

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi.

(Raccomandazione del Parlamento Europeo del 2018 in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente). Cfr : “**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”

FINALITÀ DELLE TIC (TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE):

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.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia

LE COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP 2.0 (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,

IL CURRICOLO DI ISTITUTO

Il nostro curriculum, al fine di attribuire un criterio di maggiore omogeneità allo sviluppo verticale, è stato costruito intorno ai nuclei tematici, richiamati nei documenti di indirizzo, così espressi:

- 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.

Lo scenario di riferimento è rappresentato dalle **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE**, secondo l'ultima declinazione del 2018 (nuova Raccomandazione del Consiglio UE del 22/05/2018) e dal *Quadro di riferimento europeo: DIGICOMP 2.0 dicembre, 2016*

È fondamentale, ai fini della realizzazione del mandato formativo, l'integrazione del presente curriculum nel curriculum disciplinare. 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. Ogni docente cioè è tenuto ad interrogarsi sul contributo che il proprio insegnamento può portare all'acquisizione di abilità e tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli.

Tutti i software, che saranno utilizzati, sono stati scelti in base a tre considerazioni:

- Free
- Utilizzato e conosciuto abitualmente
- Basso costo.

Qualora in futuro ci fossero dei cambiamenti, si potranno utilizzare software simili.

INFANZIA

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (UE 22/05/2018)

Competenza digitale : “ Presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l’alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l’essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

| NUCLEO FONDANTE | CAMPI DI ESPERIENZA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE |
|---|---------------------|---|--|
| 1. INFORMAZIONE: Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. | Tutti | Utilizzare il mouse in modo corretto(cliccare, trascinare...) Utilizzo della tastiera | Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Modalità per individuare ed aprire icone. Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera. |
| 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. | Tutti | Riconoscere l’icona della piattaforma Classroom come strumento necessario per entrare in contatto con le insegnanti i suoi compagni in caso di sospensione della didattica in presenza. | La Piattaforma classroom Interagire in ambiente digitale (piattaforma Classroom) con la presenza di un adulto |
| 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 | Tutti | Fare un disegno con i più semplici e comuni applicativi | Modalità di utilizzo di software didattici. Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche |

| | | | |
|--|-------------------|---|---|
| proprietà intellettuale e le licenze. | | | |
| 4. SICUREZZA: Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. | Tutti | | |
| 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. | Tutti | Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico | Attività di robotica educativa: Bee Bot Riconoscere e denominare dei giochi e degli esercizi interattivi di tipo linguistico, logico, matematico e grafico che svolge al computer, con il tablet o Lim |
| PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE III | | | |
| <i>RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (UE 22/05/2018)</i> | | | |
| Competenzadigitale : “ <i>presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico</i> ”. | | | |
| NUCLEO FONDANTE | DISCIPLINE | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE |
| 1. INFORMAZIONE: Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. | Tutte | Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizza strumenti tecnologici. | Le parti principali di un computer e le sue funzioni; la funzione di alcuni strumenti tecnologici e il loro impiego di determinate attività didattiche (LIM, videoproiettore, tablet, macchina fotografica digitale...); le principali funzioni dei tasti della tastiera le funzioni dei tasti del mouse |
| | | | |

| | | | |
|---|-------|--|--|
| <p>2. COMUNICAZIONE</p> <p>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.</p> | TUTTE | <p>Riconoscere la piattaforma Classroom come strumento necessario per entrare in contatto con le insegnanti i suoi compagni in caso di sospensione della didattica in presenza.</p> <p>Effettuare una consultazione della rete su un argomento specifico, con la guida di una figura adulta di riferimento</p> | La Piattaforma Class-room IL web e i suoi rischi. |
| <p>3. INFORMAZIONE:</p> <p>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> | Tutte | <p>Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.</p> <p>Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</p> <p>Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizza strumenti tecnologici.</p> | <p>Le parti principali di un computer e le sue funzioni;</p> <p>la funzione di alcuni strumenti tecnologici e il loro impiego di determinate attività didattiche (LIM, videoproiettore, tablet, macchina fotografica digitale...);</p> <p>le principali funzioni dei tasti della tastiera</p> <p>le funzioni dei tasti del mouse</p> |
| <p>4. SICUREZZA:</p> <p>Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> | TUTTE | | |
| <p>5. PROBLEM SOLVING</p> <p>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità,</p> | TUTTE | <p>Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico:</p> <p>Coding unplugged</p> <p>Robotica educativa: Bee Bot</p> | Le funzioni di base di software e applicativi per attività di giochi didattici, di coding e robotica |

| | | | |
|--|-------|--|---|
| risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui. | | | |
| PRIMARIA AL TERMINE DELLA CLASSE V | | | |
| 1. INFORMAZIONE: Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. | Tutte | Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi Saper trasferire dati dalle periferiche. | Il sistema operativo utilizzato e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali, anche Open source; La procedura per scaricare (download), per salvare e stampare un documento |
| 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. | | Accedere alla rete web e ricercare informazioni consultando repertori, siti didattici, dizionari online. Saper ricevere e inviare una mail (ad esempio facendo mail di classe o usando YOP mail) | La Piattaforma Class room Gli strumenti on-line |
| 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 | | Utilizzo di programmi di videoscrittura. Saper scrivere e formattare testi. Saper inserire immagini, tabelle e oggetti. Saper stampare. Utilizzare il foglio di calcolo. Saper tabulare dati. Saper costruire diagrammi. | Le procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, fogli di calcolo. |

| | | | |
|--|--|---|--|
| <p>proprietà intellettuale e le licenze.</p> | | <p>Utilizzo delle mappe. Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 (es. Libre Office Impress o Padlet o strumento Presentazione di Google)</p> | |
| <p>4. SICUREZZA:</p> <p>Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> | | <p>Utilizzare in modo critico e consapevole la rete (opportunità e pericoli). Saper impostare una password per proteggere i documenti prodotti.</p> | <p>Le procedure per l'utilizzo di reti informatiche (con supervisione dell'adulto) per ottenere dati e fare ricerche; I sistemi di comunicazione mobile (e-mail, chat, social network...) e i rischi ad essi collegati. Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) Fonti di pericolo e procedure di sicurezza</p> |
| <p>5. PROBLEM SOLVING</p> <p>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.</p> | | <p>Utilizzo di software e Attività di robotica educativa: Lego We Do Utilizzo di software offline e online per attività di coding (code.org; scratch)</p> | <p>Applicativi offline e online per attività di gioco didattico Attività di coding unplugged</p> |

SCUOLA SECONDARIA

RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente (UE 22/05/2018)

Competenza digitale : “ *presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico*”.

| NUCLEO FONDANTE | DISCIPLINE | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | CONOSCENZE |
|---|--------------|---|---|
| <p>1. INFORMAZIONE:</p> <p>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> | <p>Tutte</p> | <p>Creare cartelle, gestire file Saper trasferire dati dalle periferiche Consultazione quotidiani, siti, dizionari in rete, risorse per l'apprendimento delle lingue straniere Strumenti di presentazione 2.0 (Biteable, Prezi) Mappe concettuali (Mindomo)</p> | <p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento I dispositivi informatici di input e output Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</p> |
| <p>2. COMUNICAZIONE</p> <p>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.</p> | | <p>Ricerca informazioni e selezionare Saper rielaborare le informazioni reperite in diverse forme espressive (grafiche, audio, video, presentazioni...), rispettando principali convenzioni del diritto d'autore e della licenza Creative Commons Utilizzo della piattaforma Google Classroom</p> | <p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare Procedure per l'utilizzo della rete Internet per la ricerca di informazioni (motori di ricerca, cloud,</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| <p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI:</p> <p>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.</p> | | <p>Utilizzo di programmi per la videoscrittura Saper scrivere e formattare testi Saper inserire immagini, tabelle e oggetti Saper stampare Utilizzare il foglio di calcolo: Saper tabulare dati, creare tabelle e grafici Saper utilizzare formule Saper creare un database Utilizzo delle mappe Saper costruire mappe con software e/o applicativi 2.0 Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzare di software dedicati Costruire video con applicativi dedicati Utilizzo degli strumenti del programma LIM (Smart Notebook...)</p> | <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo</p> |
| <p>4. SICUREZZA:</p> <p>Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> | | <p>Utilizzare in modo critico e consapevole la rete (opportunità e pericoli). Promuovere attività collaborative e/o di studio in rete. Incontri informativi con la polizia postale e delle telecomunicazioni.</p> | <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) Procedure per gestire i propri account in funzione della sicurezza (virus e antivirus) e della privacy (password);</p> |
| <p>5. PROBLEM SOLVING</p> <p>Identificare i bisogni e le risorse digitali,</p> | | <p>Utilizzare software offline e online per attività di coding con</p> | <p>Uso del coding e della robotica per realizzare</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>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.</p> | | <p>realizzazione di giochi Robotica educativa (Lego We DO e Lego Mindstorms)</p> | <p>simulazioni, esercizi, quiz, modellizzazioni .</p> |
|--|--|--|---|

RUBRICA DI VALUTAZIONE

SCUOLA PRIMARIA CLASSI I-II- III

| Livelli di apprendimento (Ordinanza N. 172 del 4/12/2020) | IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE 5 L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente. | BASE 6 L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità | INTERMEDIO 7/8 L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo. | AVANZATO 9/10 L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità. |
|---|--|--|--|---|
| GIUDIZI DESCRITTIVI | | | | |
| 1. INFORMAZIONE | Utilizza in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno..) | Utilizza in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno..) con la supervisione dell'insegnante | Utilizza in autonomia gli applicativi più comuni (disegno..) | Utilizza in autonomia e con creatività gli applicativi più comuni (disegno..) |
| 2. COMUNICAZIONE | Si avvia all'uso del web e della possibilità di comunicare attraverso ambienti digitali | Ha consapevolezza del web e della possibilità di comunicare attraverso ambienti digitali con la supervisione dell'insegnante | Utilizza in autonomia e comunica in ambienti digitali (Piattaforma Classroom e altre piattaforme) con la presenza di un adulto | Utilizza e comunica in ambienti digitali - Piattaforma Classroom e altre piattaforme- con la presenza di un adulto; è attento ai rischi legati al Web . |
| 3. CREAZIONE DI CONTENUTI | Produce semplici elaborati in modo guidato. | Produce elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante. | Utilizza gli strumenti informatici e di comunicazione per produrre documenti in situazioni e contesti operativi noti. | Utilizza gli strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni e contesti |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | | | operativi. |
| 4. SICUREZZA | / | / | / | / |
| 5. PROBLEM SOLVING | Utilizza la tecnologia in modo guidato per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi | Utilizza la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi supervisionato dall'insegnante | Utilizza la tecnologia in modo autonomo per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi | Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi |
| SCUOLA PRIMARIA CLASSI IV- V - SCUOLA SECONDARIA CLASSI I- II- III | | | | |
| 1. INFORMAZIONE | Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni. | Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. | Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. | Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. |
| 2. COMUNICAZIONE | Utilizza gli ambienti digitali in modo pass per ricavare informazioni; 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 | Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante | Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale. | 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 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. |
| 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. E' consapevole delle | Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle | Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e |

| | | | | |
|-------------------|--|--|--|--|
| | | potenzialità e dei limiti delle Tic. | potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica. | critico le Tic. Utilizza le regole della netiquette. |
| 5.PROBLEM SOLVING | Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante | Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante | Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo. | Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale. |