

# IIS Leonardo Da Vinci



LEONARDO  
DA VINCI

IIS LEONARDO DA VINCI



## UNITÀ DI APPRENDIMENTO

**TITOLO:**

**IMPATTO DELLA RETE SUI FLUSSI ECONOMICI E FINANZIARI**

**(Impresa 4.0 tra digitalizzazione e green economy)**

**DESTINATARI:**

**Classi IIIB SIA**

**• PREREQUISITI:**

- Sapersi porre in atteggiamento di ascolto, prestare attenzione
- Leggere e comprendere un testo in base allo scopo comunicativo
- Conoscere i concetti di produzione, consumo, risparmio, sistema economico
- Conoscenze di base di informatica

**COMPETENZE**

<p><b>Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza alfabetico funzionale (C1)</li> <li>• Competenza Multilinguistica (C2)</li> <li>• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria (C3)</li> <li>• Competenza digitale (C4)</li> <li>• Competenza imprenditoriale (C7)</li> </ul>
--	---

<p><b>Competenze Professionali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare ed accedere alla normativa pubblicitaria, civilistica e fiscale con particolare riferimento alle attività aziendali</li> <li>• Riconoscere ed interpretare i cambiamenti dei sistemi economici nella dimensione diacronica attraverso il confronto tra epoche storiche e nella dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culture diverse; le tendenze dei mercati locali, nazionali e globali anche per coglierne le ripercussioni in un dato contesto;</li> <li>• Interpretare i sistemi aziendali nei loro modelli, processi e flussi informativi con particolare riferimento alle differenti tipologie di imprese</li> <li>• Riconoscere i diversi modelli organizzativi aziendali, documentare le procedure e ricercare soluzioni efficaci rispetto a situazioni date;</li> <li>• Comprendere i documenti relativi alla rendicontazione sociale e ambientale, alla luce dei criteri sulla responsabilità sociale d'impresa.</li> </ul>
<p><b>Competenze Digitali (C4)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informazione e data literacy (capacità di trarre informazioni dai dati).</li> <li>• Comunicazione e collaborazione</li> <li>• Creazione di contenuti digitali</li> <li>• Sicurezza</li> <li>• Problem solving</li> </ul>

## CONOSCENZE

### ITALIANO/STORIA:

- Il Medioevo: una economia sostenibile;
- Acqua, vento, animali: gli elementi della natura citati e lodati nel primo testo poetico italiano (Cantico delle Creature)
- Energia green del Mille, la cultura tecnica applicata all'agricoltura: nuovi termini per nuove invenzioni.
- La transizione culturale, sociale, economica del Medioevo
- La tecnologia alla base del sistema economico
- Economia abbaziale ed economia curtense: scheda di lavoro per la ricerca interdisciplinare sull'esempio della scheda di lavoro/comprendimento del testo
- Il sistema di comunicazione: dalla rete stradale alla rete internet

### INGLESE

- Digital and social media marketing
- The impact of digital technologies on business
- The five components of digital transformation
- Building the green economy

### DIRITTO/EC. POL.

- fenomeni macro economici nazionali, europei e internazionali in virtù dei cambiamenti dei sistemi economici.
- le caratteristiche dell'economia digitale.

- il sistema dei pagamenti e le nuove tecnologie: la moneta elettronica, l'internet banking, mobile payment, servizi di pagamenti online.
- il commercio elettronico.
- i fattori che favoriscono i processi di digitalizzazione dell'economia.
- trasformazione digitale e sostenibilità economica.
- le principali norme giuridiche che regolano l'economia digitale.

## FRANCESE

- Marketing digitale
- Impatto digitale delle nuove tecnologie sul lavoro
- Costruzione della green economy

## EC. AZIENDALE

- Scelte organizzative e di gestione
- Formazione e organizzazione delle risorse umane
- La gestione delle risorse economiche e finanziarie
- Le fonti di finanziamento
- L'investimento
- La trasformazione tecnico economica
- La vendita dei prodotti
- contenuto e funzioni della fattura
- funzioni del Sistema di Interscambio (SdI) dell'Agenzia delle Entrate
- funzioni ed utilizzo della Pec
- il linguaggio Xml

- dematerializzazione della documentazione aziendale
- l'innovazione del digital marketing

#### INFORMATICA

- La rivoluzione informatica, cambiamenti socio-economici apportati dalle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC o CT)
- Crescita dell'utilizzo delle tecnologie digitali
- Cambiamento delle modalità dell'atto comunicativo grazie allo sviluppo di dispositivi interattivi, World Wide Web, digitale terrestre e smartphone

#### MATEMATICA

- L'indagine statistica.
- Il primo Censimento Permanente delle imprese.

**ABILITA' / CAPACITA'**

## ITALIANO

- Illustrare con lessico chiaro e corretto il sistema economico medievale facendo riferimento al contesto culturale dell'epoca ● Raccogliere le informazioni, farle proprie per poi condividerle ,sapendo argomentare ciò che l'esperienza del lavoro di ricerca ha permesso di conoscere (dare vita alle nozioni)
- Saper descrivere le innovazioni tecniche del basso medioevo col lessico adeguato. Il contenuto riguarda i progressi nell'agricoltura in un'economia naturale
- Rafforzamento delle 4 abilità di base, padronanza degli argomenti, con correttezza lessicale/linguistica

## STORIA

- saper ricostruire in maniera diacronica i processi di trasformazione individuando elementi di persistenza e discontinuità.
- riconoscere e inquadrare i cambiamenti economici, sociali e politici del Medioevo

## INGLESE

- Saper trattare ed usare espressioni e strutture relative a documenti commerciali.
- Padroneggiare la lingua straniera per scopi comunicativi, utilizzando il linguaggio specifico relativo al percorso di studi. ● Produrre semplici testi di interesse quotidiano, sociale o professionale, utilizzando un linguaggio il più possibile appropriato e corretto.

## FRANCESE

- Saper scrivere contenuti utili, interessanti e coinvolgenti in lingua straniera
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi

## EC. AZIENDALE

- Illustrare le diverse funzioni dell'impresa e i centri operativi che le svolgono
- Analizzare le principali operazioni di gestione e la ricaduta sulla rendicontazione sociale

## INFORMATICA

- Utilizzare il lessico e la terminologia di settore in modo corretto e appropriato anche in lingua inglese;
- Saper riconoscere le caratteristiche dei servizi di Internet;
- Effettuare ricerche con Internet e utilizzare i servizi disponibili sul web;

- Saper riconoscere i problemi relativi alla sicurezza e scegliere le protezioni adeguate;
- Saper riconoscere diversi tipi di siti;
- Comprendere i cambiamenti socio-economici apportati dalle nuove tecnologie

## MATEMATICA

- Raccogliere, organizzare e rappresentare dati statistici
- Lettura e interpretazione di dati statistici

## CONTENUTI

### ITALIANO

- Il sistema economico medievale
- I “motori” del Basso Medioevo

### STORIA

- Il Basso Medioevo: la rinascita economica dell’Occidente (Rinascita dei commerci. L’economia di mercato. La vita nel Comune)
- Gli scambi commerciali tra oriente e occidente

### DIRITTO/EC. POLITICA

- L’economia digitale
- I sistemi di pagamento
- Il Commercio elettronico
- I processi di digitalizzazione
- La trasformazione digitale
- La normativa giuridica relativa all’economia digitale

## INGLESE

- Digital technologies
- Digital transformation
- Green economy

## FRANCESE

- promotion d'une marque et commercialisation de produits et services via un ou plusieurs canaux digitaux
- les objectifs de l'économie verte
- les nouveaux métiers du numérique

## INFORMATICA

- L'informatizzazione e l'economia digitale
- Aspetti della rivoluzione digitale
  - L'invenzione del moderno computer
  - Il personal computer
  - La multimedialità
  - Convergenza al digitale
  - La stampa 3D
  - Internet
  - L'e-commerce
  - Il cloud computing

## MATEMATICA

- L'indagine statistica:
  - il campionamento
  - la raccolta delle informazioni
  - strategie e strumenti di rilevazione



- Il report su digitalizzazione, tecnologia e innovazione nelle imprese italiane.

<b>METODOLOGIE E TECNICHE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● DDI</li><li>● Project Based Learning</li><li>● Problem solving</li><li>● Blended learning</li><li>● Classe capovolta</li><li>● Public speaking - Debate</li><li>● Cooperative learning</li><li>● Jigsaw</li><li>● Didattica inclusiva</li><li>● LIM</li></ul>
<b>STRUMENTI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Libro di testo</li><li>● I-Pad in comodato d'uso</li><li>● Costituzione - C.civile</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>● Internet</li><li>● Materiale fornito dal docente (dispense, sitografie)</li><li>● Sussidi audiovisivi</li><li>● Google workspace</li><li>● Esperienze di simulazione in piattaforma Web,</li><li>● percorsi PCTO.</li></ul>
<b>VERIFICHE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Test strutturati o semi-strutturati, anche attraverso moduli google, diagnostici, intermedi e finali</li><li>● Prova esperta di fine UDA</li><li>● Compito di realtà</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schede di autovalutazione e di valutazione tra pari</li> </ul>
<b>MISURAZIONE DELLE PROVE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rubrica di valutazione delle competenze chiave per l'apprendimento permanente</li> <li>• Rubrica di valutazione per le competenze professionali</li> <li>• Rubrica di valutazione delle competenze digital</li> </ul>
<b>TEMPI</b>	<p>I Periodo: settembre – gennaio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRIMO QUADRIMESTRE - ORARIO CURRICULARE</li> <li>• Monte ore delle singole discipline:</li> <li>• ECONOMIA AZIENDALE: 10 h</li> <li>• DIRITTO: 9 h</li> <li>• ECONOMIA POLITICA: 6 h</li> <li>• INFORMATICA: 4 h</li> <li>• STORIA: 6 h</li> <li>• MATEMATICA: 4 h</li> <li>• INGLESE: 4 h</li> <li>• FRANCESE: 4 h</li> </ul>

**RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Raccomandazione UE del 22 maggio 2018)**

<b>AREA DI COMPETENZA</b>	<b>DESCRITTORI DI COMPETENZA</b>	<b>LIVELLI DI APPRENDIMENTO: AVANZATO(4) – INTERMEDIO(3) – BASE(2) - INIZIALE(1)</b>	<b>4 - 3 - 2 - 1</b>
---------------------------	----------------------------------	--	----------------------

Competenza alfabetico funzionale (C1)	1. Comprensione e uso dei diversi linguaggi, compreso quello tecnico-specifico	Comprende e usa correttamente le strutture della lingua: fonologia, ortografia, morfologia, sintassi, lessico. Individua prontamente il significato, i registri dei messaggi, anche nelle loro sfumature, e reagisce con strategie diversificate, sia nelle comunicazioni orali che nella gestione dei testi scritti. Rileva nei testi tutte le informazioni necessarie, esplicite e implicite; sa confrontare testi e fonti di informazione diversa; sa ricavare, selezionare, organizzare e presentare i dati in modo efficace servendosi di tutti gli strumenti più idonei: tabelle, grafici, mappe, strumenti multimediali.	4
---------------------------------------	--	---	---

		.	
		<p>Individua i significati di messaggi articolati, ascolta con attenzione, distinguendo il messaggio ed i registri comunicativi nelle comunicazioni orali e nei testi scritti. Nei testi rileva le informazioni necessarie esplicite ed implicite; contesto, scopo, funzione e tipologia; sa ricavare nessi e relazioni interne al testo, presenti in altri testi e con informazioni già possedute; sa confrontare testi diversi per ricavarne informazioni.</p>	3
		<p>Comprende messaggi di diverso tipo, individuandone significato, scopo, registro. Rileva nei testi informazioni esplicite, individuando nessi con informazioni già possedute, in forma autonoma</p>	2
		<p>Comprende semplici messaggi, e ne coglie il significato principale nelle comunicazioni orali e nei testi scritti. Rileva nei testi informazioni esplicite.</p>	1
Competenza multilinguistica (C2)	2.1 Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio	<p>Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Legge con buona intonazione e con soddisfacente pronuncia semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline</p>	4
		<p>Comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad argomenti di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero. Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni con domande adeguatamente pronunciate</p>	3
		<p>Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni e le traduce con sufficiente pronuncia</p>	2
		<p>Identifica parole e frasi scritte molto semplici, purché note, accompagnate da illustrazioni, e le traduce. Traduce, talvolta, con difficoltà semplicissime frasi proposte in italiano dall'insegnante, utilizzando i termini noti</p>	1

	2.2 Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze)	Scrive correttamente resoconti e compone emails o messaggi relativi a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mail, descrizioni, semplici narrazioni, informazioni relative ad argomenti di studio).	4
		Scrive , in maniera adeguata, semplici comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mail, descrizioni, semplici narrazioni, informazioni relative ad argomenti di studio).	3
		Descrive sufficientemente per iscritto, in modo semplice, comunicazioni relative a contesti di esperienza (istruzioni brevi, mail, descrizioni, semplici narrazioni, informazioni relative ad argomenti di studio).	2
		Ha difficoltà nel descrivere per iscritto. Copia parole e frasi molto note relative a contesti di esperienza. Scrive solo parole e talvolta frasi minime molto note.	1
Competenza matematica e competenza in scienze e tecnologie. (C3)	3.1 Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, raccogliendo e valutando i dati e proponendo soluzioni adeguate	Riconosce autonomamente i dati essenziali , individua le fasi del percorso risolutivo, attraverso una sequenza ordinata di procedimenti logici ed efficaci.	4
		Riconosce i dati essenziali, individua le fasi del percorso risolutivo, attraverso una sequenza ordinata di procedimenti adeguati.	3
		Riconosce i dati essenziali in situazioni semplici e individua solo parzialmente le fasi del percorso risolutivo, tentando le soluzioni adatte	2
		Riconosce solo parzialmente i dati essenziali in situazioni semplici e non individua le fasi del percorso risolutivo.	1
	3.2 Individuare collegamenti relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi	Individua in piena autonomia, in modo corretto e sicuro, collegamenti e relazioni tra quanto appreso in ambiti disciplinari diversi, individuando analogie e differenze, cause ed effetti.	4
		Individua con una certa autonomia, collegamenti e relazioni tra quanto appreso in ambiti disciplinari diversi. Individua analogie e differenze e cause ed effetti.	3
		Individua non sempre autonomamente, collegamenti e relazioni tra quanto appreso in ambiti disciplinari diversi. Individua analogie e differenze.	2

		Se guidato, riesce ad operare semplici collegamenti tra quanto appreso in diversi ambiti disciplinari.	1
--	--	--	---

	6.1 Interazione nel gruppo.	Interagisce in modo collaborativo, partecipativo e costruttivo nel gruppo. Assume sempre il ruolo di leader	4
		Interagisce nel gruppo in modo collaborativo, partecipativo e costruttivo	3
		Interagisce nel gruppo in modo collaborativo ma con ruolo gregario	2

Competenze sociali e civiche (C6)		Non interagisce spontaneamente con il gruppo, ha bisogno di stimoli e rassicurazioni	1
	6.1 Disponibilità al confronto e rispetto dei diritti altrui	Gestisce in modo positivo la conflittualità è pienamente consapevole dei ruoli altrui e ne rispetta sempre i diversi punti di vista	4
		Gestisce in modo positivo la conflittualità ed è disponibile al confronto. Conosce e rispetta i punti di vista e i ruoli altrui .	3
		Gestisce generalmente in modo positivo la conflittualità ed è quasi sempre disponibile al confronto	2
		E' poco disponibile al confronto e a riconoscere i diversi punti di vista ed il ruolo altrui.	1
	6.3 Assolvere i compiti assegnati	Assolve in modo regolare attivo e responsabile i compiti assegnati	4
		Assolve in modo regolare i compiti assegnati	3
		Assolve in modo discontinuo i compiti assegnati	2
		Generalmente non assolve i compiti assegnati	1
	6.4 Rispetto delle regole	Rispetta in modo scrupoloso le regole ed è consapevole della loro importanza	4
		Rispetta in modo consapevole le regole	3

		Rispetta generalmente le regole	2
		Ha difficoltà a rispettare le regole	1
Competenza imprenditoriale (C7)	7.1 capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri	Usa la propria immaginazione e abilità per trovare opportunità e creare valore Valuta le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni	4
		Analizza in maniera critica e con ottica di problem solving l'idea imprenditoriale e sa cogliere le opportunità che si presentano	3
		Collabora nella realizzazione delle idee in modo discontinuo e non sempre riesce a cogliere le opportunità che si presentano	2
		Ha un atteggiamento poco propositivo e non riesce a cogliere le opportunità che si presentano	1
	7.2 Creatività, pensiero critico capacità di risoluzione di problemi,	Dimostra notevole originalità e spirito di iniziativa. Sa analizzare le situazioni identificando i possibili problemi. Utilizza le occasioni di lavoro, gli errori, i successi propri e altrui come opportunità di apprendimento	4
		E' dotato di spirito di iniziativa e originalità. Sa analizzare le situazioni identificando i possibili problemi nella maggior parte dei casi, considera gli errori, i successi propri e altrui come opportunità di apprendimento	3
		Non sempre riesce a lavorare in gruppo e non mantiene il ritmo dell'attività	2
		Ha un atteggiamento superficiale e lavora in modo discontinuo	1

	7.3 Spirito di iniziativa perseveranza, capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario	È proattivo/a (agisce in modo indipendente per raggiungere gli obiettivi anticipando eventuali problemi). Sa stabilire le priorità e organizzare le attività. È concentrato/a sul raggiungimento dello scopo. Ispira ed entusiasma gli altri ottenendo il loro supporto. Fa squadra e collabora con i membri del gruppo. Sa prendere decisioni che affrontano rischi e incertezze.	4
		Ha spirito d'iniziativa ed è autoconsapevole e lungimirante nella ricerca delle soluzioni ai problemi prospettati. Sa prendere decisioni che affrontano rischi e incertezze.	3
		E' sufficientemente motivato ma non sempre riesce a valorizzare le idee e a	2

		prendere decisioni che affrontano rischi ed incertezze	
		Non è sufficientemente motivato e non riesce a valorizzare le idee, prende decisioni che affrontano rischi ed incertezze solo se guidato	1

**RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI (C4) IN RIFERIMENTO AL FRAMEWORK PER LE COMPETENZE DIGITALI DEI CITTADINI (DigComp) elaborato dalla Human Capital and Employment Unit (Joint Research Centre) DIGICOMP 2.1**

AREA DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	LIVELLI DI APPRENDIMENTO: INIZIALE – BASE – INTERMEDIO - AVNZATO	
<b>1. Informazione e data literacy</b>	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Con la guida del docente l'alunno è in grado di: individuare i propri fabbisogni informativi e trovare informazioni con una semplice ricerca in ambienti digitali; scoprire come accedere ai contenuti e come navigare al loro interno.	INIZIALE
		Coadiuvato dal docente, laddove necessario, l'alunno è in grado di riconoscere i propri fabbisogni informativi, di trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitale, di accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno.	BASE
		L'alunno, in autonomia, è in grado di individuare i propri fabbisogni informativi, svolgere ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	INTERMEDIO
		L'alunno, in autonomia, secondo i propri fabbisogni, è in grado di adeguare la propria strategia di ricerca per trovare i dati, informazioni e contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali. Con la guida del docente è in grado di creare una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) all'interno dell'ambiente di apprendimento digitale della scuola per .....(da riferire al prodotto finale)	AVANZATO
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di: rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali	BASE
		In autonomia e l'alunno è in grado di: eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali	INTERMEDIO
		In autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti, dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali	AVANZATO
		Con la guida del docente l'alunno è in grado di: scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione, identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto	INIZIALE

<b>2. Comunicazione e collaborazione</b>	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	In autonomia ma con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione, identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto	BASE
		L'alunno, in autonomia, è in grado di: interagire con le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico e scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine per un determinato contesto	INTERMEDIO
		L'alunno, in completa autonomia, secondo i propri fabbisogni e all'interno di contesti complessi, è in grado di: adeguare una varietà di tecnologie digitali per l'interazione più appropriata; adeguare i mezzi di comunicazione più idonei per un determinato contesto	AVANZATO
	2.2 Condividere con le tecnologie digitali	Solo con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di: riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali	BASE
		In autonomia l'alunno è in grado di: scegliere tecnologie digitali appropriate, ben definite e sistematiche per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;	INTERMEDIO
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso una varietà di strumenti digitali appropriati, per condividere informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali.	AVANZATO
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale e riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali	INIZIALE
		In autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale e riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali	BASE
		In autonomia, l'alunno è in grado di scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale e indicare tecnologie digitali appropriate ben definite e sistematiche per potenziare le capacità personali e professionali	INTERMEDIO
		In autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di variare sia l'utilizzo dei servizi digitali più opportuni per partecipare alla vita sociale sia l'utilizzo delle tecnologie digitali più adeguate per potenziare le capacità personali e professionali	AVANZATO
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Solo con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi.	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato se necessario, l'alunno è in grado di: scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi.	BASE



		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: scegliere strumenti digitali e tecnologie ben definiti e sistematici per i processi collaborativi	INTERMEDIO
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: variare l'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie digitali più appropriati per i processi collaborativi; scegliere gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per co-costruire e co-creare dati, risorse e know-how.	AVANZATO
	2.5 Netiquette	Solo con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato se necessario, l'alunno è in grado di: distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali; scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici	BASE
		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: chiarire norme comportamentali e know how ben definiti e sistematici per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. esprimere strategie di comunicazione ben definite	INTERMEDIO

		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: applicare norme comportamentali e know-how diversi nell'utilizzo delle tecnologie digitali e nell'interazione con gli ambienti digitali, applicare strategie di comunicazione diverse negli ambienti digitali	AVANZATO
	2.6 Gestire l'identità digitale	Solo con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: individuare un'identità digitale, descrivere modi semplici di proteggere la reputazione online.	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato se necessario, l'alunno è in grado di: individuare un'identità digitale, descrivere modi semplici di proteggere la propria reputazione online, riconoscere dati semplici prodotti attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali	BASE
		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: distinguere tra una serie di identità digitali ben definite e sistematiche, spiegare modalità ben definite e sistematiche per tutelare la propria reputazione online, descrivere dati ben definiti in modo sistematico attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali	INTERMEDIO
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: utilizzare una varietà di identità digitali, applicare diverse modalità per proteggere la propria reputazione online, utilizzare i dati prodotti attraverso numerosi strumenti, ambienti o servizi digitali.	AVANZATO
<b>3. Creazione di contenuti digitali</b>	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Con la guida del docente l'alunno è in grado di: individuare modalità per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici, scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici	INIZIALE
		In autonomia ma con un supporto adeguato, se necessario, l'alunno è in grado di individuare modalità per creare e modificare contenuti e scegliere come esprimersi attraverso la creazione di	BASE

		strumenti digitali semplici	
		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: indicare modalità per creare e modificare contenuti ben definiti e sistematici, esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali diversificati.	INTERMEDIO
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di applicare modi per creare e modificare i contenuti in diversi formati, esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali complessi	AVANZATO
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Solo con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: scegliere modi per modificare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi ed originali.	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di scegliere modi per modificare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi ed originali.	BASE
		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di individuare modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi ed originali.	INTERMEDIO
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: lavorare con contenuti e informazioni nuove e diverse, apportando modifiche, miglioramenti ed integrazioni	AVANZATO
	3.3 Copyright e licenze	Solo con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato se necessario, l'alunno è in grado di: individuare le regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.	BASE
		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: individuare regole di copyright e licenze ben definite e sistematiche da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.	INTERMEDIO
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: scegliere le regole più appropriate che applicano il copyright e le licenze a dati, informazioni digitali e contenuti.	AVANZATO
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Con la guida del docente l'alunno è in grado di: individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali e distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali, scegliere semplici misure di sicurezza	INIZIALE
		In autonomia ma con un supporto adeguato, se necessario, l'alunno è in grado di riconoscere individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali e distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali, scegliere semplici misure di sicurezza	BASE

		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: individuare modi ben definiti e sistematici per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali, distinguere rischi e minacce negli	INTERMEDIO
--	--	--	------------

		ambienti digitali, scegliere misure di sicurezza ben definite e sistematiche.	
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: scegliere la protezione più adeguata per dispositivi e contenuti digitali, distinguere i rischi e minacce negli ambienti digitali, scegliere le misure di sicurezza più appropriate.	AVANZATO
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy		Solo con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: scegliere semplici modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali e individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da eventuali danni.	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di: scegliere semplici modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali, individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da eventuali danni	BASE
		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: scegliere le modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali, individuare le modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da eventuali danni.	INTERMEDIO
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali e valutare le modalità più adatte per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da danni.	AVANZATO
4.3 Tutelare la salute e il benessere		Solo con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico- fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali..	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato se necessario, l'alunno è in grado di: distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico- fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali,, scegliere semplici modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali	BASE
		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: spiegare modalità ben definite e sistematiche per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico- fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, scegliere modalità ben definite e sistematiche per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali	INTERMEDIO
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: distinguere le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico- fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali, adattare le modalità più appropriate per proteggere se stesso e gli altri da pericoli negli ambienti digitali	AVANZATO
4.4 Tutelare l'ambiente		Solo con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di: indicare impatti ambientali ben definiti e sistematici delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	BASE

		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: discutere modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	INTERMEDIO
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: scegliere le soluzioni più appropriate per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	AVANZATO
<b>5. Problem solving</b>	5.1 Risolvere i problemi tecnici	Solo con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare semplici soluzioni per risolverli	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di: individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali, identificare semplici soluzioni per risolverli.	BASE

		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: indicare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e scegliere soluzioni ben definite e sistematiche per questi problemi	INTERMEDIO
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: valutare i problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e ipotizzare soluzioni più adeguate	AVANZATO
	5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	Solo con l'aiuto dell'insegnante, l'alunno è in grado di: individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti	INIZIALE
		In autonomia, ma con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno è in grado di: individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti	BASE
		In autonomia e risolvendo problemi diretti, l'alunno è in grado di: scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi	INTERMEDIO
		In completa autonomia, all'interno di contesti complessi, l'alunno è in grado di: applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi.	AVANZATO

**RUBRICA DELLE COMPETENZE PROFESSIONALI (si fa riferimento alla programmazione dei dipartimenti)**