



**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.gov.it -  
 PEC: roic82000qpec.istruzione.it



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

<b>Competenza europea</b>	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.
<b>Profilo d'uscita</b>	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.
<b>Disciplina di riferimento</b>	<b>Tutte</b>

<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI VERTICALI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN USCITA</b>		
		<b>SCUOLA INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>
<b>INFORMAZIONE</b>	<b>Sa navigare, ricercare e filtrare le informazioni</b>	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>
	<b>Sa valutare le informazioni</b>	Comprendere le informazioni.	Raccogliere e comprendere le informazioni.	Raccogliere, comprendere e valutare in modo critico le informazioni.
	<b>Sa memorizzare e recuperare le informazioni</b>	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>
<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI VERTICALI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN USCITA</b>		
		<b>SCUOLA INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>
<b>COMUNICAZIONE</b>	<b>Sa interagire con le tecnologie</b>		<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>

	<b>Sa condividere informazioni e contenuti</b>		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.
	<b>Sa collaborare attraverso i canali digitali</b>			Usare le tecnologie e i media per lavori in gruppo, processi collaborativi di co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti.
	<b>Conosce la netiquette</b>		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).
<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI VERTICALI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN USCITA</b>		
		<b>SCUOLA INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>

<b>CREAZIONE DI CONTENUTI</b>	<b>Sa sviluppare contenuto</b>	Creare semplici contenuti in diversi formati.  Esprimersi in modo creativo attraverso le tecnologie con il supporto delle insegnanti.	Creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia.  Esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.	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.
	<b>Sa integrare e rielaborare</b>	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.
	<b>Programmazione</b>		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.
<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI VERTICALI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN USCITA</b>		
		<b>SCUOLA INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>
<b>SICUREZZA</b>	<b>Sa tutelare la salute</b>	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.
	<b>Sa proteggere l'ambiente</b>	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.
<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI VERTICALI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO IN USCITA</b>		
		<b>SCUOLA INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>

<b>PROBLEM SOLVING</b>	<b>Sa innovare e creare utilizzando la tecnologia</b>	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.
------------------------	---	---	--	---

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

	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>
<b>CONOSCENZE</b>	<b>SCUOLA INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>
	<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
--	--	---	--