

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE
ISTITUTO COMPRENSIVO DON MILANI DI LATINA

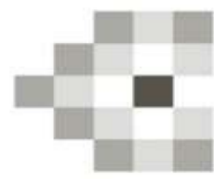
Progetto Ambassador – 2016-2017

COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

PROCESSI COGNITIVI FONDANTI LA COMPETENZA

DIMENSIONI	PAROLE CHIAVE blu primaria, rosso secondaria
<p>TECNOLOGICA</p> <p>Uso amichevole e critico delle TSI - Conoscenza e comprensione della natura, ruolo e opportunità delle TSI</p>	<p>Gestire (accendere, prendersi cura del dispositivo, risolvere problemi tecnici)</p> <p>Predisporre archivi</p> <p>Utilizzare la rete</p> <p>Operare, Gestire, aver cura dei dispositivi tecnologici.</p>
<p>COGNITIVA</p> <p>Raccogliere informazioni e saperle usare in modo critico e sistematico-Consapevolezza della validità e affidabilità delle informazioni</p>	<p>Ricerca</p> <p>Interpretare</p> <p>Elaborare</p> <p>Progettare</p> <p>Selezionare</p> <p>Valutare</p> <p>Ricerca, Accedere, Selezionare, Catalogare, Progettare, Creare, Valutare</p>



ETICA

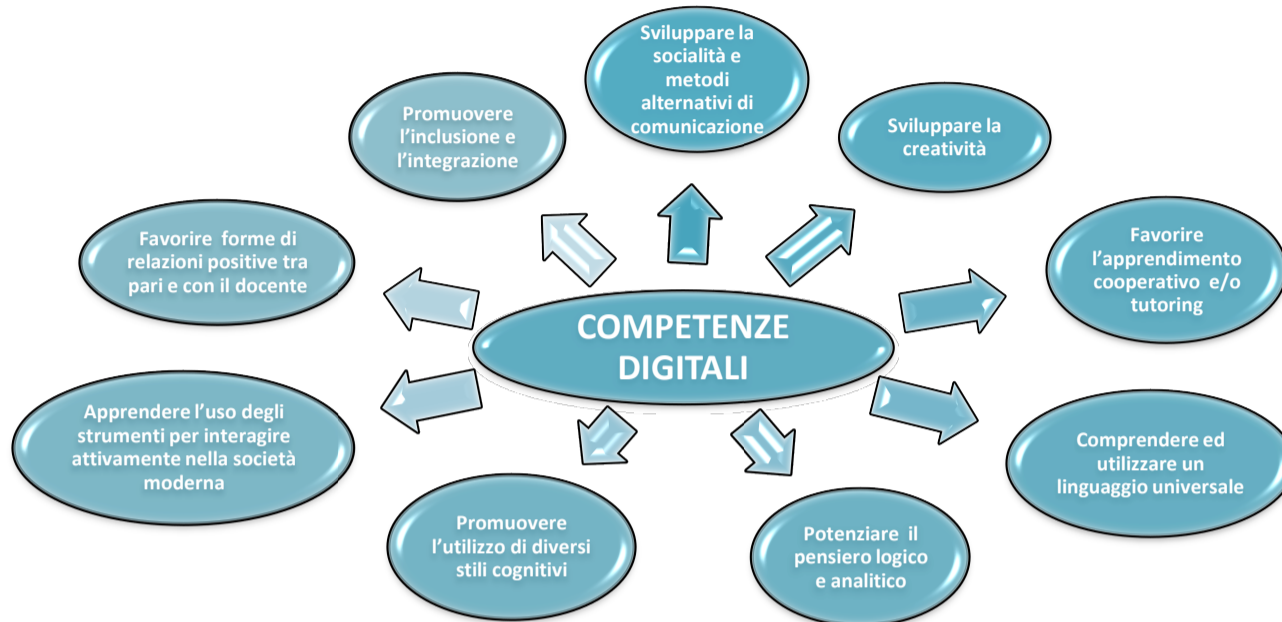
Consapevolezza dei principi etici e giuridici impliciti nell'uso interattivo delle TSI nell'impegno all'interazione di comunità e network

Inserire quanto fatto e rivisto in Drive (mappe..)

Rispettare

Valutare i pericoli della rete

Rispettare



PROFILO IN USCITA - COMPETENZA DIGITALE			
	Al termine della SCUOLA INFANZIA	Al termine della SCUOLA PRIMARIA	Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
DIMENSIONI TECNOLOGICA	Utilizza in forma coerente e creativa i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione	Utilizza i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione per fruirne in contesti comunicativi e/o produrre propri elaborati da condividere.	Usa i dispositivi tecnologici, la rete, il cloud e gli applicativi in modo funzionale alle esigenze.
DIMENSIONE COGNITIVA	Descrive situazioni, criticità e propone soluzioni Comunica in forma intenzionale e creativa	Ricava informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati e procedure suggerite, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali. Classifica le informazioni rispetto ai criteri dati.	Ricerca, interpreta, elabora, valuta criticamente le informazioni e le risorse rintracciate confrontandole tra loro con le proprie conoscenze pregresse e le opinioni degli altri. Progetta e produce artefatti digitali creativi.
DIMENSIONE ETICA	Condivide con i compagni dispositivi e applicativi a sua disposizione cooperando e collaborando	Interagisce facendo uso di diversi mezzi per la comunicazione on line (e-mail, chat, sms, instant messages, blog, piattaforme...) e applica i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.	È consapevole della propria e altrui identità digitale. Conosce e rispetta le regole della pubblicazione e condivisione nel mondo digitale contribuendo ad una comunicazione generativa.

Inserire le competenze partendo da quanto richiesto nel secondo passo traducendolo in una logica di continuità tra le diverse dimensioni individuate.

<p>Partendo dalla definizione della competenza declinare le conoscenze da apprendere e sviluppare per questa competenza chiave</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscenza dei numeri, concetti matematici e topologici ➤ Conoscenza del significato di un diagramma di flusso ➤ Uso generale di dispositivi ICT ➤ Conoscenza dei comandi e delle principali funzioni del computer ➤ Conoscenza di alcuni programmi di scrittura o di grafica ➤ Programmi didattici ➤ Uso della rete per reperire informazioni ➤ Conoscenza delle regole di navigazione ➤ Il significato della grafica relativa ai link 	<p>Declinare l'esercizio di abilità su contenuti di conoscenza significativi da assumere come fase di sviluppo di una competenza</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Imparare a pensare in maniera algoritmica ✓ Utilizzare strumenti e materiali digitali con spirito critico ✓ Sviluppare la propria creatività ✓ Acquisire abilità logiche e risolvere problemi in modo creativo ed efficiente ✓ Acquisire competenze digitali ✓ Saper integrare i linguaggi verbali e non verbali ✓ Usare il computer per reperire valutare produrre presentare scambiare informazioni ✓ Accedere a programmi didattici (online o offline) e a piattaforme ✓ Elaborare un diagramma di flusso ✓ Saper preparare, processare, presentare e comunicare conoscenze e lavori su temi e tecnologie specifiche ✓ Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni ✓ Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive ✓ Saper accedere ad internet e collegarsi ad un sito ✓ Saper trovare informazioni, immagini, video e audio su internet per i propri scopi 	<p>Declinare gli atteggiamenti, da non confondersi con le predisposizioni cioè modi di essere, sensibilità pronte ad attivarsi che vengono educate direttamente o implicitamente con l'uso di abilità e conoscenze e hanno una notevole influenza sulle abilità e il loro sviluppo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si sa orientare nell'ambiente • Sa localizzare se stesso, persone e oggetti nello spazio • Utilizza in modo autonomo sussidi informatici per il proprio apprendimento • Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni spiega la differenza tra Hardware e software • Utilizza dispositivi per memorizzare i dati (penne USB, Hard disk, CD, DVD) • Sa archiviare documenti, secondo un criterio stabilito, creando cartelle e sotto cartelle • Sa disegnare ed elaborare immagini in maniera creativa con l'utilizzo di diversi software • Scrive e formatta testi, li salva, li archivia, inserisce immagini • Elabora e costruisce semplici tabelle di dati • Usa programmi grafici per produrre e modificare immagini • Usa in modo autonomo giochi didattici • Impara ad apprendere usando Internet e altre risorse per ricerche su temi specifici • Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici • Mostra di aver potenziato responsabilità personale e sociale • Mostra potenziate capacità attentive, mnemoniche e comunicative • Instaura relazioni positive tra pari
---	--	---

Progetti storici dell'IC don Milani di Latina che prevedono ed attuano la verticalizzazione del CURRICOLO (anche mediante COMPETENZE DIGITALE)

- eTwinning AMBIENTE - ARTE – ORTO - ALIMENTAZIONE <http://www.descrittiva.it/calip/1617/SCHEDA-PROGETTO-eTwinning.pdf>
- Percorso Soave - Soave Kids <http://www.descrittiva.it/calip/1617/SCHEDA-PROGETTO-SoaveKids.pdf>
- Pinocchio 2.0: Micromondi, Microscopi, Mondi attivi e Microrobot <http://www.descrittiva.it/calip/1617/SCHEDA-PROGETTO-robotica.pdf>
- Progetto Smart EAS - DIDATTICA NUOVA <http://www.descrittiva.it/calip/1617/SCHEDA-PROGETTO-smart.pdf>

CURRICOLO DISCIPLINARE PER CLASSE

CLASSE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DEI TRAGUARDI CONSIDERATI
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico, strumenti multimediali, applicativi...	TECNOLOGICA
- Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	COGNITIVA
- Condividere, cooperare e rispettare persone, oggetti e regole	ETICA

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI
Usare dispositivi tecnologici	Usare le TIC a sostegno del pensiero critico, della creatività; conoscere la natura, il ruolo e le opportunità delle TIC nel quotidiano, le opportunità e i potenziali rischi;	-Accendere e spegnere i dispositivi,

		<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare programmi riconoscendo le icone corrispondenti -Ricerca applicazioni -Scaricare e utilizzare un'applicazione
Analizza le modalità di consumo mediale	Conoscere e utilizzare, per giocare o svolgere compiti, le principali applicazioni informatiche come trattamento testi, fogli elettronici, banche dati, strumenti della rete;	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare programmi di video scrittura per comporre testi, formattarli inserire immagini -Utilizzare programmi di videoscrittura, fogli elettronici e presentazioni
Ricerca interpretare le informazioni	Selezionare ed annotare quanto trovato segnando link, organizzare informazioni e dati;	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare un motore di ricerca per reperire informazioni e immagini -Selezionare fonti -Costruire una sitografia
Creare contenuti digitali	Utilizzare e Produrre testi multimediali;	<ul style="list-style-type: none"> -Annotare informazioni e scrivere semplici testi - Utilizzare piattaforme e applicazioni per la creazione di testi multimediali
Comunicare, condividere e partecipare	Interagire con soggetti diversi;	<ul style="list-style-type: none"> -Saper lavorare in piccolo gruppo -Cooperare con i compagni

		<p>mettendo in atto anche azioni di tutoring per realizzare un elaborato</p> <p>-Rispettare le regole di convivenza</p> <p>-Utilizzare posta elettronica, chat, piattaforme condivise, drive per lavorare in modo collaborativo con pari e docenti</p>
--	--	--

N.B. Tutte le discipline, con particolare riferimento a Lingua Italiana e Inglese (lingua comunitaria)

- Ascoltare e Comprendere istruzioni;
- Utilizzare semplici fonti d'informazione;
- Reperire e presentare le informazioni;
- Comprendere e tradurre parole e frasi in lingua inglese relative ad ambiti di rilevanza o dalla visione di contenuti multimediali.

DALLE INDICAZIONI PER IL CURRICOLO 2012 : DECLINAZIONE DEI TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE CHE FANNO RIFERIMENTO ALLA COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA al termine della Scuola primaria	TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA al termine della Scuola secondaria di primo grado
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. - Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). - Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.

		<ul style="list-style-type: none"> – Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
LINGUE COMUNITARIE	NESSUN RIFERIMENTO	NESSUN RIFERIMENTO
STORIA	<ul style="list-style-type: none"> – Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. – Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> – L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. – Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. – Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio, – Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> – Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.
MATEMATICA	NESSUN RIFERIMENTO	NESSUN RIFERIMENTO
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> – Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<ul style="list-style-type: none"> – Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> – Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. – Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> – È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). – È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> – Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più <i>media</i> e codici espressivi. – Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
EDUCAZIONE FISICA	NESSUN RIFERIMENTO	NESSUN RIFERIMENTO
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> – Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> – L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici. – È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.

	<ul style="list-style-type: none"> – Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. – Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.
RELIGIONE CATTOLICA	NESSUN RIFERIMENTO	NESSUN RIFERIMENTO

**RIFLESSIONI DA PARTE DEL GRUPPO DEI DOCENTI CHE STANNO COSTRUIENDO IL CURRICOLO RISPETTO ALL'USO DELLA COMPETENZA DIGITALE
NELLE DIVERSE DISCIPLINE**

Secondo quanto riportato dalle Indicazioni Nazionali e quanto fissato dalla Comunità Europea, al termine del ciclo d'istruzione obbligatorio un alunno deve aver conseguito delle competenze "chiave" che gli permettano di essere più forte, autoconsapevole, critico e di interagire in modo efficace e attivo nella moderna società. Essere una "persona competente" vuol dire aver acquisito un bagaglio di capacità cognitive che però non si discostano da quelle sociali, relazionali, disposizionali ma piuttosto si integrano con esse andando a definire il "sapere agito". Gli alunni acquisiscono competenze tramite curricula formali, non formali ed informali, ossia le esperienze spontanee di vita. Per questo è necessario saldare i tipi di curricolo e progettare attività che aiutino a consolidare le conoscenze e le esperienze acquisite fornendo metodi e chiavi di lettura. Attraverso una didattica per competenze si possono veicolare molte delle normali conoscenze e abilità previste dal curricolo lavorando su temi di salute, sicurezza, ambiente, poiché questi sono ricchi di informazioni e collegamenti utili alle normali tematiche curriculari. Inoltre si possono pianificare interventi diretti sulle life skills, sulle competenze sociali e civiche, sulle competenze affettive e di relazione. Tra le competenze fondamentali è riconosciuta anche l'acquisizione di quella digitale, non più intesa come la mera capacità di utilizzare un personal computer, ma che può essere generalmente definita come l'uso sicuro, critico e creativo delle tecnologie dell'informazione per raggiungere gli obiettivi legati all'apprendimento, al lavoro e alla partecipazione nella società. Proprio in una società moderna basata sulla comunicazione multimediale dominata dalle nuove tecnologie e dall'informatica era necessario definire competenza e abilità digitali. È una competenza chiave trasversale che, in quanto tale, consente di acquisire altre facoltà importanti: raccogliere, elaborare, interpretare dati, descrivere situazioni, problemi e proporre soluzioni, conoscere e utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento testi, fogli elettronici, banche dati, strumenti della rete e i diversi media comunicativi; sviluppare capacità di comunicazione intenzionale; sviluppare capacità espressive attraverso prodotti multimediali; potenziare capacità logiche operative. Utilizzare diversi tipi di supporti (cartacei ma anche informatici, multimediali...) nello studio della matematica, delle lingue, delle scienze... può agevolare l'acquisizione delle diverse conoscenze, motivare e, in molti casi, facilitare l'apprendimento, favorendo le relazioni interpersonali ed educando alla collaborazione e cooperazione. L'insegnante diventa quindi il facilitatore ed organizzatore delle attività, durante le quali gli alunni interagiscono ognuno mettendo a disposizione le proprie competenze e abilità, per il bene comune e il raggiungimento di un obiettivo.

EAS /ATTIVITÀ DIDATTICHE - (Attività di insegnamento/apprendimento) specifici della competenza digitale ma anche EAS collegabili ad altre competenze disciplinari	PRINCIPALI CONTENUTI ESEMPLARI DELL'EAS <i>[Un contenuto è esemplare quando si può ritenere rappresentativo di una vasta categoria di altri contenuti che, svolto quello, possono anche non essere affrontati tematicamente a lezione]</i>
Indicativamente quelle STEM	Alcuni esempi di documentazione relativi ad EAS realizzati nel corrente anno scolastico: - scuola infanzia Via Cilea, primaria e sec. primo grado http://www.descrittiva.it/calip/1617/16-17codeWeek.pdf - scuola infanzia Via Cilea e Via Cimarosa (sez. D) http://www.descrittiva.it/calip/1617/16-17roboticsWEEK.pdf - scuola infanzia Via Cimarosa (sez. D-E-H) http://blog.edidablog.it/edidablog/didatticanuova/2017/05/12/eas-scuola-infanzia-latina/ - scuola infanzia Via Cilea - scuola infanzia Via Cimarosa (sez. D) - scuola primaria classi 1C e 2A http://blog.edidablog.it/edidablog/segnidisegni/2017/03/16/ (rif. progetto A scuola con Sapientino)

VALUTAZIONE DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - TIPO DI VERIFICA <i>[Eventuale - Es: Osservazione strutturata, Test, Elaborato scritto, Prova pratica, ecc.]</i>	COMPITO ATTESO E MODALITÀ DI VALUTAZIONE DEI TRAGUARDI <i>(Compito di realtà- osservazioni sistematiche – autobiografia)</i>
<p>A titolo esemplificativo: La valutazione nella scuola dell'infanzia ha sempre assunto un ruolo di accompagnamento continuo e costante dell'azione didattica, in stretta connessione con i momenti di osservazione e verifica. In questa fase evolutiva così delicata e densa di conquiste significative emergono, con tempi e modalità differenti, alcuni dei nuclei fondanti della struttura di personalità di ognuno, che nel tempo si andranno affinando, arricchendo e consolidando. Ciò che si valuta nella scuola dell'infanzia non sono le capacità ed abilità misurate in senso stretto, ma più di ogni altra cosa il percorso di crescita di ogni bambino, da cui possano affiorare i tratti individuali, le modalità di approccio ed interazione, lasciando emergere di volta in volta risorse e potenzialità, come pure bisogni e talvolta difficoltà. In linea con le nuove Indicazioni Nazionali quindi, la valutazione assume una</p>	<p>Per la scuola dell'infanzia si fa riferimento a quanto documentato sui blog Segni di Segni e Didattica nuova</p> <p>Le attività messe in atto hanno previsto l'uso di tablet, laptop, LIM.</p> <p>Per preparare gli alunni, di una seconda classe di scuola primaria, alla visione di uno spettacolo teatrale su Robin Hood in lingua inglese, sono state svolte attività propedeutiche per ampliare il lessico in lingua inglese, riguardo le caratteristiche dei personaggi principali, la trama, gli ambienti..., ed è stato visto l'omonimo film utilizzando la Lim.</p> <p>I bambini hanno imparato a gestire la scrittura collettiva di parole o brevi frasi sulla Lim per consolidare la conoscenza di nuovi vocaboli in lingua inglese. Inoltre hanno appreso</p>

preminente funzione formativa, di accompagnamento dei processi di apprendimento e di stimolo al miglioramento continuo. La prima valutazione (intermedia) avviene al termine di un periodo di osservazione che va da settembre-dicembre/gennaio entro cui la scuola rileva, il quadro di partenza individuale di alunne/i. I dati così ottenuti offriranno evidentemente anche una situazione iniziale del gruppo-classe, da cui potranno emergere i bisogni, le difficoltà, gli interessi, le risorse per costruire percorsi didattici efficaci e calibrati. La valutazione finale che va da febbraio a maggio permette di rilevare i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essa valuta i saperi, le abilità e gli atteggiamenti e coglie le caratteristiche del bambino nella sua totalità. Sarà sempre e comunque una valutazione intesa come interpretazione di quanto osservato, per dare un senso a quello che alunne/i hanno imparato e individuare traguardi da rafforzare e sostenere. Ci sono poi le valutazioni (formali e/o informali) che vengono effettuate ogni giorno. La certificazione delle competenze avviene sulla base dei traguardi fissati a livello nazionale. In ragione di ciò il curriculum è finalizzato alla maturazione delle competenze previste al termine del primo ciclo e sono progettati percorsi per la promozione, la rilevazione e la valutazione delle competenze prestando particolare attenzione a come alunne/i fanno leva su abilità, atteggiamenti, conoscenze, emozioni e risorse per affrontare efficacemente le situazioni che la realtà quotidianamente propone, in relazione alle proprie potenzialità e attitudini

come gestire la visione di un video tornando indietro, andando avanti, riconoscendo il punto da cui ripartire, gestire il volume...

Utilizzando un motore di ricerca, sempre in maniera collettiva hanno ricercato e scelto immagini relative alla storia e, seguendo le indicazioni dell'insegnante, le hanno salvate in un file.

Alcuni hanno ricercato informazioni in lingua italiana su ambienti, trama, curiosità, ..., annotandole sul proprio quaderno. In un secondo momento hanno confrontato in piccoli gruppi testi tematici (personaggi, ambienti, trama...) e selezionando le informazioni hanno realizzato elaborati utilizzando un programma di videoscrittura, su tablet e laptop. Hanno usato la tastiera imparando a riconoscere le differenti funzioni di alcuni tasti (tabulazione, barra spaziatrice, Enter, Canc e Del, le frecce, la punteggiatura...) inoltre hanno potuto procedere all'autocorrezione dei propri errori ortografici senza provare frustrazione e in maniera più motivante. Hanno appreso come formattare un testo, cambiare carattere, mettere in grassetto...cominciando a familiarizzare con le icone della barra degli strumenti. Tutto questo lavoro ha portato alla realizzazione di un lapbook cartaceo con informazioni in lingua inglese e italiano.

Durante il percorso gli alunni hanno mostrato un grande interesse e voglia di agire, facendo a gara per utilizzare i diversi dispositivi. Molto positivo il lavoro di gruppo sulla selezione delle informazioni del testo e poi la scrittura al computer: i bambini con grande naturalezza hanno collaborato e si sono aiutati a vicenda, incoraggiando e indirizzando i compagni verso l'uso corretto della tastiera e dei comandi. Certo la numerosità degli alunni e il fatto di dover condividere Lim, tablet e altri dispositivi con altre classi hanno reso il lavoro più lungo e a volte discontinuo. L'azione valutativa non ha previsto prove oggettive e strutturate ma un'osservazione di come ciascun alunno svolgesse le diverse attività secondo quanto indicato nella griglia sottostante. Complessivamente il livello di partecipazione, di sviluppo di competenze digitali, come pure in lingua italiana e inglese, che la maggior parte degli alunni hanno conseguito può avvicinarsi a quello INTERMEDIO.

Compito svolto in una classe terza di scuola secondaria di primo grado durante il primo quadrimestre. Il gruppo è composto da 23 alunni di cui una con DSA.

L'attività ha lo scopo di sensibilizzare ragazzi/e sul tema della droga e nasce dalle domande di alcuni/e di loro, in procinto di lasciare l'istituto, nel quale la maggior parte ha ricevuto la



propria formazione scolastica, per proseguire l'indirizzo di studi in una scuola superiore.

Primo passo: sensibilizzazione attraverso il role playing formativo: "Mi metto nei panni di..." un giornalista, un tossicodipendente, un suo familiare, il direttore di una comunità di recupero. Divisi in gruppi, hanno reperito informazioni e preparato un'intervista ed ipotetiche risposte.

Secondo passo: lavoro di ricerca. Lo scambio tra i gruppi ha messo in evidenza dubbi, curiosità, necessità di conoscere meglio termini, cause e terapie legati all'uso di sostanze stupefacenti. La ricerca è stata condotta sia singolarmente sia nei gruppi, sia liberamente sia in modo guidato dall'insegnante (suggerimento di testi, link).

Terzo passo: come i media sensibilizzano contro la droga. È stata proposta dall'insegnante la visione di alcuni filmati proposti in Italia o negli Stati Uniti per scoraggiare i cittadini all'uso di sostanze stupefacenti.

Quarto passo: produzione di un video per ogni gruppo (3) come spot contro la droga.

I ragazzi hanno scritto la storia e i dialoghi, studiato le ambientazioni, realizzato riprese e montaggio, scelto la musica. Hanno utilizzato telefoni, tablet, macchine fotografiche e videocamere, PC. Hanno collaborato spesso senza incontrarsi, imparato a suddividere i compiti tra i membri del gruppo conoscendo le abilità e le competenze di ciascuno.

I filmati sono stati realizzati da tutti i gruppi e non ci sono stati particolari casi di scarsa inclusione. Sono stati valutati l'attinenza al tema trattato e la conoscenza delle situazioni studiate, l'originalità della presentazione, il coinvolgimento di tutti i membri del gruppo. In seguito la classe è stata sottoposta ad una verifica scritta sulla conoscenza degli argomenti trattati.

I video sono stati presentati nel giorno dell'open day dell'istituto e replicati fuori concorso in una competizione tra cortometraggi nella quale i ragazzi sono stati invitati come membri della giuria.

Docenti coinvolti: Italiano, Musica, Scienze.

PROFILO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

COSA VIENE CHIESTO DAL PROFILO – DESCRITTORE DELLA COMPETENZA-	<ul style="list-style-type: none"> • raccogliere, elaborare, interpretare dati • descrivere situazioni, problemi e proporre soluzioni • conoscere, padroneggiare e confrontare i media comunicativi a livello personale e sociale; • sviluppare capacità di comunicazione intenzionale e creativa • sviluppare capacità espressive ed artistiche attraverso la costruzione di oggetti, • comprendere il senso di appartenenza ad una comunità virtuale; • usare in modo versatile una molteplicità di mezzi tecnologici, di linguaggi e di codici; • potenziare capacità logiche operative attraverso l'uso dei media, processi di tipo conoscitivo e di socializzazione; • favorire il processo di superamento della frammentarietà dei saperi ed • educare alla lettura della complessità; • abbattere le barriere geografiche, attraverso la comunicazione telematica
---	---

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Usare le TIC a sostegno del pensiero critico, della creatività; conoscere la natura, il ruolo e le opportunità delle TIC nel quotidiano, le opportunità e i potenziali rischi;	L'alunno: Utilizza con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC).	L'alunno: Utilizza con discreta disinvoltura le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC).	L'alunno: Utilizza con sufficiente disinvoltura le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC).	L'alunno: Utilizza le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) con la guida dell'insegnante.
Conoscere e utilizzare, per giocare o svolgere compiti, le principali applicazioni informatiche, come trattamento testi, fogli elettronici, banche dati, strumenti della rete;	Crea nuovi documenti, organizza dati ed informazioni, utilizza impostazioni di formattazione originali ed efficaci, inserisce immagini scelte personalmente in modo autonomo e creativo.	Crea nuovi documenti, organizza dati ed informazioni, utilizza impostazioni di formattazione adeguati in modo autonomo, inserisce immagini correttamente.	Crea nuovi documenti, utilizza impostazioni di formattazione scelte tra semplici tipologie, realizzate applicando le caratteristiche standard con una certa autonomia.	Crea nuovi documenti, utilizza impostazioni di formattazione scelte tra semplici tipologie, realizzate applicando le caratteristiche standard con la guida dell'insegnante.



Istituzione scolastica
Istituto Comprensivo don Milani di Latina

**SCHEDA DI CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

Il Dirigente Scolastico

Visti gli atti d'ufficio relativi alle valutazioni espresse dagli insegnanti di classe al termine della quinta classe della scuola primaria;
tenuto conto del percorso scolastico quinquennale;

CERTIFICA

che l'alunn, nat ... a il.....,
ha frequentato nell'anno scolastico / la classe sez. ..., con orario settimanale di ore;
ha raggiunto i livelli di competenza di seguito illustrati.

Livello

Indicatori esplicativi

- A – Avanzato** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
- B – Intermedio** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
- C – Base** L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
- D – Iniziale** L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

	Competenze chiave europee ¹	Competenze dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione ²	Livello
1	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	
2	Comunicazione nelle lingue straniere	È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	
3	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	

¹ Dalla Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 del Parlamento europeo e del Consiglio.

² Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012.

4	Competenze digitali	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	
5	Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	
6	Competenze sociali e civiche	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	
7	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	
8	Consapevolezza ed espressione culturale	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.	
		Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	
		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.	
9	L'alunno/a ha inoltre mostrato significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:		

Data

Il Dirigente Scolastico

.....

SCUOLA SECONDARIA

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.

COSA VIENE CHIESTO DAL PROFILO – DESCRITTORE DELLA COMPETENZA- mettere solo le parole chiave

- raccogliere, elaborare, interpretare dati
- conoscere, padroneggiare e confrontare i media comunicativi a livello personale e sociale;
- sviluppare capacità di comunicazione intenzionale e creativa
- sviluppare capacità espressive ed artistiche attraverso la costruzione di oggetti,
- comprendere il senso di appartenenza ad una comunità virtuale;
- usare in modo versatile una molteplicità di mezzi tecnologici, di linguaggi e di codici;
- potenziare capacità logiche operative attraverso l'uso dei media, processi di tipo conoscitivo e di socializzazione;
- favorire il processo di superamento della frammentarietà dei saperi ed
- educare alla lettura della complessità;
- abbattere le barriere geografiche, attraverso la comunicazione telematica

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Ricerca	L'alunno: reperisce in modo autonomo informazioni, utilizzando metodi avanzati per raffinare la ricerca	L'alunno: reperisce informazioni selezionando tra le fonti proposte quelle più indicate alla soluzione del problema	L'alunno: usa motori di ricerca, sperimentati anche in contesti diversi, per reperire informazioni	L'alunno: reperisce informazioni da fonti già selezionate dall'insegnante



Analizzare	<ul style="list-style-type: none">- ricava informazioni, individua e organizza i concetti principali funzionali alle proprie esigenze, mantiene traccia delle fonti visitate	<ul style="list-style-type: none">- individua concetti chiave dalla consultazione di prodotti multimediali	<ul style="list-style-type: none">- estrapola informazioni espresse in diversi formati (testo scritto, video)	<ul style="list-style-type: none">- guidato, ricava informazioni se espresse in modo semplice e diretto
Approfondire	<ul style="list-style-type: none">- estrapola informazioni e autonomamente sceglie una personale linea di indagine, riconoscendo i concetti correlati e ricercandone altri ad essi connessi	<ul style="list-style-type: none">- va alla ricerca di informazioni supplementari in modo autonomo	<ul style="list-style-type: none">- individua concetti collegati a quelli principali e li ricerca	<ul style="list-style-type: none">- su indicazione dell'insegnante ricerca informazioni collegate ai concetti chiave
Verificare	<ul style="list-style-type: none">- confronta i dati ricavati e analizzati, li pone in relazione con le fonti delle quali ricerca informazioni	<ul style="list-style-type: none">- compara e sintetizza le informazioni ricavate	<ul style="list-style-type: none">- raccoglie le informazioni ricavate e le schematizza	<ul style="list-style-type: none">- con l'aiuto dell'insegnante raccoglie le informazioni ricavate
Comunicare e Comprendere	<p>L'alunno sa utilizzare in modo corretto il linguaggio multimediale per esporre il proprio progetto in rete e/o su piattaforme.</p> <p>L'alunno comprende tutti i vari messaggi trasmessi dalle nuove tecnologia.</p>	<p>L'alunno sa utilizzare i linguaggi multimediali per esporre il proprio progetto utilizzando le reti/blog.</p> <p>L'alunno comprende la maggior parte dei messaggi trasmessi con i vari supporti informatici.</p>	<p>L'alunno sa utilizzare solo alcuni strumenti multimediali per esporre il proprio progetto anche in comunità virtuali.</p> <p>L'alunno comprende nel complesso i messaggi trasmessi dai diversi supporti informatici.</p>	<p>L'alunno sa esporre il proprio lavoro utilizzando semplici supporti informatici.</p> <p>L'alunno comprende solo semplici messaggi trasmessi con i più comuni supporti informatici.</p>



Istituzione scolastica
Istituto Comprensivo don Milani di Latina

**SCHEDA PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE
AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE**

Il Dirigente Scolastico

Visti gli atti d'ufficio relativi alle valutazioni espresse dagli insegnanti e ai giudizi definiti dal Consiglio di classe in sede di scrutinio finale;
tenuto conto del percorso scolastico ed in riferimento al Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione;

CERTIFICA

che l'alunn , nat ... a il ,
ha frequentato nell'anno scolastico / la classe sez. , con orario settimanale di ore;

ha raggiunto i livelli di competenza di seguito illustrati.

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

	Competenze chiave europee ³	Competenze dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione ⁴	Livello
1	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	
2	Comunicazione nelle lingue straniere	E' in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	
3	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.	

³ Dalla Raccomandazione 2006/962/CE del 18 dicembre 2006 del Parlamento europeo e del Consiglio.

⁴ Dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione 2012". D.M. n. 254 del 16 novembre 2012.

4	Competenze digitali	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.	
5	Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.	
6	Competenze sociali e civiche	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	
7	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	
8	Consapevolezza ed espressione culturale	Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	
		Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	
		In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.	
9	L'alunno/a ha inoltre mostrato significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:		

Data.

Il Dirigente Scolastico

.....