MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
SCUOLA AD INDIRIZZO MUSICALE
Sc. Infanzia, Primaria e Secondaria 1° gr. – Alezio e Sannicola
73011 ALEZIO (LE) – Via Dante Alighieri, 5
e-mail: LEIC8AL00L@ISTRUZIONE.IT – LEIC8AL00L@PEC.ISTRUZIONE.IT - C.F. 91025770750 – Tel. 0833 281042

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

*La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione*La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet.

(Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

Finalità delle TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione): educare ai media.

Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

-Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico.

-Sostenere l'alfabetizzazione informatica.

-Favorire la trasversalità delle discipline.

-Facilitare il processo di apprendimento.

-Favorire il processo di inclusione.

-Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.

-Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio.

-Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.

-Promuovere azioni di cittadinanza attiva.

Le competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali):

1. **INFORMAZIONE**: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE**: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI**: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà. intellettuale e le licenze.

4. **SICUREZZA**: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

5. **PROBLEM-SOLVING**: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

Comunicazione e collaborazione

2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
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

Creazione di contenuti digitali

3.1. Sviluppare contenuti digitali
3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
3.3. Copyright e licenze
3.4. Programmazione

Sicurezza

4.1. Proteggere i dispositivi
4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
4.3. Proteggere la salute e il benessere
4.4. Proteggere l'ambiente

Risolvere problemi

5.1. Risolvere problemi tecnici
5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche
5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
5.4. Individuare i divari di competenze digitali

FIG.1 Il modello concettuale di riferimento del DigComp

SCUOLA DELL'INFANZIA

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO			
Competenza in chiave europea: competenza digitale ***1. Informazione e alfabetizzazione su dati*** ***2. Comunicazione e collaborazione*** ***3. Risolvere problemi***			
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	**OBIETTIVI SPECIFICI**	**CONOSCENZE**	**METODOLOGIE**
1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	Sperimenta in maniera guidata le tecnologie come forma di comunicazione, ricerca, gioco, apprendimento in tutti i campi di esperienza Usa con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni e materiali linguistici, artistici, sonori, scientifici.	Modalità di utilizzo di software didattici e di navigazione per la ricerca guidata e finalizzata; Semplici elaborazioni grafiche	Favorire la curiosità, la scoperta, il procede per tentativi, la collaborazione tra pari e con le insegnanti;
Collaborare attraverso le tecnologie digitali Netiquette	Rispetta le regole condivise, sui tempi e le modalità di utilizzo degli strumenti informatici;		

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA, SECONDA, TERZA		
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati ***2. Comunicazione e collaborazione*** ***3. creazione di contenuti digitali*** ***4. sicurezza***		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
1. navigare ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali valutare dati, informazioni e contenuti digitali	- Osservare e utilizzare oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. - Progettare e compiere nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti. - Conoscere le parti principali del computer.	Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. Le icone. La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali
2. collaborare attraverso le tecnologie digitali Netiquette Esercitare cittadinanza attraverso le tecnologie digitali Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	- Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici, avvio a programmi di videoscrittura e di grafica. Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.	Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.
Sviluppare contenuti digitali	- Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. Si avvia ad utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati	Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. Semplici programmi di grafica e/o didattici.

CLASSE QUARTA. QUINTA		
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati ***2. Comunicazione e collaborazione*** ***3. creazione di contenuti digitali*** ***4. sicurezza***		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
1.Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	- Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizza strumenti tecnologici.	Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. Motori di ricerca e licenze Creative Commons.
2. Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	- Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. - Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. - Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.	Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). Il blog come strumento per comunicare. I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video…).

3. Sviluppare contenuti digitali	- Utilizzare strumenti e tecniche per creare contenuti digitali in maniera guidata - Selezionare formato e contenuti digitali in base allo scopo	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. La stampa dei documenti.
4. Proteggere i dispositivi e i dati personali; …… Salute e benessere	- Prottere i e i contneti digitalidispositivi	

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA: **1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI**	**Obiettivi specifici**	**Conoscenze**	**Abilità**
1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.	• Internet e la sua organizzazione (siti editoriali, commerciali, personali, con contenuti multimediali, istituzionali, di intrattenimento e/o gioco, social network, blog, …) • I principali motori di ricerca (Google Chrome, Microsoft Edge, Safari, …) • I criteri di scelta delle key words da utilizzare per una ricerca efficace • Le modalità di ricerca per immagini, per riferimenti bibliografici e le ricerche avanzate attraverso l'impostazione di specifici parametri	È in grado di: • individuare i propri fabbisogni informativi • scegliere il motore di ricerca che maggiormente soddisfa le proprie esigenze informative • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, anche utilizzando dei filtri • accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno • identificare semplici strategie di ricerca personali.
1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	• Ricercare e valutare informazioni, riconoscere provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; distinguere le informazioni affidabili dalle fake news	• I pericoli della rete: fake news (informazioni fasulle o non verificate) e click bait (esca da click)	È in grado di: • rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di informazioni e contenuti digitali

1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Elaborare dati, informazioni e contenuti in un ambiente strutturato.	• L'archiviazione digitale on-site (SSD, HHD, chiavette USB) e l'archiviazione digitale in cloud (Google Drive, OneDrive, iCloud, …) • Software per l'organizzazione e l'elaborazione di dati (Microsoft Excel, Fogli Google, …)	È in grado di: • individuare applicazioni sul proprio dispositivo per organizzare e archiviare file, link relativi ai siti web, ai blog e ai database digitali e di utilizzarle per recuperarli all'occorrenza. • raccogliere ed elaborare dati utilizzando appropriati strumenti digitali (tabelle, fogli di calcolo, grafici, …)
AREA DI COMPETENZA: **2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**	**Obiettivi Specifici**	**Conoscenze**	**Abilità**
2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	• Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.	• Gli strumenti e i servizi di comunicazione (telefono, e-mail, videoconferenza, social network, podcast, …)	È in grado di: • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione; • utilizzare una chat di uso comune per comunicare con i compagni di classe per organizzare, ad esempio, un lavoro di gruppo; • utilizzare altri mezzi/servizi di comunicazione sul proprio dispositivo digitale che potrebbero essere utili per comunicare e interagire con gli altri; • comunicare efficacemente in modalità asincrona (non simultanea) utilizzando strumenti digitali (ad esempio, per scrivere condividere idee, …) • partecipare ad una videoconferenza tramite apposite piattaforme ed

			utilizzare le principali funzionalità in esse presenti (microfono, webcam, chat, condivisione schermo, …)
2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	• Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con gli altri attraverso le tecnologie digitali più appropriate.	• Le principali piattaforme di archiviazione e condivisione di file (Google Drive, OneDrive, …) • Le principali piattaforme di videoconferenza (Microsoft Teams, Google Meet, …) • Le principali tecnologie di screen sharing (condivisione del contenuto dello schermo)	È in grado di: • riconoscere e scegliere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; • utilizzare un sistema di archiviazione basato sul cloud (ad esempio OneDrive, Google Drive) per condividere materiale con altri; • utilizzare il proprio dispositivo mobile in classe, per condividere file e informazioni sulla digital board tramite la funzionalità di mirroring dello schermo; • utilizzare la funzionalità di condivisione dello schermo durante una videoconferenza per condividere file e informazioni.
2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali	• Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati e risorse.	• Le principali piattaforme di archiviazione e condivisione di file (Google Drive, OneDrive, …) • Le principali piattaforme di videoconferenza (Microsoft Teams, Google Meet, …) • Le piattaforme per la progettazione e la creazione file multimediali in condivisione (Canva,	È in grado di: • scegliere e utilizzare le risorse e le piattaforme digitali più appropriate per creare diversi tipi di contenuti multimediali in condivisione collaborando con i compagni di classe.

		Presentazioni Google, Microsoft PowePoint, …)	
2.5. Netiquette	• Conoscere le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali, tenendo conto anche delle differenze culturali e generazionali.	• I social media, le app di messaggistica istantanea, i blog • La netiquette e le regole di comportamento civile nelle discussioni online	È in grado di: • bloccare la ricezione di messaggi o e-mail indesiderate. • riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi nei confronti degli altri (ad esempio, incitamento all'odio o "hate speech"). • rispettare le regole di comportamento condivise nell'ambiente di apprendimento digitale della scuola mentre lavora online in gruppo
AREA DI COMPETENZA: **3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**	**Obiettivi Specifici**	**Conoscenze**	**Abilità**
3.1. Sviluppare contenuti digitali	• Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.	• I vari contenuti digitali (testi, immagini, presentazioni, audio, video, …) e la loro archiviazione in vari formati di file. • Software e piattaforme online per la creazione e la modifica di varie tipologie di contenuti digitali (testi, immagini,	È in grado di: • creare e/o modificare contenuti digitali utilizzando applicazioni/piattaforme online/software idonei allo scopo; • selezionare il formato appropriato per il contenuto digitale in base allo scopo.

		presentazioni, audio, video, …)	
3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali	• Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti.	• I vari contenuti digitali (testi, immagini, presentazioni, audio, video, …) e la loro archiviazione in vari formati di file. • Software e piattaforme online per la creazione e la modifica di varie tipologie di contenuti digitali (testi, immagini, presentazioni, audio, video, …)	È in grado di: • creare qualcosa di nuovo a partire da contenuti digitali esistenti; • realizzare infografiche e poster digitali, presentazioni multimediali, … che combinano informazioni, contenuti statistici e immagini utilizzando applicazioni o software disponibili.
3.3. Copyright e licenze	• Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.	• I diritti di proprietà intellettuale: copyright e licenze dei contenuti digitali.	È in grado di: • riconoscere contenuti digitali protetti da copyright; • utilizzare le banche dati più adatte per trovare contenuti digitali (testi, immagini, audio, …) scaricabili in modo completamente gratuito • distinguere i diversi modelli di licenza per i software (ad esempio software proprietario, gratuito e open source) • riconoscere le possibili conseguenze di azioni illegali (ad esempio che la condivisione di contenuti protetti da copyright può dar luogo a sanzioni legali)
3.4. Programmazione	• Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni per risolvere un determinato problema o	• Il pensiero computazionale e il coding • Il diagramma di flusso • I linguaggi di programmazione	È in grado di: • scomporre un problema in sotto-problemi;

	svolgere un compito specifico.	• L'ambiente di programmazione a blocchi Scratch.	• costruire un algoritmo per risolvere un'operazione quotidiana attraverso la costruzione di un diagramma di flusso; • combinare un insieme di blocchi di programmazione (ad esempio nell'ambiente Scratch), per risolvere un problema; • distinguere le diverse categorie di blocchi di programmazione di colori differenti in base alla loro funzione (movimento, aspetto, situazioni, controllo, …) • rilevare problemi in una sequenza di istruzioni e apportare modifiche per risolverli (ad esempio trovare un errore nel programma e correggerlo).
AREA DI COMPETENZA: **4. SICUREZZA**	**Obiettivi Specifici**	**Conoscenze**	**Abilità**
4.1. Proteggere i dispositivi personali e la privacy	• Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali.	• La Cybersecurity (sicurezza informatica) in diversi contesti (rete, applicazioni, software, dati personali, dispositivi, …)	È in grado di: • scegliere e utilizzare password diversificate e sicure per i diversi servizi online; • utilizzare misure idonee per proteggere i dispositivi (es. password, impronte digitali, …) per impedire che altri abbiano accesso ai propri dati; • installare e attivare software e servizi di protezione (es.

			antivirus, anti-malware, firewall) per mantenere al sicuro i contenuti digitali e i dati personali.
4.2. Proteggere i dati	• Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali • Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni	• La Cybersecurity (sicurezza informatica) in diversi contesti (rete, applicazioni, software, dati personali, dispositivi, …) • Il Regolamento Europeo Generale sulla Protezione dei Dati o GDPR nei suoi contenuti essenziali	È in grado di: • scegliere il modo più appropriato per proteggere i dati personali (ad esempio indirizzo, numero di telefono), prima di condividerli sulla piattaforma digitale della scuola; • distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere sulla piattaforma digitale della scuola, per evitare che venga danneggiata la propria privacy e quella dei compagni di classe.
4.3. Proteggere la salute e il benessere	• Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali • Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo)	• I rischi per la salute connessi all'utilizzo delle tecnologie digitali • I possibili pericoli negli ambienti digitali (cyberbullismo, adescamento online, hate speech, …) • Il Cyberbullismo e la legge n. 71 del 2017 "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo"	È in grado di: • riconoscere i sintomi della dipendenza digitale ed eventualmente applicare, per sé e per gli altri, una serie di strategie per monitorar e limitare l'uso del digitale (es. regole e accordi sui tempi liberi dallo schermo, installazione di software di limitazione del tempo e di filtri); • riconoscere il fenomeno del cyberbullismo perpetrato con l'uso di tecnologie digitali, ripetuto e volto a

			spaventare, irritare o svergognare le persone prese di mira; • applicare e seguire strategie di protezione per combattere le persecuzioni online (es. bloccare la ricezione di ulteriori messaggi da parte del mittente, non reagire/rispondere, inoltrare o salvare i messaggi come prova per azioni legali e cancellare i messaggi negativi per evitare che vengano visualizzati ripetutamente, …).
4.4. Proteggere l'ambiente	• Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	• L'impatto ambientale dell'utilizzo quotidiano del digitale • L'inquinamento di aria, acqua e suolo relativo alla produzione, al consumo/utilizzo e allo smaltimento di dispositivi/tecnologie digitali • L'impronta ecologica, idrica e di carbonio connesse alle tecnologie digitali	È in grado di: • ridurre il consumo energetico dei dispositivi e dei servizi che utilizza (es. modificando le impostazioni della qualità di visualizzazione dei video, utilizzando la connessione Wi-Fi a casa anziché la connettività dati, chiudendo applicazioni e ottimizzando le dimensioni degli allegati email, …); • adottare comportamenti "green" nell'acquisto di dispositivi digitali (es. scegliere prodotti che consumano meno energia durante l'uso e/o quando sono posti in pausa), meno inquinanti (es. prodotti più facili da smontare e riciclare) e meno tossici (mediante un uso limitato di sostanze

			dannose per l'ambiente e la salute).
AREA DI COMPETENZA: **5. PROBLEM-SOLVING**	**Obiettivi Specifici**	**Conoscenze**	**Abilità**
5.1. Risolvere problemi	• Individuare problemi nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli.	• I dispositivi digitali più comuni (es. computer, tablet, smartphone, …) e le loro funzioni principali • I principali componenti hardware e software di un dispositivo digitale • I principali sistemi operativi (es. Windows, Android, iOS, …) • Le periferiche di input ed output .	È in grado di: • identificare e risolvere problemi di collegamento alla rete connessione alla rete (es. password Wi-Fi errata o modalità aereo attivata); • identificare e risolvere un problema della telecamera e/o del microfono durante una videoconferenza; • verificare il corretto collegamento via cavo o wi-fi delle varie periferiche sia di input che di output.
5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche	• Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle	• Dispositivi e tecnologie digitali	È in grado di: • utilizzare applicazioni per la traduzione automatica (es. Google Translate) e applicazioni di traduzione simultanea (ad esempio iTranslate) per ottenere una comprensione approssimativa di un documento/conversazione/sito internet; • scegliere le tecnologie assistite per accedere meglio

			alle informazioni e ai contenuti online (es.lettori di schermo e strumenti di riconoscimento vocale).

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

LIVELLO / **AREA DI COMPETENZA**	**IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE**	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	*L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese*	*L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite*	*L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.*
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e contenuti che archivia negli ambienti digitali	Accede alla rete per ricavare informazioni e contenuti che gestisce, organizza e archivia negli ambienti digitali	Utilizza la rete per reperire informazioni; rileva la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali; individua come organizzare, archiviare

				e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni e condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Crea e modifica semplici contenuti digitali in diversi formati solo se opportunamente guidato. È in grado di riconoscere contenuti digitali protetti da copyright solo se guidato. Utilizza il pensiero computazionale per risolvere semplici problemi in modo	Crea e modifica contenuti digitali in diversi formati. È in grado di riconoscere contenuti digitali protetti da copyright ed è consapevole delle possibili sanzioni legali se si condividono condividendoli. Utilizza il pensiero computazionale per risolvere semplici	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale. Utilizza il pensiero computazionale per risolvere problemi costruendo e poi eseguendo un codice	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati. Utilizza il pensiero computazionale per risolvere problemi

	guidato con un codice di programmazione a blocchi.	problemi costruendo e poi eseguendo un codice di programmazione a blocchi.	di programmazione a blocchi.	costruendo codici di programmazione a blocchi che è in grado di arricchire e modificare in base ai propri bisogni.
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle TIC.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le TIC. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Individua e risolve alcuni semplici problemi nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali solo se opportunamente guidato	Individua e risolve diversi problemi nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali.	Individua e risolve i vari problemi che si possono presentare nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali.	Individua problemi, anche di una certa complessità, nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali ed è in grado di risolverli utilizzando diverse strategie.