

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

<p>Competenze Professionali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare ed accedere alla normativa pubblicitaria, civilistica e fiscale con particolare riferimento alle attività aziendali • 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; • Interpretare i sistemi aziendali nei loro modelli, processi e flussi informativi con particolare riferimento alle differenti tipologie di imprese • Riconoscere i diversi modelli organizzativi aziendali, documentare le procedure e ricercare soluzioni efficaci rispetto a situazioni date; • Comprendere i documenti relativi alla rendicontazione sociale e ambientale, alla luce dei criteri sulla responsabilità sociale d'impresa.
<p>Competenze Digitali (C4)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Informazione e data literacy (capacità di trarre informazioni dai dati). • Comunicazione e collaborazione • Creazione di contenuti digitali • Sicurezza • Problem solving

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.

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

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

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

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

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

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
---------------------------------------	--	---	---

		.	
		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.	3
		Comprende messaggi di diverso tipo, individuandone significato, scopo, registro. Rileva nei testi informazioni esplicite, individuando nessi con informazioni già possedute, in forma autonoma	2
		Comprende semplici messaggi, e ne coglie il significato principale nelle comunicazioni orali e nei testi scritti. Rileva nei testi informazioni esplicite.	1
Competenza multilinguistica (C2)	2.1 Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio	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	4
		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	3
		Identifica parole e semplici frasi scritte, purché note, accompagnate da illustrazioni e le traduce con sufficiente pronuncia	2
		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	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	
1. Informazione e data literacy	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

2. Comunicazione e collaborazione	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
3. Creazione di contenuti digitali	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
5. Problem solving	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)