

**ISTITUTO COMPRENSIVO ROVIGO 1**

Via della Costituzione, 6 - 45100 ROVIGO –
 Tel. 0425/30600 Fax 0425/30726
 Codice Fiscale 93027540298 - Cod. Mecc. ROIC82000Q -
 e-mail: roic82000q@istruzione.it - Sito web: www.icrovigo1.edu.it
 PEC: roic82000qpec.istruzione.it



**CURRICOLO VERTICALE DIGITALE:
 SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

Competenza europea	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa 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.
Profilo d'uscita	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi. Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.
Disciplina di riferimento	Tutte

NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI VERTICALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN USCITA		
		SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
INFORMAZIONE	Sa navigare, ricercare e filtrare le informazioni	Accedere all'informazione online. Individuare l'informazione.	Accedere all'informazione online. Effettuare ricerche online. Articolare l'informazione da ricercare online.	Accedere all'informazione online. Effettuare ricerche online. Articolare l'informazione da ricercare online.

			<p>Individuare l'informazione rilevante.</p> <p>Selezionare le risorse.</p>	<p>Individuare l'informazione rilevante.</p> <p>Navigare tra diverse fonti online e selezionare le risorse utili.</p> <p>Creare strategie personali di informazione.</p>
	Sa valutare le informazioni	Comprendere le informazioni.	Raccogliere e comprendere le informazioni.	Raccogliere, comprendere e valutare in modo critico le informazioni.
	Sa memorizzare e recuperare le informazioni	Salvare le informazioni utilizzate nei giochi.	<p>Manipolare e salvare informazioni e contenuto in modo da rendere più facile il recupero.</p> <p>Organizzare informazioni e dati.</p>	<p>Manipolare e salvare informazioni e contenuto in modo da rendere più facile il recupero.</p> <p>Organizzare informazioni e dati.</p>
NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI VERTICALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN USCITA		
		SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
COMUNICAZIONE	Sa interagire con le tecnologie		<p>Interagire attraverso l'impiego dei dispositivi digitali ed applicazioni in uso a scuola.</p>	<p>Interagire attraverso l'impiego di una gamma variegata di dispositivi digitali ed applicazioni.</p> <p>Comprendere come si articola, si realizza e gestisce la comunicazione digitale.</p> <p>Selezionare opportune modalità di comunicazione con l'impiego di strumenti.</p>

	Sa condividere informazioni e contenuti		Essere disponibile ed in grado di condividere conoscenze. Saper correttamente citare le fonti ed integrare nuove informazioni all'interno di conoscenze già possedute.	Condividere con altri il contenuto delle informazioni reperite. Essere disponibile ed in grado di condividere conoscenze, contenuti e risorse. Saper correttamente citare le fonti ed integrare nuove informazioni all'interno di conoscenze già possedute.
	Sa collaborare attraverso i canali digitali			Usare le tecnologie e i media per lavori in gruppo, processi collaborativi di co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti.
	Conosce la netiquette		Avviare alla conoscenza dell'esistenza di pericoli in rete (per esempio il cyberbullismo).	Conoscere e sapere applicare norme di comportamento per l'interazione in rete/virtuale. Prendere consapevolezza dell'esistenza di pericoli in rete (per esempio il cyberbullismo).
NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI VERTICALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN USCITA		
		SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CREAZIONE DI CONTENUTI	Sa sviluppare contenuto	Creare semplici contenuti in diversi formati.	Creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia.	Creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia. Perfezionare contenuti prodotti in prima persona, da altri o in gruppo. Esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.
	Sa integrare e rielaborare	Modificare e selezionare risorse esistenti per creare contenuti nuovi.	Modificare e selezionare risorse esistenti per creare conoscenza e contenuti nuovi.	Modificare, selezionare ed integrare risorse esistenti per creare conoscenza, contenuti nuovi e originali.
	Programmazione		Comprendere i principi della programmazione; comprendere cosa c'è dietro ad un programma.	Comprendere i principi della programmazione; comprendere cosa c'è dietro ad un programma.
NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI VERTICALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN USCITA		
		SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
SICUREZZA	Sa tutelare la salute	Comprendere i rischi per la salute connessi all'uso delle tecnologie.	Conoscere e comprendere i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico.	Essere consapevoli dei rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico.
	Sa proteggere l'ambiente	Conoscere il rapporto tra le tecnologie e l'ambiente.	Conoscere e comprendere l'impatto delle tecnologie dell'informazione e comunicazione sull'ambiente.	Essere consapevole dell'impatto delle tecnologie dell'informazione e comunicazione sull'ambiente.
NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI VERTICALI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN USCITA		
		SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

PROBLEM SOLVING	Sa innovare e creare utilizzando la tecnologia	Partecipare a lavori di gruppo per semplici produzioni digitali e multimediali.	Partecipare a lavori di gruppo per produzioni digitali e multimediali.	Partecipare attivamente in produzioni collaborative digitali e multimediali. Esprimere se stessi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.
ABILITÀ	SCUOLA INFANZIA Muovere il mouse e i suoi tasti per evidenziare, “cattare”, trascinare oggetti digitali su desktop/schermo Variare la pressione del dito, su una superficie touch, per prendere e spostare oggetti digitali Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer Disegnare e colorare con programmi di grafica Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica (una volta memorizzati i simboli) Visionare immagini, opere artistiche, video, film Individuare e utilizzare, su	SCUOLA PRIMARIA Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, immagini e prodotti multimediali Utilizzare strumenti informatici per salvare ed organizzare documenti in cartelle e sottocartelle Avviare alla conoscenza della rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche Avviare all’utilizzo del coding per organizzare percorsi o attività	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO Padroneggiare azioni e procedure per aprire e usare programmi e applicativi Usare i vari dispositivi informatici e della comunicazione in modo corretto Esplorare i diversi programmi applicativi Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, ipertesti, ritoccare e/o adattare immagini e creare prodotti multimediali Utilizzare strumenti informatici per salvare ed organizzare documenti in cartelle e sottocartelle Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago	

	istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.		<p>Effettuare correttamente download e upload</p> <p>Essere consapevoli delle potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</p>
CONOSCENZE	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
	<p>Comandi LIM</p> <p>Pulsanti di accensione di Computer/Monitor/Tablet/Smartphone</p> <p>Procedura di spegnimento dei dispositivi</p> <p>Uso del tasto destro e sinistro del Mouse</p> <p>Simboli alfanumerici della Tastiera Monitor/Schermo Linguaggio iconico informatico Programmi di disegno (es. Paint) e scrittura</p> <p>Strumenti base dei programmi usati</p>	<p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi anche Open source</p> <p>Linguaggio iconico dei menu dei vari programmi</p> <p>Procedura per la produzione di testi, disegni, video, presentazioni e fogli di Calcolo</p> <p>Procedure base di programmazione (coding)</p> <p>Procedure di utilizzo protetto della rete per fare ricerche con la supervisione di un adulto</p> <p>Caratteristiche degli strumenti digitali usati più comunemente</p>	<p>Sistemi operativi e software applicativi anche Open Source di maggiore diffusione.</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, disegni, audiovideo, presentazioni, storytelling e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Procedure avanzate di programmazione (coding).</p> <p>Procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza sia per la salute che per il benessere</p>

		Fonti di pericolo e procedure di sicurezza sia per la salute che per il benessere psicofisico	psicofisico. Cyberbullismo: norme di prevenzione. Numeri utili per segnalare abusi informatici
--	--	---	--