|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “TINA MERLIN” DI BELLUNO  SCUOLE INFANZIA - SCUOLE PRIMARIE - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO  Via Mur di Cadola,12 - 32100 BELLUNO Tel.0437931814 C.F. 93049270254  [www.ictinamerlin.gov.it](http://www.ictinamerlin.gov.it) - [blic831003@pec.istruzione.it](mailto:blic831003@pec.istruzione.it) - [blic831003@.istruzione.it](mailto:blic831003@.istruzione.it) |  |

|  |
| --- |
| **CURRICOLO COMPETENZA CHIAVE**  **COMPETENZA DIGITALE**  La competenza digitale è ritenuta dall’Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d’oggi. L’approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.  **Fonti di legittimazione**: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006  Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012  Certificazione delle competenze C.M. 3 del 13.02.2015 e relative Linee Guida |

| **SCUOLA PRIMARIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **CLASSE PRIMA** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.** | 1. Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare (Paint). 2. Usare in modo guidato giochi didattici. | Il funzionamento del PC e l’uso delle principali opzioni del sistema operativo.  La funzione dei principali componenti del computer.  Le procedure per la produzione di testi.  Le procedure per la gestione di file e cartelle.  Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.  I comandi e le istruzioni di giochi didattici. | Spegnere correttamente il computer.  Sotto la diretta supervisione dell’insegnante e con le sue istruzioni, scrivere un semplice testo al computer.  Disegnare e colorare attraverso semplici programmi di grafica.  Giocare con semplici giochi didattici sotto la guida/supervisione dell’insegnante. |
| **Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l’ideazione e la realizzazione di progetti** | 1. Utilizzare semplici simbologie per creare percorsi/procedure. 2. Programmare semplici percorsi con Mio Robot, Bee Bot, Blue Bot … | Il concetto di algoritmo e il suo utilizzo.  La programmazione visuale e il suo funzionamento. | Con la guida dell’insegnante giocare con Bee-Bot.  Programmare semplici percorsi attraverso linguaggi simbolici con supporto grafico reale.  Costruire una legenda adeguata allo scopo. |
| **Utilizzare la programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale** | 1. Utilizzare semplici simbologie per creare percorsi/procedure. 2. Tradurre in linguaggio iconico semplici comandi. 3. Decodificare semplici istruzioni. | Un semplice linguaggio simbolico condiviso.  Gli indicatori spazio-temporali. | Ordinare semplici istruzioni e procedure di carattere quotidiano rispettando l’ordine logico. |
| **Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie** | 1. Utilizzare gli indicatori temporali per narrare semplici storie. 2. Riordinare semplici sequenze date. 3. Utilizzare strumenti digitali e non per creare semplici storie. | Semplici indicatori temporali. | Ordinare le sequenze di una storia in ordine logico. |
| **Utilizzare il digital storytelling per approcciare un argomento curricolare**  **Utilizzare in modo critico le nuove tecnologie** | 1. Utilizzare gli indicatori spazio-temporali per narrare semplici argomenti disciplinari. 2. Riordinare semplici sequenze relative a contenuti disciplinari. 3. Utilizzare strumenti digitali per raccontare e spiegare gli argomenti delle varie discipline. 4. Costruire mappe concettuali utilizzando semplici applicazioni. | Semplici indicatori spazio-temporali.  Semplici applicazioni per rappresentare argomenti delle varie discipline (Movie Maker, Crossword Puzzle Maker, GoConqr…). | Con la guida dell’insegnante costruire una semplice storia con foto e testo.  Costruire con la guida dell’insegnante una semplice mappa concettuale con l’utilizzo delle immagini. |
| **Riconoscere, osservare e descrivere oggetti smart.**  **Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni.** | 1. Esplorare oggetti smart nella vita quotidiana. 2. Rappresentare e/o inventare oggetti smart. 3. Nominare e spiegare la funzione dei principali componenti del computer in modo corretto. | I principali oggetti smart.  La funzione dei principali componenti del computer. | Aprire le applicazioni conosciute in modo autonomo.  Con il supporto dell’insegnante nominare e riconoscere le periferiche di input/output di un computer. |

| **SCUOLA PRIMARIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **CLASSE SECONDA** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.** | 1. Scrivere un semplice testo al computer e salvarlo. 2. Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare (Paint). 3. Usare in modo guidato giochi didattici. | Le funzioni base di un programma per la videoscrittura.  Le procedure per la produzione di testi.  Le principali funzioni di un semplice programma di grafica .  Le procedure per la gestione di file e cartelle (creare una cartella-nominarla-salvare un file in cartella).  I comandi e le istruzioni di giochi didattici. | Con la supervisione dell’insegnante scrivere un semplice testo al computer e salvarlo in una cartella specifica.  Disegnare e colorare attraverso semplici programmi di grafica.  Usare giochi didattici con la supervisione dell’insegnante. |
| **Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l’ideazione e la realizzazione di progetti.** | 1. Utilizzare semplici simbologie per creare percorsi/procedure. 2. Programmare semplici percorsi anche con robot da pavimento (Mio Robot, Bee Bot, Blue Bot …). | Il concetto di algoritmo e il suo utilizzo.  La programmazione visuale e il suo funzionamento . | Scrivere semplici algoritmi con la guida dell’insegnante.  Programmare semplici percorsi attraverso linguaggi simbolici su supporto digitale.  Con la guida dell’insegnante utilizzare Blue-Bot o simili.  Costruire una legenda adeguata allo scopo. |
| **Utilizzare la programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale.** | 1. Utilizzare semplici simbologie per creare percorsi/procedure. 2. Tradurre in linguaggio iconico semplici comandi. 3. Decodificare semplici istruzioni. | Un semplice linguaggio simbolico condiviso.  Gli indicatori spazio-temporali. | Ordinare semplici istruzioni e procedure di carattere quotidiano rispettando l’ordine logico. |
| **Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie.** | 1. Utilizzare gli indicatori temporali per narrare semplici storie. 2. Creare semplici sequenze con materiali diversi (carta, Lego, figure solide …). 3. Riordinare semplici sequenze date. 4. Utilizzare strumenti digitali e non per creare semplici storie. | Semplici indicatori temporali. | Ordinare le sequenze di una storia o di una serie di eventi in ordine logico. |
| **Utilizzare il digital storytelling per approcciare un argomento curricolare.**  **Utilizzare in modo critico le nuove tecnologie.** | 1. Utilizzare gli indicatori spazio-temporali per narrare semplici argomenti disciplinari. 2. Riordinare semplici sequenze relative a contenuti disciplinari. 3. Utilizzare strumenti digitali per raccontare e spiegare gli argomenti delle varie discipline. 4. Costruire mappe concettuali utilizzando semplici applicazioni. | Semplici indicatori spazio-temporali.  Semplici applicazioni per rappresentare argomenti delle varie discipline (Movie Maker, Crossword Puzzle Maker, GoConqr, Cmap…). | Con la guida dell’insegnante costruire una semplice storia digitale attraverso software o applicazioni conosciute.  Costruire con la guida dell’insegnante una semplice mappa concettuale su supporto cartaceo e trasferirla su un supporto digitale. |
| **Riconoscere, osservare e descrivere oggetti smart.**  **Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni.** | 1. Esplorare oggetti smart nella vita quotidiana e comprenderne le corrette potenzialità di utilizzo. 2. Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti del computer in modo corretto. | I principali oggetti smart (tablet, cellulare, tv...).  La funzione dei principali componenti del computer.  Il funzionamento del PC e l’uso delle principali opzioni del sistema operativo.  La funzione dei principali componenti del computer. | Aprire e chiudere le applicazioni conosciute in modo autonomo.  Con il supporto dell’insegnante nominare e riconoscere le periferiche di input/output di un computer.  Abbinare ad ogni componente del computer la funzione esatta. |

| **SCUOLA PRIMARIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **CLASSE TERZA** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.**  **Usare il computer per reperire valutare produrre presentare scambiare informazioni.** | 1. Scrivere un testo al computer e salvarlo. 2. Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare (Paint). 3. Usare in modo guidato giochi didattici. 4. Salvare un’immagine. 5. Inserire immagini in un testo. | Le funzioni base di un programma per la videoscrittura.  Le procedure per la produzione di testi.  Le principali funzioni di un semplice programma di grafica .  Le procedure per la gestione di file e cartelle (creare una cartella-nominarla-salvare un file in cartella).  I comandi e le istruzioni di giochi didattici. | Pianificare e strutturare un testo (ricerca, testo descrittivi, narrativo…) con l’aiuto dell’insegnante.  Realizzare il testo pianificato in autonomia, creando un file, nominandolo e salvandolo.  Utilizzare in modo autonomo, ma con la supervisione dell’insegnante, un motore di ricerca per reperire le informazioni, le foto o le immagini necessarie alla stesura del testo.  Inserire autonomamente nel testo delle immagini. |
| **Utilizzare il computer per partecipare a reti collaborative tramite internet.** | 1. Iniziare a utilizzare autonomamente il PC, periferiche e programmi applicativi. 2. Iniziare a utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago con la supervisione dell’insegnante. | Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.  I comandi e le istruzioni di giochi didattici.  Giochi educativi (Erikson, Ivanasacchi…). | Utilizzare con la supervisione dell’insegnante la posta elettronica per comunicare con utenti noti.  Utilizzare giochi didattici selezionati dall’insegnante a supporto dell’attività didattica correlata ad una disciplina. |
| **Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l’ideazione e la realizzazione di progetti.** | 1. Programmare semplici percorsi anche con robot da pavimento (Mio Robot, Bee Bot, Blue Bot …). 2. Utilizzare semplici simbologie per creare percorsi/procedure. 3. Tradurre in linguaggio iconico semplici comandi. 4. Decodificare semplici istruzioni. | Il concetto di algoritmo e il suo utilizzo.  La programmazione visuale e il suo funzionamento.  Un semplice linguaggio simbolico condiviso. | Programmare e pianificare in gruppi di lavoro dei percorsi utilizzando il linguaggio simbolico. |
| **Utilizzare la programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale.** | 1. Utilizzare gli indicatori temporali per narrare semplici storie. 2. Creare semplici sequenze con materiali diversi (carta, Lego, figure solide …). 3. Riordinare semplici sequenze date. 4. Utilizzare strumenti digitali e non per creare semplici storie. | Indicatori spazio-temporali. | Realizzare in gruppi di lavoro con i pari i percorsi programmati.  Rilevare gli eventuali problemi nei percorsi programmati.  Proporre e applicare soluzioni in risposta ai problemi rilevati. |
| **Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie.** | 1. Utilizzare gli indicatori spazio-temporali per narrare semplici argomenti disciplinari. 2. Riordinare semplici sequenze relative a contenuti disciplinari. 3. Utilizzare strumenti digitali per raccontare e spiegare gli argomenti delle varie discipline. 4. Costruire mappe concettuali utilizzando semplici applicazioni. | Indicatori spazio-temporali.  Semplici applicazioni per rappresentare argomenti delle varie discipline (Movie Maker, Crossword Puzzle Maker, GoConqr, Cmap…). | Utilizzare semplici applicazioni per realizzare brevi video, dopo averne pianificato la struttura e reperito le informazioni. |
| **Utilizzare il digital storytelling per approcciare un argomento curricolare.** | 1. Esplorare oggetti smart nella vita quotidiana e comprenderne le corrette potenzialità di utilizzo. | I principali oggetti smart (tablet, cellulare, tv...). | Costruire, pianificare e realizzare una storia digitale, in modo autonomo o in un contesto tra pari. |

| **SCUOLA PRIMARIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **CLASSE QUARTA** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.**  **Usare il computer per reperire, valutare, produrre, presentare e scambiare informazioni.** | 1. Utilizzare strumenti. 2. Riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. 3. Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. 4. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. 5. Utilizzare materiali digitali per l’apprendimento. | Il funzionamento del PC e l’uso delle principali opzioni del sistema operativo.  La funzione dei principali componenti del computer.  Le procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni .  Le procedure per la gestione di file e cartelle.  Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.  Rischi fisici nell’utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. | Scrivere, revisionare e archiviare in modo autonomo testi scritti con il calcolatore. |
| **Utilizzare il computer per partecipare a reti collaborative tramite internet.** | 1. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. 2. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. 3. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. | Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.  Il concetto di rete collaborativa, le modalità di accesso e di partecipazione.  Rischi nell’utilizzo della rete con PC e telefonini.  I comandi e le istruzioni di giochi didattici giochi educativi (Toporopa…). | Scrivere e inviare autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.  Accedere alla rete con la supervisione dell’insegnante per ricavare informazioni.  Individuare e descrivere alcuni rischi della navigazione in rete e dell’uso del telefonino e adottare i comportamenti preventivi. |
| **Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l’ideazione e la realizzazione di progetti.** | 1. Suddividere un compito complesso in una serie di compiti semplici con una consequenzialità logica per portarlo a termine. 2. Ordinare una serie di istruzioni. 3. Individuare istruzioni non necessarie. | Il concetto di algoritmo e il suo utilizzo.  La programmazione visuale e il suo funzionamento. | Costruire tabelle di dati con la supervisione dell’insegnante.  Utilizzare fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni. |
| **Utilizzare la programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale.** | 1. Seguire una serie di istruzioni iconiche condivise. 2. Leggere un programma iconico. 3. Programmare Pro-bot e scrivere il programma. | Un semplice linguaggio simbolico condiviso.  Alcuni programmi: code.org, scratch, programma il futuro, coderdojo e codeaccademy. | Utilizzare programmi per muovere robot.  Elaborare istruzioni per eseguire percorsi. |
| **Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie.** | 1. Utilizzare una semplice applicazione digitale (ES: Padlet). | I comandi di una semplice applicazione digitale per creare una storia.  Programmi e siti per creare storie collettive e individuali (Sutori.com, bookcreator.com, my storybook.com, storybird.com...). | Creare una breve storia utilizzando programmi predefiniti.  Raccontare storie di oggetti. |
| **Utilizzare il digital storytelling per approcciare un argomento curricolare.** | 1. Utilizzare una semplice applicazione digitale per trasferire le conoscenze acquisite riguardo ad una determinata disciplina attraverso il linguaggio scritto e iconico. 2. Utilizzare applicazioni digitali per costruire schemi e mappe concettuali. | Semplici applicazioni digitali per realizzare schemi, mappe concettuali, ricerche e relazioni (popplet.com, emaze…). | Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni.  Redigere protocolli d’uso corretto della posta elettronica e di Internet. |

| **SCUOLA PRIMARIA** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **CLASSE QUINTA** | | | |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** | **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.**  **Usare il computer per reperire, valutare, produrre, presentare e scambiare informazioni.** | 1. Orientarsi tra gli elementi principali del computer e le sue funzioni. 2. Scrivere, formattare, revisionare e archiviare in modo autonomo testi scritti con il computer. 3. Manipolare i testi scritti, inserendo elementi grafici. 4. Elaborare e costruire semplici tabelle di dati con la supervisione dell’insegnante. 5. Utilizzare gli elementi per immettere dati, stampare e salvare un documento operativo. 6. Gestire file e cartelle. 7. Individuare alcuni rischi fisici nell’uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. | Il funzionamento del PC e l’uso delle principali opzioni del sistema operativo.  La funzione dei principali componenti del computer.  Le procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni .  Le procedure per la gestione di file e cartelle.  Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.  Rischi fisici nell’utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. | Scrivere, revisionare e archiviare in modo autonomo testi scritti.  Costruire tabelle di dati con la supervisione dell’insegnane; utilizzare fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni.  Individuare e descrivere alcuni rischi della navigazione in rete e dell’uso del telefonino e adottare i comportamenti preventivi. |
| **Utilizzare il computer per partecipare a reti collaborative tramite internet.** | 1. Accedere ad internet e collegarsi ad un sito. 2. Trovare informazioni su internet. 3. Individuare alcuni rischi nell’utilizzo della rete Internet. 4. Usare semplici programmi didattici presenti su CD-ROM o in Internet . 5. Eseguire giochi didattici adeguati alle proprie competenze didattiche. | Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.  Il concetto di rete collaborativa, le modalità di accesso e di partecipazione.  Rischi nell’utilizzo della rete con PC e telefonini.  I comandi e le istruzioni di giochi didattici.  Giochi educativi (Toporopa…). | Scrivere e inviare autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.  Accedere ad Internet con la supervisione dell’insegnante per ricavare informazioni e collaborare in rete.  Eseguire autonomamente giochi didattici-educativi. |
| **Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l’ideazione e la realizzazione di progetti.** | 1. Suddividere un compito complesso in una serie di compiti semplici con una consequenzialità logica per portarlo a termine. 2. Utilizzare una serie di istruzioni disponendole in ordine logico-consequenziale. 3. Individuare istruzioni non necessarie. | Il concetto di algoritmo e il suo utilizzo.  La programmazione visuale e il suo funzionamento. | Creare algoritmi.  Eseguire autonomamente semplici programmazioni visuali. |
| **Utilizzare la programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale.** | 1. Eseguire una serie di istruzioni iconiche condivise. 2. Eseguire le istruzioni condivise per muoversi attraverso un percorso predeterminato. 3. Programmare un percorso attraverso istruzioni verbali, iconografiche, scritte costruendo un algoritmo. 4. Muoversi nello spazio seguendo le istruzioni inserite in un algoritmo. 5. Leggere un programma iconico. 6. Programmare Pro-bot e saper scrivere il programma. | Un semplice linguaggio simbolico condiviso.  Alcuni programmi: code.org, scratch, programma il futuro, coderdojo e codeaccademy. | Utilizzare programmi per muovere robot (ozobot, dash, osmo).  Elaborare istruzioni per eseguire percorsi. |
| **Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie.** | 1. Utilizzare una semplice applicazione digitale (ES: Padlet, Ourbooks, …). 2. Creare una storia condivisa. | I comandi di una semplice applicazione digitale per creare una storia.  Programmi e siti per creare storie collettive e individuali (Sutori.com, bookcreator.com, mystorybook.com, storybird.com...). | Creare una breve storia utilizzando programmi predefiniti. |
| **Utilizzare il digital storytelling per approcciare un argomento curricolare.** | 1. Utilizzare una semplice applicazione digitale per trasferire le conoscenze acquisite riguardo ad una determinata disciplina attraverso il linguaggio scritto e iconico. 2. Utilizzare applicazioni digitali per costruire schemi e mappe concettuali. | Semplici applicazioni digitali per realizzare schemi, mappe concettuali, ricerche e relazioni (popplet.com, emaze…). | Produrre elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell’obiettivo. |