



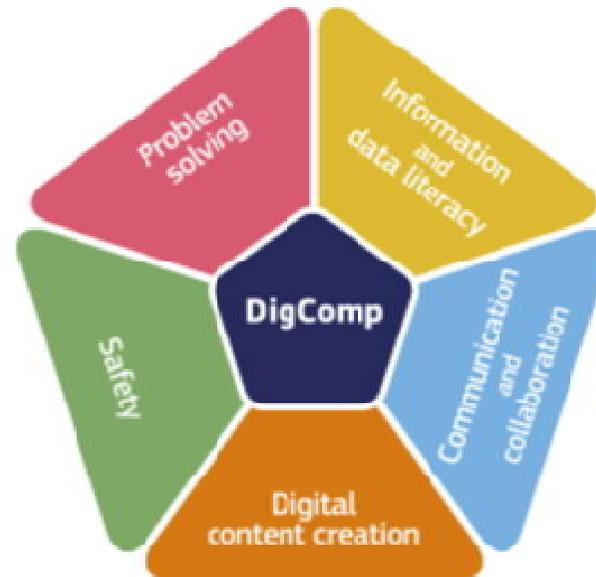
Istituto Comprensivo Statale di Miglianico

Via Martiri Zannolli Miglianico – Chieti 66010 Cod. Fisc. 80005970696 - Tel 0871.951238

email: CHIC82200L@istruzione.it PEC: CHIC82200L@pec.istruzione.it sito web: www.icmiglianico.edu.it



CURRICOLO DIGITALE VERTICALE



Approvato con delibera N. 24 del Collegio dei docenti del 12/12/2023

PREMESSA

Il Curricolo digitale verticale dell'Istituto Comprensivo di Miglianico, elaborato dal Team dell'Innovazione didattico-tecnologica, si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2).

Esso disegna «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini» allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) indispensabili per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale».

Il documento è incentrato su cinque aree di competenza digitale:

- **Alfabetizzazione su informazioni e dati;**
- **Comunicazione e collaborazione;**
- **Creazione di contenuti digitali;**
- **Sicurezza;**
- **Risolvere problemi**

Per ciascuna delle aree di competenza sono delineati i traguardi attesi al termine della Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado e gli obiettivi di apprendimento interdisciplinari e trasversali relativi a ciascuna classe, in un'ottica di progressione delle conoscenze e delle abilità da acquisire e in riferimento sia al curricolo disciplinare d'istituto sia alle pratiche educativo-didattiche già in atto nella scuola.

Al fine di favorire la continuità del processo educativo-didattico negli anni ponte, la progettazione del curricolo digitale stabilisce un mirato raccordo degli obiettivi che saranno perseguiti soprattutto attraverso gli strumenti didattici e alle attrezzature digitali introdotti dal Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation classroom - Ambienti di apprendimento innovativi del PNRR.

Questi ultimi, unitamente all'applicazione di metodologie didattiche innovative, progettate e realizzate sinergicamente dai docenti all'interno dei team, andranno a configurare un nuovo scenario degli ambienti didattici dell'istituto.

Il presente documento è redatto secondo i seguenti criteri finalizzati allo sviluppo delle competenze digitali:

- strutturato secondo il format del curricolo verticale disciplinare in uso nell'Istituto per una maggiore leggibilità;
- di facile fruizione e applicazione;
- calato sulle risorse e gli strumenti in dotazione all'Istituto e alle nuove possibilità che si creeranno grazie alle azioni del Pnrr;
- "allineato" alle pratiche didattiche già sperimentate nell'istituto;
- verticalità con significativi elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;
- declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo;
- teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche;
- scalabile ai vari ordini della scuola.

AREE		DESCRITTORI
	<p>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
		1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
		1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
	<p>2. Comunicazione e collaborazione</p> <p>Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.</p>	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
		2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
		2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
		2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
		2.5 Netiquette
		2.6 Gestire l'identità digitale
	<p>3. Creazione di contenuti</p> <p>Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.</p>	3.1 Sviluppare contenuti digitali
		3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
		3.3 Copyright e licenze
		3.4 Programmazione

	<p>4. Sicurezza</p> <p>Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo</p>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>
	<p>5. Soluzione di problemi</p> <p>Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.</p>	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Individuare divari di competenze digitali</p>

AREA DI COMPETENZA DigComp	TRAGUARDI	O.S.	CLASSE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p style="text-align: center;">1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</p>	<p>1.1. A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare i miei fabbisogni informativi; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • identificare semplici strategie di ricerca personali. 	I N F A N Z I A	3	<p>L'alunno:</p> <p>è in grado di riconoscere alcune icone di suo interesse sul tablet</p>
			4	<p>L'alunno:</p> <p>è in grado di riconoscere alcune icone di suo interesse sul tablet, aprirle e chiuderle</p> <p>è in grado di formulare le richieste per ottenere il risultato desiderato quando interagisce con agenti conversazionali o smart speaker (ad esempio Siri, Alexa)</p>
			5	<p>L'alunno:</p> <p>è in grado di riconoscere icone di suo interesse sul tablet, aprirle, esplorarle e chiuderle</p> <p>è in grado di compiere semplici azioni di organizzazione, classificazione e archiviazione di giochi e materiali didattici in modalità unplugged (in analogia con archiviazione e organizzazione dei file digitali).</p>
	<p>1.2. A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. 		1 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Accende e spegne correttamente un dispositivo</p> <p>Conosce le principali icone in un dispositivo anche dotato di sistema touchscreen e le utilizza per uno scopo</p> <p>Comprende che sul web esistono informazioni attendibili e palesemente fake</p>

	<p>1.3. A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato. 	<p>P R I M A R I A</p>		<p>Con il drag and drop è in grado di archiviare contenuti digitali sul tablet nelle cartelle di raccolta dati create dall'insegnante.</p>
			2 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Conosce le principali icone in un dispositivo anche dotato di sistema touchscreen e le utilizza per uno scopo</p> <p>Compie esperienze guidate di distinzione tra informazioni attendibili e palesemente fake</p> <p>È in grado di avviare l'utilizzo di un motore di ricerca, con il supporto guidato del docente</p> <p>Con il drag and drop è in grado di archiviare contenuti digitali sul tablet nelle cartelle di raccolta dati create dall'insegnante.</p>
			3 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>È in grado di esplorare un motore di ricerca, con il supporto guidato del docente, di scaricare un contenuto e archivarlo in una cartella</p> <p>Formula semplici ipotesi di credibilità su informazioni provenienti dal web</p> <p>È in grado di avviare l'utilizzo di un motore di ricerca, con il supporto guidato del docente o individualmente.</p>
			4 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>E' in grado di ricercare semplici informazioni e contenuti in ambienti digitali, offline e online, in base alla consegna del docente</p> <p>Sa compiere basilari distinzioni su informazioni attendibili e palesemente fake</p>

			<p>Utilizza le più comuni strategie di ricerca delle informazioni sul web (uso delle parole chiave)</p> <p>Comprendere le procedure per salvare e archiviare le informazioni sui dispositivi.</p>
			<p>L'alunno:</p> <p>E' in grado di ricercare semplici informazioni e contenuti in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca in ambienti digitali, offline e online</p> <p>Utilizza le più comuni strategie di ricerca delle informazioni sul web (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca)</p> <p>5[^] Conosce i collegamenti ipertestuali (link) all'interno della rete</p> <p>Esegue attività e giochi per la ricerca e l'approfondimento di informazioni</p> <p>Sa compiere basilari distinzioni su informazioni attendibili e palesemente fake</p> <p>È in grado di utilizzare le procedure per aprire un file, scaricarlo, salvarlo, archivarlo in una cartella di lavoro e stamparlo.</p>
<p>1.1. A livello base e in autonomia sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare i miei fabbisogni informativi; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e 		S E C O N	<p>L'alunno:</p> <p>Conosce le funzionalità di base dei principali browser per la navigazione in internet</p> <p>E' in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca</p> <p>1[^] Conosce e sa utilizzare i collegamenti ipertestuali (link) per muoversi all'interno della rete</p> <p>E' in grado di effettuare download di file (ad esempio immagini) ed organizzare i file scaricati in cartelle e sottocartelle su PC</p> <p>Conosce l'importanza dei domini e sa distinguere i principali domini (.it - .gov. - .com - .edu)</p>

	<p>navigare al loro interno;</p> <ul style="list-style-type: none"> • identificare semplici strategie di ricerca personali. 	D		<p>Conosce gli elementi basilari che permettono di distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news)</p> <p>Utilizza le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca).</p>	
	<p>1.2. A livello base e in autonomia sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali. 		A	2 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Conoscere il funzionamento di un motore di ricerca e, in modo basilare, i meccanismi che sono alla base degli algoritmi di ricerca</p> <p>Utilizza i motori di ricerca per ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo</p> <p>Sa organizzare e archiviare i contenuti digitali, sia sul PC in cartelle e sottocartelle, sia sul browser dalla barra dei preferiti, per utilizzarli e recuperarli</p> <p>Conosce gli elementi basilari che permettono di distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news)</p> <p>Conosce la differenza tra fatti, opinioni e teorie</p> <p>Conosce le diverse tipologie di siti web o di altre piattaforme web (sito web statico, blog, piattaforma social, forum di discussione, ecc).</p>
	<p>1.3. A livello base e in autonomia sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato. 			3 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Utilizza i motori di ricerca e ricerca le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo</p> <p>Riconosce e distingue tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e tra fatti, opinioni e teorie</p> <p>Organizza l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle e sottocartelle</p> <p>Identifica in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse; accede e si orienta all'interno delle informazioni</p>

				Utilizza una sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file (ad esempio un file pdf o un file png, ecc).
2. Comunicazione e collaborazione	<p>2.1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. 	I N F A N Z I A	3	L'alunno: Riconosce le regole degli scambi comunicativi
			4	L'alunno: E' disponibile ad ascoltare gli altri e a interagire correttamente nelle conversazioni in maniera guidata
			5	L'alunno: E' disponibile ad ascoltare gli altri e a impegnarsi nelle conversazioni con sicurezza, sia in contesti personali che sociali E' in grado di usare alcune risorse digitali, app, giochi, form in collaborazione (aprirle, giocare, interagire insieme agli altri)
	<p>2.2. A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione <p>2.3 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p>	P R	1^	L'alunno: Prende familiarità con i dispositivi digitali in uso a scuola E' in grado di usare alcune risorse digitali ludiche (app, giochi...) in collaborazione (aprirle, esplorarle, giocare, interagire), in maniera guidata Comprende la differenza tra il messaggio orale e quello scritto Individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente.

	<ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale; • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale. <p>2.4 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi. <p>2.5 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 adattate a un pubblico; 	I M A R I A	<p>2[^]</p>	<p>L'alunno:</p> <p>Consolida la familiarità con i dispositivi digitali in uso a scuola</p> <p>E' in grado di usare alcune risorse digitali ludiche (app, giochi, tool...) in collaborazione per uno scopo didattico e/o comunicativo</p> <p>Conosce le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto)</p> <p>È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.</p>
			<p>3[^]</p>	<p>L'alunno:</p> <p>Utilizza i dispositivi digitali in uso a scuola, con il supporto guidato del docente</p> <p>E' in grado di usare alcune risorse digitali ludiche (app, giochi, tool...) in collaborazione per uno scopo didattico e/o comunicativo</p> <p>Conosce la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi web)</p> <p>Conosce diversi tipi di comunicazioni (formale o informale), mezzi di comunicazione e il tipo di linguaggio da utilizzare.</p>
			<p>4[^]</p>	<p>L'alunno:</p> <p>Individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto</p> <p>Utilizza alcuni strumenti digitali per la comunicazione e l'interazione (classe virtuale, app...) con il supporto guidato del docente</p> <p>È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali. <p>2.6 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare un'identità digitale; • descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online; • riconoscere dati semplici che produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali 		5 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto</p> <p>Conosce le modalità e le regole di interazioni digitale</p> <p>Conosce le principali tipologie di tecnologie digitali, applicazioni e piattaforme per l'interazione e la comunicazione (e-mail, social network, classi virtuali, videoconferenze, ecc)</p> <p>È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo</p> <p>Conosce cos'è l'identità digitale associata alle persone fisiche e riflette sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</p>
	<p>2.1 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. 	S E C O N	1 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Conosce cos'è l'identità digitale associata alle persone fisiche e riflette sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati</p> <p>Conosce i limiti imposti dalla normativa per l'utilizzo delle ICT da parte dei minori di 14 anni</p> <p>Conosce le tipologie di tecnologie digitali, applicazioni e piattaforme per l'interazione e la comunicazione (e-mail, social network, sistemi collaborativi, classi virtuali, videoconferenze, ecc)</p> <p>E' in grado di associare sistemi di comunicazione ad alcuni contesti adeguati</p> <p>Utilizza, guidato dall'insegnante, alcune funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola (workspace)</p>

	<p>2.2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione. <p>2.3 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale; • riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale. <p>2.4 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti e tecnologie 	<p>D</p> <p>A</p> <p>R</p> <p>I</p> <p>A</p>		<p>Riflette sui rischi legati all'utilizzo di piattaforme ed app per l'interazione sociale on-line</p> <p>Conosce le regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web nel rapportarsi con gli altri utenti.</p>
			2 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Conosce strategie per minimizzare i rischi legati all'utilizzo di piattaforme ed app per l'interazione sociale on-line</p> <p>E' in grado di identificare il comportamento adeguato che, in diversi contesti, un utente sul web dovrebbe utilizzare nel rapportarsi con gli altri utenti</p> <p>Conosce il funzionamento di tecnologie digitali, applicazioni e piattaforme per l'interazione e la comunicazione (e-mail, social network, sistemi collaborativi, classi virtuali, videoconferenze, ecc)</p> <p>Utilizza correttamente in autonomia l'account scolastico per archiviare e condividere documenti con docenti e compagni di classe (spazio drive); Crea, condivide e lavora su file online, in collaborazione con i compagni (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...).</p>
			3 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Utilizza strategie per minimizzare i rischi legati all'utilizzo di piattaforme ed app per l'interazione sociale on-line</p> <p>Adotta un comportamento adeguato, in diversi contesti, nel rapportarsi con gli altri utenti nel web</p> <p>Utilizza correttamente e consapevolmente tecnologie digitali, applicazioni e piattaforme per l'interazione e la comunicazione (e-mail, social network, sistemi collaborativi, classi virtuali, videoconferenze, ecc)</p> <p>Condividere materiale, collaborando alla costruzione di nuovi elementi utili a svolgere compiti assegnati dall'insegnante, attraverso il cloud della scuola o altri</p>

digitali semplici per i processi collaborativi.

2.5 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono 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 adattate a un pubblico;
- distinguere le differenze culturali e generazionali semplici di cui tener conto negli ambienti digitali.

2.6 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare un'identità digitale;
- descrivere modi semplici di proteggere la mia reputazione online;
- riconoscere dati semplici che

cloud-storage

E' in grado di scrivere un'email e conosce gli ambiti per cui tale tecnologia è adeguata

E' in grado di allegare file ad una e-mail e valutarne le dimensioni corrette;

	<p>produco attraverso strumenti, ambienti o servizi digitali.</p>			
<p>3. Creazione di contenuti digitali</p>	<p>3.1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. 	<p>I N F A N Z I A</p>	<p>3</p>	<p>L'alunno: Conosce diversi tipi di contenuti digitali (audio, video, immagini)</p>
			<p>4</p>	<p>L'alunno: Sperimenta in maniera guidata le funzioni di alcuni tipi di contenuti digitali (audio, video, immagini) E' in grado di eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged.</p>
			<p>5</p>	<p>L'alunno: Sperimenta in maniera guidata le funzioni di alcuni tipi di contenuti digitali (audio, video, immagini) E' in grado di riconoscere ed eseguire algoritmi semplici, istruzioni, procedure, (concetti di sequenza e ripetizione) con l'ausilio della robotica E' in grado di riconoscere i simboli e le icone delle principali app.</p>
	<p>3.2 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. 		<p>1^</p>	<p>L'alunno: Utilizza giochi didattici con drag and drop Utilizza software/app di grafica per creare disegni Elenca ed esegue semplici istruzioni, in modalità sia unplugged sia digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un semplice compito</p>

	<p>3.3 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali <p>3.4 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<p>P R I M A R I A</p>		<p>E' in grado di riconoscere i simboli e le icone delle principali app</p> <p>Mediante gli iPad esplora i software di programmazione online e offline (<i>Code.org, Scratch junior</i> ecc.).</p>
			2 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Utilizza giochi didattici con drag and drop e giochi didattici anche con input di testo</p> <p>Utilizza software/app di grafica per creare disegni</p> <p>Elenca ed esegue semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice</p> <p>Compone e scompone oggetti e/o manufatti in parti</p> <p>Esegue istruzioni, formula istruzioni da seguire in un determinato ordine</p> <p>Utilizza codici e simboli.</p> <p>Mediante gli iPad esplora i software di programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola e delle piattaforme online (<i>Code.org, Scratch junior</i> ecc.).</p>
			3 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Sa utilizzare un iPad nelle sue funzionalità di base</p> <p>Conosce e utilizza in modo basilare programmi di videoscrittura</p> <p>Svolge esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</p> <p>Partecipa con la classe alle attività di Codeweek.</p> <p>Scriva ed esegue semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione</p>

				Realizza semplici storytelling multimediali.
			4 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Sa utilizzare un PC (sistema operativo WIN) o un iPad nelle sue funzionalità di base</p> <p>Conosce e utilizza in modo basilare programmi di videoscrittura</p> <p>Completa una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte</p> <p>Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere semplici ricerche di informazioni</p> <p>E' in grado di codificare e decodificare semplici programmi mediante strumenti, software e piattaforme didattiche (ad esempio <i>Scratch</i>), predisposti dall'insegnante</p> <p>Realizza semplici storytelling multimediali</p> <p>E' in grado di realizzare, in maniera guidata, semplici programmi attraverso i robot didattici <i>Makeblock - mBot2 e Sam Labs</i></p> <p>E' in grado di realizzare, in maniera guidata, semplici attività di progettazione elettronica e programmazione attraverso il Kit <i>Makey Makey</i>.</p>
			5 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Sa utilizzare un PC (sistema operativo WIN) o un iPad nelle sue funzionalità di base, crea ed organizza file in cartelle</p> <p>Conosce e utilizza in modo basilare programmi di videoscrittura e di realizzazione presentazioni</p> <p>Utilizza materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio...) per completare, con il supporto guidato del docente, semplici prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti,...)</p> <p>E' in grado di codificare e decodificare semplici programmi mediante strumenti,</p>

				<p>software e piattaforme didattiche (ad esempio <i>Scratch</i>), predisposti dall'insegnante</p> <p>Realizza semplici storytelling multimediali</p> <p>E' in grado di programmare in maniera guidata robot didattici in dotazione alla scuola</p> <p>E' in grado di realizzare, in maniera guidata, semplici attività di progettazione elettronica e programmazione con la strumentazione in dotazione alla scuola.</p>
	<p>3.1 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare modalità per creare e modificare contenuti digitali semplici in formati semplici; • scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. 	S E C O N D A R I A	1[^]	<p>L'alunno:</p> <p>Sa utilizzare un PC (sistema operativo MAC-OS o WIN) nelle sue funzionalità di base, crea ed organizza file in cartelle e sottocartelle</p> <p>Conosce e sa utilizzare in modo basilare programmi di videoscrittura e di realizzazione presentazioni</p> <p>Utilizza materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare, in maniera guidata, semplici prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti,...)</p> <p>E' in grado di realizzare, in maniera guidata, semplici programmi mediante software e piattaforme didattiche di coding (ad esempio <i>Scratch</i>)</p> <p>E' in grado di programmare in maniera guidata robot didattici LEGO WeDo 2.0.</p>
	<p>3.2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. 		2[^]	<p>L'alunno:</p> <p>Sa utilizzare un PC (sistema operativo MAC-OS o WIN) nelle sue funzionalità principali, conosce le impostazioni del sistema (impostazione mouse, tastiere, schermo, ecc), crea ed organizza in modo autonomo file in cartelle e sottocartelle</p> <p>Distingue le estensioni principali dei file e conosce i principali programmi a cui ciascuno può essere associato</p>

	<p>3.3 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali. 		<p>Realizza in modo autonomo documenti e presentazioni con materiali digitali di varia provenienza (ad esempio rete internet) e tipologia (immagini, testi, ecc), sia offline che online (mediante sistema cloud d'Istituto)</p> <p>Esplora, sotto la guida dell'insegnante, nuove applicazioni informatiche per la digital art, il fotoritocco, il montaggio video e la musica digitale</p> <p>Realizza, in maniera autonoma, semplici programmi mediante software e piattaforme didattiche di coding (Ad esempio Scratch)</p> <p>Programma in maniera guidata robot didattici LEGO Mindstorm</p> <p>Realizza modelli e solidi 3D mediante software CAD didattici (tinkerCAD, sketch-up, ecc).</p>
	<p>3.4 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<p>3^</p>	<p>L'alunno:</p> <p>Sa utilizzare un PC (sistema operativo MAC-OS o WIN) nelle sue funzionalità principali ed alcune funzionalità avanzate</p> <p>Realizza in modo autonomo documenti e presentazioni multimediali complesse, sia offline che online (mediante sistema cloud d'Istituto)</p> <p>Realizza montaggi video mediante software di montaggio video (ad esempio iMovie) sia su PC che su tablet</p> <p>Utilizza software di fotoritocco e di digital art</p> <p>Utilizza software per produrre musica digitale (ad esempio GarageBand)</p> <p>Realizza, in maniera autonoma, programmi e semplici video-game mediante software e piattaforme didattiche di coding (Ad esempio Scratch)</p> <p>Programma in maniera autonoma semplici istruzioni per robot didattici LEGO Mindstorm</p> <p>Realizza modelli e solidi 3D mediante software CAD didattici (TinkerCAD, Sketch-up, ecc) ed utilizza software di slicing per la stampa 3D</p>

				<p>Utilizza software per il controllo di macchine come ad esempio laser-box (macchina taglio laser)</p> <p>Si accosta, sotto la guida dell'insegnante, a linguaggi di programmazione reali (ad esempio C, linguaggi arduino, HaloCode, ecc).</p>
4. Sicurezza	<p>4.1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; • scegliere semplici misure di sicurezza; • individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy. <p>4.2 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere semplici modalità per proteggere i miei dati personali e la privacy negli ambienti digitali; • individuare semplici modalità per 	I N F A N Z I A	3	<p>L'alunno:</p> <p>Scopre il concetto di sicurezza e le emozioni ad esso legate</p>
			4	<p>L'alunno:</p> <p>Riconosce il concetto di sicurezza e scopre il concetto di rischio o minaccia ad esso collegato</p>
			5	<p>L'alunno:</p> <p>comprende i basilari rischi delle nuove tecnologie legati al loro uso eccessivo</p>
				P R I M

	<p>utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo me stesso e gli altri da danni;</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici clausole della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali. 	A		
	<p>4.3 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali; • individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale 		R	<p>L'alunno:</p> <p>Identifica i principali rischi sulla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore) legati da un uso eccessivo delle nuove tecnologie e compie semplici riflessioni in merito</p> <p>Riconosce i basilari rischi legati all'uso improprio dei social o all'uso eccessivo dei videogiochi e compie riflessioni guidate in merito</p> <p>Riconosce situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola e ne discute in classe</p> <p>Identifica ed esprime le emozioni e/o stati d'animo suscitati dall'utilizzo dei videogiochi o la fruizione di un cartone e compie riflessioni guidate in merito</p> <p>Distingue le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>
	<p>4.4 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e 			I
				A

	il loro utilizzo		4 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Riconosce, sperimenta e rispetta le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi</p> <p>Individua e applica semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali</p> <p>È in grado di riflettere sulla propria routine quotidiana e individuare azioni per limitare la quantità di tempo da dedicare all'uso dei dispositivi digitali allo scopo di prevenire rischi per la salute fisica ed emozioni e stati d'animo negativi;</p> <p>Adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).</p>
			5 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Riconosce, sperimenta e rispetta le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi</p> <p>Individua e applica semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali</p> <p>Riconosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali</p> <p>È in grado di riflettere sulla propria routine quotidiana e individuare azioni per limitare la quantità di tempo da dedicare all'uso dei dispositivi digitali allo scopo di prevenire rischi per la salute fisica ed emozioni e stati d'animo negativi</p> <p>Adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).</p>
	4.1 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:		1 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Conosce il regolamento d'Istituto in merito all'utilizzo degli smartphones e delle tecnologie digitali</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • distinguere semplici rischi e minacce negli ambienti digitali; • seguire semplici misure di sicurezza; • individuare semplici modalità per tenere conto dell'affidabilità e della privacy 	S E C O N D A R I A		<p>Identifica e riflette sui rischi delle nuove tecnologie legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore)</p> <p>Riconosce i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi</p> <p>Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate dall'utilizzo dei social e dei videogiochi</p> <p>Conosce i problemi legati alla sicurezza informatica e alla necessità di proteggere i propri dati, account e dispositivi.</p>
			2 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Distingue contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sui social o in rete</p> <p>Conoscere che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...)</p> <p>Riflette sulla necessità e sulle modalità per proteggere la propria Privacy e quella altrui nell'utilizzo di social e piattaforme in rete</p> <p>Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi con l'utilizzo della rete</p> <p>Riflette e discute all'interno della classe sul Cyberbullismo</p> <p>Riflette all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi e social</p> <p>Conosce le tipologie di software e sistemi per garantire la sicurezza durante la navigazione online (antivirus, antimalware, parental control, ecc)</p> <p>Conosce metodi e strategie per la protezione di account e password.</p>
			3 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Conosce i diversi rischi e minacce provenienti dalla rete e applica semplici misure</p>

	<p>4.3 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • individuare semplici tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. <p>4.4 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. 			<p>per evitarli (ad esempio: come eseguire una scansione virus, non scaricare file di provenienza sospetta, non cliccare su banner o finestre di pop-up)</p> <p>Distingue tra contenuti digitali appropriati e inappropriati</p> <p>Sceglie il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono, ecc)</p> <p>Sceglie il modo più appropriato per proteggere i propri account ed i propri dispositivi (ad esempio non inviando a nessuno le proprie credenziali, disconnettendo i dispositivi a cui si è connessi temporaneamente, utilizzare password efficaci, ecc)</p> <p>E' consapevole dei rischi ed è in grado di denunciare eventuali problemi connessi con l'utilizzo della rete</p> <p>Utilizza in maniera critica i social network e le piattaforme di interazione in rete;</p> <p>Conoscere la normativa e le misure di contrasto al Cyberbullismo</p> <p>Riflette, in modo critico e consapevole, all'interno della classe, sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi e social.</p>
	<p>5.1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e 	<p>I N F</p>	<p>3</p>	<p>L'alunno: scopre il concetto di situazione problematica</p>
			<p>4</p>	<p>L'alunno:</p>

5. Risolvere problemi	delle tecnologie digitali;	A N Z I A		riflette e cerca soluzioni alle situazioni problematiche guidato dall'insegnante
	<ul style="list-style-type: none"> • identificare semplici soluzioni per risolverli. 		5	<p>L'alunno:</p> <p>E' in grado di utilizzare un dispositivo e riesce a identificare semplici situazioni problematiche.</p>
	5.2 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	P R I M A R I A	1[^]	<p>L'alunno:</p> <p>Riconosce i principali dispositivi digitali e le loro parti fondamentali</p> <p>Utilizza le funzionalità di base dei dispositivi digitali in uso nella scuola (tablet, monitor touch screen...) per attività didattiche guidate.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • individuare esigenze, e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; • scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. 		2[^]	<p>L'alunno:</p> <p>Riconosce i principali dispositivi digitali e le loro parti fondamentali</p> <p>Utilizza le funzionalità di base dei dispositivi digitali in uso nella scuola (tablet, monitor touch screen...) per attività didattiche guidate</p> <p>Riconosce semplici e basilari problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi.</p>
	5.3 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:		3[^]	<p>L'alunno:</p> <p>Distingue e denomina le parti hardware dei dispositivi digitali e le più comuni periferiche</p> <p>Riconosce semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e individua possibili soluzioni per risolverli</p> <p>Utilizza i dispositivi digitali in uso nella scuola (tablet, monitor touch screen...) per attività didattiche guidate e autonome.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; • dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e 			

	<p>situazioni problematiche negli ambienti digitali</p> <p>5.4 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali; • individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale. 		<p>4[^]</p> <p>L'alunno:</p> <p>Distingue, denomina e conosce le funzionalità di base delle parti hardware dei dispositivi digitali e le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</p> <p>Riconosce semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e individua possibili soluzioni per risolverli</p> <p>Utilizza i dispositivi digitali in uso nella scuola (pc, tablet, monitor touch screen...) per attività didattiche guidate e autonome.</p>
			<p>5[^]</p> <p>L'alunno:</p> <p>Distingue, denomina e conosce le funzionalità di base delle parti hardware dei dispositivi digitali e le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</p> <p>Utilizza i dispositivi digitali in uso nella scuola (pc, tablet, monitor touch screen...) per attività didattiche guidate e autonome</p> <p>Effettua, in maniera guidata, semplici controlli del sistema in uso durante le attività</p> <p>Verifica la disponibilità delle reti wifi</p> <p>Sceglie le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p>
	<p>5.1 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per 	<p>S</p> <p>E</p> <p>C</p> <p>O</p> <p>N</p>	<p>1[^]</p> <p>L'alunno:</p> <p>Utilizza autonomamente i PC e/o i dispositivi mobili, della scuola per le attività didattiche;</p> <p>Effettua semplici controlli del sistema in uso durante le attività</p> <p>Verifica la disponibilità delle reti wifi e determina la più adeguata a cui collegare il dispositivo</p> <p>Sceglie le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta -</p>

	risolverli.	D A R I A		<p>aggiorna e riavvia)</p> <p>Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up</p> <p>Riconoscere le applicazioni locali o online da utilizzare per i propri scopi</p> <p>Utilizza le opzioni più adeguate ai propri scopi nella costruzione di testi e/o presentazioni (uso dei caratteri, delle spaziature, immagini, ecc...).</p>
	<p>5.2 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare esigenze, e riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarli; • scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali. 		2 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (se autorizzato dal docente e finalizzati alle sole attività didattiche)</p> <p>Conosce le varie periferiche e i relativi problemi di installazione e gestione (webcam, USB, collegamento HDMI, ecc...)</p> <p>Diagnostica e risolve, con l'aiuto del docente, semplici problemi relativi al funzionamento dei dispositivi</p> <p>Nelle attività comuni di ricerca o produzione di contenuti digitali, è in grado di identificare problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale e risolverli con l'aiuto del docente</p> <p>Conosce ed applica alcune impostazioni dei dispositivi in uso</p> <p>Nello svolgimento della didattica quotidiana con PC e/o dispositivi mobili, seleziona l'applicazione più adatta ad i propri scopi.</p>
	<p>5.3 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; • seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali 		3 [^]	<p>L'alunno:</p> <p>Utilizza nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (se autorizzato dal docente e finalizzati alle sole attività didattiche)</p> <p>Conosce le varie periferiche e risolve autonomamente alcuni dei relativi problemi di installazione e gestione (webcam, USB, collegamento HDMI, ecc...)</p>

	<p>5.4 A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i miei fabbisogni di competenze digitali;• individuare dove cercare opportunità di crescita personale e tenermi al passo con l'evoluzione digitale.		<p>Diagnostica e risolve autonomamente semplici problemi relativi al funzionamento dei dispositivi</p> <p>Nelle attività comuni di ricerca o produzione di contenuti digitali, è in grado di identificare problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale e riesce a risolverli autonomamente</p> <p>Si accosta autonomamente a nuove applicazioni informatiche, valutandone pregi e difetti</p> <p>Per lo svolgimento di attività didattiche avanzate (ad esempio preparare materiali digitali per l'Esame di Stato) individua, esamina ed eventualmente utilizza software differenti da quelli presentati dal docente durante l'anno scolastico se lo ritiene più adatto ad i propri scopi</p> <p>E' in grado di spiegare ai compagni e all'insegnante perché ha scelto di utilizzare un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software.</p>
--	---	--	---