti trovate; - organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento. - Usare dizionari digitali. - Ricercare e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web. - Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news. - Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura e analisi di una pagina web. - Utilizzo dei motori di ricerca. - Utilizzo di parole chiave - Valutazione di siti internet. - Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line. - Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe. - Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali. - Reperimento immagini. - Analisi delle fake news.

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p> <p>(Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale)</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; - condivide dati, informazioni e contenuti; - cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare. - Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali. - Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia. - Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale. - Utilizzare documenti digitali (Power-Point, Prezi, Padlet, ecc.) come supporto alle presentazioni orali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa). - Documentazione in rete. - Scambio. - Gruppi, forum e comunità di pratiche.
<p>3. Creazione di contenuti digitali</p> <p>(Sviluppare contenuti digitali)</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare testi con programmi di videoscrittura (Word, Pages, ecc.). - Creare fogli di lavoro per il calcolo (Excel), tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Storie multimediali. - Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico). - Storytelling. - Oggetti didattici multimediali. - Infografiche-Fotoritocco. - Videorecensioni. - Booktrailer.



**ISTITUTO COMPRESIVO
NICOLA SOLE
SENISE**



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ISTITUTO COMPRESIVO "NICOLA SOLE" SENISE
SCUOLA DELL'INFANZIA-SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA I° GRADO AD INDIRIZZO MUSICALE
SEDI ASSOCIATE: CASTRINUOVO S. ANDREA - CERSOSIMO - NOEPOLI - S. COSTANTINO ALBANESE - TERRANOVA DI POLLINO
SEDE RIONE SAN PIETRO - 85038 - SENISE (POTENZA) - WEB: WWW.ICNICOLASOLESENISE.EDU.IT
PEO: PZIC885007@ISTRUZIONE.IT PEC: PZIC885007@PEC.ISTRUZIONE.IT
TEL. SEGRETERIA: 0973/58.40.05 - FAX 0973/58.41.96 - PRESIDENZA 0973/68.66.39

		<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno (Paint, ecc.). - Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video (Power-Point, Prezi, Padlet, siti web, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Manifesti parlanti. - Documentari. - Giornalini on line. - Documentazione dei progetti. - Presentazioni. - Scratch e Scratch jr. - Robotica ed elettronica educativa. - App per coding. - Tinkering.
<p>4. Sicurezza (Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente)</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico; - rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere se stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio; 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.). - Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password. - Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Progetto internet: cyberbullismo, dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento, etc. - Visione e discussione materiali campagne on line e di Polizia postale. e delle Comunicazioni - Lettura e discussione di libri e pubblicazioni. - Linguaggio sui social. - Concetto di impronta digitale. - Privacy e protezione dati personali e identità.

	<ul style="list-style-type: none"> - è consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. 		<ul style="list-style-type: none"> - Reputazione on line. - Copyright e "copyleft" – introduzione al diritto d'autore. - Licenze e diritti di utilizzo. - Citazione, omaggio, plagio. - Citare le fonti (credits). - Libertà di stampa. - Contenuti educativi aperti.
<p>5. Problem solving (Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali)</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento; - si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento. - Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mappe concettuali. - Schemi, tabelle, grafici. - Presentazioni multimediali. - Ricerche. - Approfondimenti. - Citare le fonti. - Creare sitografie e archivi/repository.



**ISTITUTO COMPRESIVO
NICOLA SOLE
SENISE**



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



ISTITUTO COMPRESIVO "NICOLA SOLE" SENISE
SCUOLA DELL'INFANZIA-SCUOLA PRIMARIA-SCUOLA SECONDARIA I° GRADO AD INDIRIZZO MUSICALE
SEDI ASSOCIATE: CASTRONUOVO S. ANDREA - CERSOSIMO - NOEPOLI - S. COSTANTINO ALBANESE - TERRANOVA DI POLLINO
SEDE RIONE SAN PIETRO - 85038 - SENISE (POTENZA) - WEB: WWW.ICNICOLASOLESENISE.EDU.IT
PEO: PZIC885007@ISTRUZIONE.IT PEC: PZIC885007@PEC.ISTRUZIONE.IT
TEL. SEGRETERIA: 0973/58.40.05 - FAX 0973/58.41.96 - PRESIDENZA 0973/68.66.39

VERIFICA

DIGICOMP – Aree e competenze	Contenuto/Azione	Tecniche di conduzione	Strumenti	Attività
VERIFICA DELLE COMPETENZE DIGITALI	PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO	Lavoro individuale, a coppie, a gruppi	<ul style="list-style-type: none">– Lim - pc- tablet– Internet– Posta elettronica– Checklist e schemi per Autobiografie cognitive.	<ul style="list-style-type: none">– Esercitazioni individuali – schede.– Approfondimenti.– Ricerche.– Autovalutazione con checklist, griglie e autobiografie cognitive.– Esercitazioni offline e online per le prove invalsi, per i giochi linguistici, logico e matematici– Prodotti per la partecipazione a eventi e concorsi (sul coding: iniziative di Programma il Futuro, mese delle STEM, Scratch Day...).

5 Certificazione delle competenze

5.1 Certificazione delle competenze Scuola dell'Infanzia

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

al termine della Scuola dell'Infanzia

PROFILO DELLE COMPETENZE

- A. Al termine della scuola dell'infanzia l'alunno con la supervisione dell'insegnante,
- B. utilizza le nuove tecnologie informatiche per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.
- C. Opera con lettere e numeri in software didattici.
- D. Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- E. E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- F. Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input.
- G. Muove correttamente il mouse, i tasti direzionali e invio.
- H. Apre e chiude un programma.

- I. Individua e apre icone.**
- J. Prende visione di numeri e realizza numerazioni**
- K. Sa realizzare elaborati originali, utilizzando programmi di disegno.**
- L. Sa dare il proprio apporto nella realizzazione di un lavoro comune.**

5.2 Certificazione delle competenze Scuola Primaria

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

al termine della Scuola Primaria

PROFILO DELLE COMPETENZE

- A. Accendere e spegnere il computer e la Lim.**
- B. Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni.**
- C. Utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.**
- D. Scrivere parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.**
- E. Utilizzare correttamente il mouse e la tastiera.**

- F. Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.**
- G. Usare software didattici.**
- H. Eseguire ricerche, online, guidate.**
- I. Eseguire ricerche, online.**
- J. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.**
- K. Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.**
- L. Conoscere i più comuni motori di ricerca.**

5.3 Certificazione delle competenze Scuola Secondaria di primo grado

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

al termine della Scuola Secondaria di 1° grado

PROFILO DELLE COMPETENZE

- A. orienta le proprie scelte in modo consapevole**
- B. rispetta le regole condivise, collaborando con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie**

personali opinioni e sensibilità.

- C. Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.**
- D. Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.**
- E. Le sue conoscenze matematiche e scientifico- tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà.**
- F. Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.**
- G. Dimostra originalità e spirito di iniziativa.**