



Istituto Comprensivo "D. Alighieri"  
via A. Moro,9 Cornate D'Adda (MB)

# CURRICOLO VERTICALE D'ISTITUTO COMPETENZE DIGITALI

**Scuola Primaria**

D. Alighieri - G. Rodari - L. da Vinci

**Scuola Secondaria di I grado**

G. Marconi

Cornate D'Adda - Maggio 2022

## Premessa

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a qualche decina di anni fa; non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, ma proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. In una scuola orientata all'innovazione, le attività si sviluppano in ambienti fisici ma anche in ambienti virtuali, si usano strumenti tradizionali, come penne, quaderni, lavagne, libri, banchi, accanto ad altri decisamente più recenti come LIM, Digital Board, computer, tablet, smartphone. È una scuola in cui l'orizzonte di riferimento sono le competenze che la società richiede, dove i "contenuti" spesso risiedono nel cloud e dove oltre ai libri, tradizionalmente presenti in classe:

- a) è diffusa la presenza di dispositivi tecnologici: CD/DVD, LIM, Digital Board, e-book, PC, tablet, smartphone...
- b) si ha accesso, grazie a Internet e ai motori di ricerca, a biblioteche virtuali, musei, archivi multimediali, siti scientifici di tutto il mondo;
- c) piattaforme social (Facebook, Google Workspace for Education, You Tube, Twitter, Instagram ecc.), software web based (Google Apps, Office365, molteplici app didattiche), strumenti cloud (Google Drive, Drop box, iCloud, OneDrive ecc.) facilitano ricerca, produzione, comunicazione e condivisione di saperi;
- d) sono disponibili strumenti di comunicazione quali e-mail, chat e videochat, di archiviazione, sharing e produzione collaborativa di testi, video, immagini, link.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti "nativi digitali", sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni Nazionali non consente di declinare la competenza digitale con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave (nelle quali trovano riferimento sia le diverse discipline sia i campi di esperienza della Scuola dell'Infanzia): tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ognuno. Accogliere il cambiamento e l'innovazione significa, in conclusione, riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno diventa consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale. L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché la scuola digitale non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola." (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale)

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

Le finalità formative delle TIC nella scuola dei due 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

## Competenza digitale

*“la competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione (TSI) 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”.*

### LE DIMENSIONI DELLA COMPETENZA DIGITALE

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• TECNOLOGICA</li></ul> | <p>La dimensione tecnologica include un insieme di abilità e nozioni di base, in particolare quelle che consentono di valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni, integrate con la capacità di scegliere tecnologie opportune per affrontare problemi reali.</p>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• COGNITIVA</li></ul>   | <p>La dimensione cognitiva riguarda la capacità di leggere, cercare, selezionare, interpretare e valutare dati, costruire modelli astratti e valutare informazioni considerando la loro pertinenza e affidabilità.</p> <p>Vengono segnalati tre indicatori principali:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- capacità di reperimento e selezione dell’informazione;</li><li>- valutazione critica;</li><li>- organizzazione, sistematizzazione.</li></ul> |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• ETICA</li></ul>       | <p>La dimensione etica attiene al sapersi comportare adeguatamente nel cyberspazio, con particolare riguardo alla tutela personale (sapersi schermare dai rischi, garantire la propria sicurezza) e al rispetto degli altri, aspetti che si arricchiscono di una vasta gamma di tipologie e situazioni possibili (privacy, proprietà, netiquette e socioquette).</p>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• SOCIALE</li></ul>     | <p>La dimensione sociale pone l’accento sulle pratiche sociali e sullo sviluppo di particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro che interfacciamo nella rete.</p>   |

## LE CINQUE AREE delle COMPETENZE DIGITALI IN RIFERIMENTO AL DIGCOMP 2.1 (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali)

| AREE DI COMPETENZA  | DESCRITTORI DI COMPETENZA  | PAROLE CHIAVE   |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• ALFABETIZZAZIONE E DATI</li> </ul>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>L'alunno</b><br/>identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo.</li> </ul>   | ACCOUNT<br>ADESCAMENTO<br>APP<br>BLOG<br>CHAT<br>CYBERBULLISMO<br>CITAZIONE<br>DIRITTO D'AUTORE<br>DOWNLOAD<br>EMAIL<br>EMOJI<br>FAKE<br>FOGLIO DI CALCOLO<br>INTERNET<br>IPERTESTO<br>LICENZA D'USO<br>LINK<br>MOTORE DI RICERCA<br>NETIQUETTE<br>NICKNAME<br>PASSWORD<br>PHISHING<br>PIATTAFORMA<br>PLAGIO<br>PRIVACY<br>SITO ISTITUZIONALE<br>SOCIAL NETWORK<br>SPAM<br>URL<br>WEBCAM<br>YOUTUBE |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>L'alunno</b><br/>comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on- line, si collega con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.</li> </ul>   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>L'alunno</b><br/>crea e modifica nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze e i contenuti; produce espressioni creative, contenuti media e programma; conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</li> </ul>   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• SICUREZZA</li> </ul>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>L'alunno</b><br/>riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</li> </ul>   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• PROBLEM-SOLVING</li> </ul>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>L'alunno</b><br/>identifica i bisogni e le risorse digitali, prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o la necessità, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizza creativamente le tecnologie, risolve piccoli problemi tecnici, aggiorna la propria competenza e quella altrui.</li> </ul> |   |

## PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

**COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE** (*"Raccomandazione del Consiglio Europeo relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente" C189/9, p.9, maggio 2018*):

"La 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".

**PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE** (*dalle Indicazioni nazionali 2012 per il curricolo*):

"L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo".

## TRAGUARDI FORMATIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conoscere e sa utilizzare le principali app di Google Work Space for Education con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Utilizzare fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- Costruire presentazioni.
- Archiviare gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Accedere a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riconoscere e descrivere alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- Conoscere i principi base del coding.
- Utilizzare la piattaforma Code.org.
- Utilizzare ambienti editor.
- Riflettere sulle potenzialità della rete e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

**TRAGUARDI FORMATIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA I GRADO**

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago
- Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni
- Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA PRIMARIA**

| AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA   | AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA  | AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA   |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accendere e spegnere il computer e la Lim</li> <li>• Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</li> <li>• Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</li> <li>• Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.</li> <li>• Utilizzare correttamente il mouse. Utilizzare la tastiera</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</li> <li>• Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</li> <li>• Usare i principali comandi della tastiera.</li> <li>• Aprire e chiudere un file.</li> <li>• Aprire e chiudere un'applicazione.</li> <li>• Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.</li> <li>• Usare software didattici.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</li> <li>• Utilizzare il mouse e tastiera.</li> <li>• Creare una cartella personale.</li> <li>• Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</li> <li>• Aprire e chiudere un file.</li> <li>• Aprire e chiudere un'applicazione.</li> <li>• Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.</li> <li>• Usare software didattici.</li> <li>• Eseguire ricerche, on line, guidate.</li> <li>• Costruire la linea del tempo in forma digitale.</li> <li>• Prendere visione del foglio di calcolo di Excel e AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA delle sue principali funzioni.</li> </ul> |

| AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA   | AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</li> <li>• Usare corsivo, grassetto e sottolineatura.</li> <li>• Colorare un testo.</li> <li>• Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo.</li> <li>• Usare la formattazione del paragrafo.</li> <li>• Inserire elenchi puntati.</li> <li>• Usare il programma di videoscrittura.</li> <li>• Usare software didattici.</li> <li>• Eseguire ricerche, on line, guidate.</li> <li>• Costruire la linea del tempo in forma digitale.</li> <li>• Usare software di geometria (Dèclic, GeoGebra ...)</li> <li>• Gestire righe e colonne di Excel.</li> <li>• Inserire i dati nel foglio di lavoro.</li> <li>• Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inserire bordi e sfondi.</li> <li>• Utilizzare la barra del disegno.</li> <li>• Inserire WordArt e ClipArt.</li> <li>• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</li> <li>• Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.</li> <li>• Costruire la linea del tempo in forma digitale.</li> <li>• Usare il programma di videoscrittura.</li> <li>• Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</li> <li>• Inserire tabelle.</li> <li>• Usare software di geometria (Dèclic, GeoGebra ...)</li> <li>• Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.</li> <li>• Conoscere i più comuni motori di ricerca.</li> <li>• Creare un grafico con Excel.</li> <li>• Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video.</li> <li>• Creare un ipertesto</li> </ul> |



## COMPETENZE DIGITALI SCUOLA PRIMARIA

| COMPETENZE  | ABILITÀ  | CONOSCENZE   |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le funzioni base del computer</li> <li>• Decodificare l'alfabeto digitale</li> <li>• Decodificare istruzioni operative</li> <li>• Individuare le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>• Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</li> <li>• Accedere ai contenuti digitali e navigare al loro interno.</li> <li>• Selezionare e aggiornare le proprie strategie di ricerca.</li> <li>• Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</li> <li>• Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi</li> <li>• Riconoscere episodi di cyberbullismo</li> <li>• Riconoscere le potenzialità e i rischi della tecnologia</li> <li>• Creare contenuti digitali come mezzo di espressione personale.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le funzioni dei programmi di scrittura.</li> <li>• Utilizzare le principali funzioni dei programmi grafici di base</li> <li>• Scegliere il programma e lo strumento più idoneo per svolgere un lavoro</li> <li>• Utilizzare, con l'assistenza dell'insegnante i principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).</li> <li>• Scegliere il programma più idoneo per interagire</li> <li>• Applicare le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale</li> <li>• Utilizzare gli strumenti digitali per collaborare con gli altri.</li> <li>• Risolvere i basilari problemi tecnici nell'utilizzo del dispositivo</li> <li>• Saper utilizzare quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...) come strumento di verifica.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.</li> <li>• Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. Le icone.</li> <li>• La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali.</li> <li>• Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</li> <li>• Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</li> <li>• Semplici programmi di grafica e/o didattici.</li> <li>• Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</li> <li>• Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</li> <li>• Utilizzo di software didattici</li> <li>• Uso della posta elettronica per comunicare.</li> <li>• Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</li> <li>• La stampa dei documenti.</li> <li>• Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</li> <li>• La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</li> <li>• Motori di ricerca e licenze Creative Commons.</li> <li>• La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.</li> </ul> |

I.C. "DANTE ALIGHIERI" - CORNATE D'ADDA

- |  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Costruzione di semplici documenti ottenuti</li><li>• collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</li><li>• Il blog come strumento per comunicare.</li><li>• I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</li><li>• Il concetto di cyberbullismo</li><li>• Le regole della rete</li></ul> |
|--|--|---|

## PIATTAFORME E SOFTWARE UTILI

|   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Google WorkSpace for Education (applicazioni e servizi online):</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gmail (servizio email che consente di accedere alla propria casella di posta)</li> <li>• Google Drive (Fornisce strumenti che consentono di visualizzare video e archiviare, trasferire e condividere file)</li> <li>• Google Documenti, Fogli, Presentazioni, Moduli (sono applicazioni che consentono di creare, modificare, condividere, collaborare, disegnare, esportare e incorporare contenuti su documenti, fogli di lavoro, presentazioni e moduli. In particolare, Google Moduli permette di elaborare grafici con le risposte ottenute nei questionari e di creare quiz molto evoluti con la possibilità di incorporare feedback sulla base della risposta fornita)</li> <li>• Google Calendar (gestione dei calendari personali, della scuola e dei team. Fornisce un'interfaccia in cui visualizzare e organizzare impegni e scadenze, scegliere i calendari da visualizzare, programmare riunioni e incontri, vedere le informazioni sulla disponibilità degli altri utenti, prenotare sale e risorse)</li> <li>• Google Classroom (servizio di gestione di classi e gruppi virtuali completamente integrato con tutte le altre applicazioni della G Suite for Education.</li> <li>• Google Hangout Meet e Google Talk (comunicare in tempo reale via chat o attraverso video - comunicazioni. È possibile organizzare videoconferenze e riunioni)</li> <li>• Suite di applicazioni desktop, server e servizi di tipo office automation Microsoft: Word, Excel, Powerpoint</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Office 365</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suite di applicazioni desktop, server e servizi di tipo office automation Microsoft: Word, Excel, Powerpoint</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Software di giochi didattici</li> </ul>                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wordwall, worksheets, learningapps, crucipuzzle...</li> </ul>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• YouTube</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Piattaforma web 2.0, fondata il 14 febbraio 2005, che consente la condivisione e visualizzazione in rete di contenuti multimediali</li> </ul>   |

## AMBITO DI UTILIZZO DELLE RISORSE

| FASE MOTIVAZIONALE   | FASE LABORATORIALE   | RIORGANIZZAZIONE DELLE CONOSCENZE   |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pearltrees (estensione per browser che consente di catturare le risorse e ordinarle in collection),</li> <li>• Zunal (generatore di webquest, ricerche guidate),</li> <li>• Quizlet (generatore di flash card),</li> <li>• Thinglink (embedding ovvero rappresentazione di immagini o collage con espansioni),</li> <li>• Easelly (produzione di info grafiche),</li> <li>• Prezi (presentazioni),</li> <li>• Powtoon (presentazioni animate),</li> <li>• Lino (bacheche virtuali),</li> <li>• Canva (progettazione grafica)</li> <li>• Myhistro (timeline geolocalizzate),</li> <li>• Wordle (generatore di nuvole di parole),</li> <li>• Screencast-o-matic (realizzazione di video tutorial)</li> <li>• Issue (ebook)</li> <li>• Tachitoscopio (strumento lettura)</li> <li>• Boncyballs.org (rilevazione rumorosità)</li> <li>• Genially (infografiche, presentazioni, micrositi dinamici e interattivi)</li> <li>• Micromondi (programma destinato alla costruzione di ambienti multimediali arricchiti da animazioni).</li> <li>• Mentimeter (piattaforma che permette di creare piattaforme interattive ed ottenere feedback con elementi interattivi come domande, parole...).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Make beliefs comix (generatore di fumetti),</li> <li>• Picmonkey (editor di immagini),</li> <li>• Wevideo (editor video),</li> <li>• Scratch (coding, ambiente di programmazione visuale, community)</li> <li>• Coding unplugged (strumenti non digitali per per introdurre ai concetti fondamentali dell'informatica e alla logica della programmazione)</li> <li>• Code.org (piattaforma per la programmazione)</li> <li>• Playposit (video interattivi)</li> <li>• Audacity (editing audio)</li> <li>• Bee bot (robot educativo)</li> <li>• uQR.me (generatore di codici QR)</li> <li>• Pixelart (computer grafica, nonché una forma di arte digitale)</li> <li>• Bookcreator (creazione di libri digitali)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mindomo (produzione di diagrammi, mappe mentali e concettuali),</li> <li>• Socrative (somministrare verifiche o sondaggi, gare a squadre),</li> <li>• Google site (condivisione esterna, e-portfolio).</li> <li>• Blendescapce (lezioni multimediali con titoli e sottotitoli, assemblando testi, video, immagini, ppt, link, file caricati dal proprio PC, da Dropbox o da GoogleDrive).</li> </ul> |

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

| AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA  | AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA   | AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA   |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrivere, formattare, revisionare e archiviare testi scritti con il computer</li> <li>• Salvare i documenti anche su memoria rimovibile</li> <li>• Utilizzare semplici programmi di grafica</li> <li>• Creare diapositive digitali inserendo immagini</li> <li>• Modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici</li> <li>• Conoscere l'uso della LIM e le sue principali funzionalità</li> <li>• Conoscere l'uso del Digital Board e le sue principali funzionalità</li> <li>• Utilizzare i dizionari digitali</li> <li>• Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante</li> <li>• Utilizzare software di geometria</li> <li>• Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</li> <li>• Conoscere i concetti basilari del coding</li> <li>• Fruire di video e documentari didattici in rete</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo</li> <li>• Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video e link (storytelling)</li> <li>• Utilizzare i dizionari digitali</li> <li>• Utilizzare applicazioni di realtà aumentata e virtuale</li> <li>• Costruire tabelle e grafici di vario tipo (utilizzare Word o Excel ...)</li> <li>• Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni</li> <li>• Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico</li> <li>• Utilizzare software di geometria</li> <li>• Fruire di video e documentari didattici in rete</li> <li>• Consolidare il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</li> <li>• Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</li> <li>• Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi</li> <li>• Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video e link (storytelling)</li> <li>• Costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo</li> <li>• Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni</li> <li>• Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme</li> <li>• Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico</li> <li>• Utilizzare software di geometria</li> <li>• Consolidare/approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</li> <li>• Progettare e realizzare oggetti con stampante 3D</li> <li>• Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" - "Output" in un sistema informatico</li> <li>• Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare semplici video, mappe concettuali, presentazioni...</li> </ul> |

## I.C. "DANTE ALIGHIERI" - CORNATE D'ADDA

|   |   |  |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accedere e consultare il registro elettronico della scuola</li> <li>• Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google workspace for Education</li> <li>• Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Google Workspace for Education) inserendo allegati</li> <li>• Utilizzare internet e motori di ricerca per ricercare informazioni, facendo riferimento a una lista di fonti fornita dall'insegnante</li> <li>• Saper accedere all'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test on line</li> <li>• Conoscere i rischi della dipendenza dallo strumento tecnologico</li> <li>• Conoscere i rischi della rete dovuta alla mancanza di privacy</li> <li>• Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news)</li> <li>• Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright.</li> <li>• Riconoscere forme e manifestazioni di bullismo-cyberbullismo a livello digitale, in particolare quelli veicolati dai videogiochi</li> <li>• Conoscere strategie d'uscita nel caso in cui si incorra in fenomeni di cyberbullismo</li> </ul> | <p>utilizzata nella didattica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accedere e consultare il registro elettronico della scuola</li> <li>• Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google workspace for Education</li> <li>• Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Google Workspace for Education) inserendo allegati</li> <li>• Saper utilizzare l'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test on line</li> <li>• Conoscere i rischi della dipendenza dallo strumento tecnologico</li> <li>• Conoscere i rischi della rete dovuta alla mancanza di privacy</li> <li>• Riconoscere contenuti pericolosi, fraudolenti nella rete</li> <li>• Conoscere l'importanza del rispetto del copyright e saper verificare contenuti prima dell'utilizzo</li> <li>• Proteggere i dispositivi</li> <li>• Proteggere i dati personali e la privacy</li> <li>• Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</li> <li>• Conoscere i principali servizi di archiviazione in Cloud (Drive, ...)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</li> <li>• Accedere e consultare il registro elettronico della scuola</li> <li>• Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace for Education</li> <li>• Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Google Workspace for Education) inserendo allegati</li> <li>• Fruire di video e documentari didattici in rete</li> <li>• Utilizzare i dizionari digitali</li> <li>• Utilizzare applicazioni di realtà aumentata e virtuale</li> <li>• Proteggere i dispositivi</li> <li>• Proteggere i dati personali e la privacy</li> <li>• Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</li> <li>• Conoscere e utilizzare i principali servizi di archiviazione Cloud (Drive, Dropbox, OneDrive..)</li> <li>• Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</li> </ul> |
|---|---|--|

COMPETENZE DIGITALI SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

| COMPETENZE   | ABILITÀ   | CONOSCENZE   |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</li> <li>• Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</li> <li>• Saper gestire la propria e-safety</li> <li>• Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale e per realizzare simulazioni, modellizzazioni, quiz, esercizi, ecc....</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, video, per produrre artefatti digitali (comprese le modellizzazioni) in diversi contesti e per la comunicazione</li> <li>• Conoscere gli elementi base che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi</li> <li>• Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite</li> <li>• Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento</li> <li>• Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi</li> <li>• Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie e della Rete, saper gestire i propri account in funzione della e-safety</li> <li>• Utilizzare software offline e online per attività di Coding</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento</li> <li>• Dispositivi informatici di input e output</li> <li>• Sistema operativo, software e apps, applicativi (residenti e/o cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source</li> <li>• Procedure per la produzione/elaborazione di testi, dati e immagini, prodotti multimediali</li> <li>• Procedure di utilizzo delle Reti per la ricerca di informazioni, per la comunicazione, la collaborazione e la condivisione</li> <li>• Procedure di utilizzo sicuro e legale della Rete per la ricerca e la condivisione di dati (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, cloud, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</li> <li>• Fonti di pericolo e procedure di sicurezza</li> <li>• E-safety</li> <li>• Concetti del pensiero computazionale- coding</li> </ul> |

## COMPETENZE PER AREE DISCIPLINARI SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

| AREA DISCIPLINARE  | COMPETENZE  | ABILITÀ   |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• AREA LINGUISTICA</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o Lim e/o Digital Board) per rappresentare e comunicare contenuti</li> <li>• Saper navigare nella rete per ricavare informazioni</li> <li>• Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione</li> <li>• Saper utilizzare in modo consapevole la tecnologia</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare programmi per la videoscrittura</li> <li>• Scrivere e formattare testi</li> <li>• Inserire immagini, tabelle e oggetti</li> <li>• Utilizzare mappe concettuali</li> <li>• Costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi dedicati</li> <li>• Utilizzare strumenti di presentazione</li> <li>• Costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi dedicati</li> <li>• Costruire ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link...)</li> <li>• Costruire video con applicativi dedicati</li> <li>• Accedere alla rete web e ricercare informazioni</li> <li>• Utilizzare consapevolmente gli strumenti di collaborazione e condivisione in rete</li> </ul> |



## I.C. "DANTE ALIGHIERI" - CORNATE D'ADDA

### • AREA SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

- Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o Lim e/o Digital Board) per rappresentare e comunicare contenuti
  - Saper navigare nella rete per ricavare informazioni
  - Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione
  - Saper utilizzare in modo consapevole la tecnologia
  - Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare e consolidare il pensiero computazionale (coding)
- Utilizzare programmi per la videoscrittura
  - Scrivere e formattare testi
  - Inserire immagini, tabelle e oggetti
  - Utilizzare mappe concettuali
  - Costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi dedicati
  - Utilizzare strumenti di presentazione
  - Costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi dedicati
  - Costruire ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link...)
  - Costruire video con applicativi dedicati
  - Utilizzare strumenti di grafica
  - Accedere alla rete web e ricercare informazioni
  - Utilizzare consapevolmente gli strumenti di collaborazione e condivisione in rete
  - Utilizzare il foglio di calcolo per tabulare dati, costruire diagrammi
  - Utilizzare software offline e online per attività di coding

## STRUMENTI UTILIZZATI NELLE DIVERSE DISCIPLINE

- Piattaforma Google Suite con relative applicazioni funzionali alla didattica (Documenti, Presentazioni, Fogli, Moduli, Drive, Calendar, Hangouts Meet, Classroom, Gmail, Jamboard, Google Maps, ... Google Sites, Canvas, Prezi, Power Point)
- Programmi di registrazioni audio e video (es. Screencast-O-Matic, Editor video di Microsoft)
- Programmi e app di montaggio audio e registrazione (es. Audacity, Waveditor)
- Produzione digitale di un testo (Word, Writer di Libre Office...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (Mentimeter, PowerPoint, Google Documenti, Google Sites, Impress di Libre Office...)
- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti
- Applicazione Pixton
- Applicazioni di realtà aumentata (google street view; google arts & culture; ....)
- Applicazioni di realtà virtuale (google Esplorazioni.....)
- Software per registrare video (gratuiti: es. VideoPad Video Editor, Avidemux, Lightworks...; Camtasia è a pagamento)
- Digital Storytelling (Issuu, Storybird, Powtoon per creare presentazioni animate)
- Linea del tempo interattiva (Frise Chrono, Tiki-Toki, Timetoast...)
- Atlante digitale, Google maps, Google earth...
- App per le lingue straniere (Duolingo, EWA, Rosetta Stone...)
- Dizionari digitali
- Software e app di scrittura musicale (Digital AudioWorkstation; Chrome Music Lab; Musescore; Flat.io; Noteflight, Soundtrap)

- Software specifici per modificare immagini (Paint; Sketchbook; Krita...)
- Lettura di opere d'arte dal web (applicazioni per tablet o smartphone; es. Smartify, DailyArt...)
- Software specifici per il disegno tecnico (es. LibreCAD),
- Software/piattaforme per il coding (Code.org; Scratch 2.0; Scratch3.0)
- Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati (Excel, Fogli Google...)
- Fruizione di video didattici in rete (YouTube, Zanichelli, RAI scuola...)
- Piattaforme per consultare, condividere, appuntare, assemblare, collaborare, archiviare (Drive, Padlet...)
- Piattaforme di apprendimento on line per creare quiz e avere feedback interattivi (Google Moduli; Kahoot; Mentimeter...)
- Mappe concettuali (CMap Tools, MindMeister...)
- LIM; e-book; Monitor interattivi (Digital Board)
- Piattaforme per i libri digitali

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ITALIANO - STORIA - GEOGRAFIA

- Scrivere testi, riassunti, relazioni, ipertesti
- Utilizzare la correzione ortografica automatica, la punteggiatura, la formattazione, l'impaginazione
- Utilizzare la scrittura collaborativa
- Realizzare presentazioni inserendo immagini, transizioni, mappe concettuali, tabelle, filmati per relazionare argomenti
- Creare mappe concettuali
- Utilizzare strumenti e metodi di rappresentazione dello spazio geografico
- Utilizzare libri, dizionari, atlanti digitali
- Fruire di video didattici in rete
- Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni
- Utilizzare i principali servizi di archiviazione
- Utilizzare sondaggi online, quiz e test di verifica a risposta multipla, Vero/Falso, risposte brevi
- Riconoscere e utilizzare il linguaggio specifico (disciplinare, tecnico-informatico)
- Riconoscere fonti attendibili in rete
- Riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO LINGUE STRANIERE

- Scrivere testi, riassunti, relazioni, ipertesti
- Utilizzare la correzione ortografica automatica, la punteggiatura, la formattazione, l'impaginazione
- Utilizzare la scrittura collaborativa
- Realizzare presentazioni inserendo immagini, transizioni, mappe concettuali, tabelle, ... per relazionare argomenti
- Creare mappe concettuali
- Utilizzare Duolingo per imparare e praticare una lingua straniera
- Utilizzare una piattaforma di traduzione di un testo
- Utilizzare libri, dizionari digitali
- Fruire di video didattici in rete
- Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni
- Utilizzare i principali servizi di archiviazione
- Utilizzare sondaggi online, quiz e test di verifica a risposta multipla, Vero/Falso, risposte brevi
- Riconoscere e utilizzare il linguaggio specifico (disciplinare, tecnico-informatico)
- Riconoscere fonti attendibili in rete
- Riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA

- Scrivere testi, riassunti, relazioni, ipertesti
- Utilizzare la correzione ortografica automatica, la punteggiatura, la formattazione, l'impaginazione
- Utilizzare la scrittura collaborativa
- Realizzare presentazioni inserendo immagini, transizioni, mappe concettuali, tabelle, ... per relazionare argomenti
- Creare mappe concettuali
- Utilizzare strumenti per la raccolta di dati, calcoli, formule e loro elaborazione
- Costruire un modello bidimensionale o tridimensionale di un oggetto geometrico astratto attraverso software specifici
- Utilizzare libri digitali
- Fruire di video didattici in rete
- Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni
- Utilizzare i principali servizi di archiviazione
- Utilizzare sondaggi online, quiz e test di verifica a risposta multipla, Vero/Falso, risposte brevi
- Riconoscere e utilizzare il linguaggio specifico (disciplinare, tecnico-informatico)
- Riconoscere fonti attendibili in rete
- Riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ARTE E IMMAGINE

- Scrivere testi, riassunti, relazioni, ipertesti
- Utilizzare la correzione ortografica automatica, la punteggiatura, la formattazione, l'impaginazione
- Utilizzare la scrittura collaborativa
- Realizzare presentazioni inserendo immagini, transizioni, mappe concettuali, tabelle, ... per relazionare argomenti
- Creare mappe concettuali
- Leggere opere d'arte con proiezione dal web
- Utilizzare libri digitali di Storia dell'arte, Architettura
- Fruire di video didattici in rete
- Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni
- Utilizzare i principali servizi di archiviazione
- Utilizzare sondaggi online, quiz e test di verifica a risposta multipla, Vero/Falso, risposte brevi
- Riconoscere e utilizzare il linguaggio specifico (disciplinare, tecnico-informatico)
- Riconoscere fonti attendibili in rete
- Riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO MUSICA

- Scrivere testi, riassunti, relazioni, ipertesti
- Utilizzare la correzione ortografica automatica, la punteggiatura, la formattazione, l'impaginazione
- Utilizzare la scrittura collaborativa
- Realizzare presentazioni inserendo immagini, transizioni, mappe concettuali, tabelle, ... per relazionare argomenti
- Creare mappe concettuali
- Utilizzare App dedicate per l'ascolto e la scrittura della musica
- Utilizzare programmi di modifica delle tracce musicali
- Utilizzare libri digitali di Storia della musica
- Fruire di video didattici in rete
- Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni
- Utilizzare i principali servizi di archiviazione
- Utilizzare sondaggi online, quiz e test di verifica a risposta multipla, Vero/Falso, risposte brevi
- Riconoscere e utilizzare il linguaggio specifico (disciplinare, tecnico-informatico)
- Riconoscere fonti attendibili in rete
- Riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete



## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCIENZE MOTORIE - RELIGIONE

- Produrre un testo digitale
- Utilizzare la correzione ortografica automatica, la punteggiatura, la formattazione, l'impaginazione
- Utilizzare la scrittura collaborativa
- Realizzare presentazioni per relazionare argomenti
- Creare mappe concettuali
- Utilizzare libri digitali
- Fruire di video didattici in rete
- Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni
- Utilizzare i principali servizi di archiviazione
- Utilizzare sondaggi online, quiz e test di verifica a risposta multipla, Vero/Falso, risposte brevi
- Riconoscere e utilizzare il linguaggio specifico (disciplinare, tecnico-informatico)
- Riconoscere fonti attendibili in rete
- Riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete

## DESCRITTORI DEI LIVELLI DI COMPETENZE DIGITALI TRASVERSALI - SCUOLA PRIMARIA

La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

|                |                          |  |
|----------------|--------------------------|--|
| <b>LIVELLI</b> | <b>AVANZATO</b><br>(10)  | L'alunno usa in modo responsabile e in autonomia le nuove tecnologie; sa utilizzare i programmi di scrittura e di trasmissione di informazioni. Gestisce in autonomia la piattaforma Google Work Space for Education e utilizza i motori di ricerca con responsabilità e padronanza. Riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.   |
|                | <b>AVANZATO</b><br>(9)   | L'alunno usa in autonomia le nuove tecnologie; sa utilizzare i programmi di scrittura e di trasmissione di informazioni. Gestisce in autonomia la piattaforma Google Work Space for Education e utilizza i motori di ricerca con padronanza. Riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.   |
|                | <b>INTERMEDIO</b><br>(8) | L'alunno usa in modo corretto le nuove tecnologie; sa utilizzare i programmi di scrittura e di trasmissione di informazioni. Utilizza la piattaforma Google Work Space for Education e utilizza i motori di ricerca con buona padronanza. Riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.  |
|                | <b>INTERMEDIO</b><br>(7) | L'alunno con discreta padronanza sa fare un uso adeguato delle nuove tecnologie; sa utilizzare i programmi di scrittura e di trasmissione di informazioni. Utilizza la piattaforma Google Work Space for Education e utilizza i motori di ricerca con qualche incertezza. Riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.  |
|                | <b>DI BASE</b><br>(6)    | L'alunno con sufficiente padronanza sa fare un uso adeguato delle nuove tecnologie; sa utilizzare con la supervisione di un adulto i programmi di scrittura e di trasmissione di informazioni. Utilizza, sotto supervisione, la piattaforma Google Work Space for Education e i motori di ricerca. Non sempre riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.                                |
|                | <b>INIZIALE</b><br>(5)   | L'alunno necessita di guida per fare un uso corretto delle nuove tecnologie; sa utilizzare solo se guidato i programmi di scrittura e di trasmissione di informazioni. Utilizza con l'aiuto dell'adulto la piattaforma Google Work Space for Education. Sotto la guida di un adulto sa utilizzare i motori di ricerca, non sempre riesce a riconoscere i rischi insiti nell'ambiente digitale. |

**CRITERI DI VALUTAZIONE DEI LIVELLI DI COMPETENZE DIGITALI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

| AREE DI COMPETENZA      | LIVELLO INIZIALE  | LIVELLO BASE   | LIVELLO INTERMEDIO  | LIVELLO AVANZATO   |
|-------------------------|---|--|---|--|
|                         | <i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>   | <i>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.</i>  | <i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</i>   | <i>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.</i> |
| <b>1. INFORMAZIONE</b>  | Fa qualche ricerca on line per mezzo di motori di ricerca. Sa come salvare file e contenuti. Sa come recuperare ciò che ha salvato. | Fa qualche ricerca on line per mezzo di motori di ricerca. Salva e immagazzina file e contenuti (testi, immagini, musica, video, pagine web). Sa come recuperare ciò che ha salvato. Sa che non tutta l'informazione on line è affidabile. | Esplora internet e ricerca informazioni on line. Seleziona le informazioni che trova. Confronta le differenti fonti di informazione scegliendo quelle più affidabili. Sa come salvare e immagazzinare file, contenuti e informazioni varie. | Usa una varietà di strategie per cercare informazioni ed esplorare internet. È critico nei riguardi delle informazioni che trova e sa verificarne validità e credibilità. Organizza file, contenuti e informazioni.        |
| <b>2. COMUNICAZIONE</b> | Utilizza le funzioni più semplici degli strumenti digitali in uso nella scuola solo se opportunamente guidato.                      | Individua gli strumenti digitali in uso nella scuola tramite una checklist e ne utilizza le funzioni fondamentali.   | Dopo aver correttamente individuato quelli più adatti, utilizza in modo autonomo gli strumenti digitali in uso nella scuola.  | Dopo aver correttamente individuato quelli più adatti, usa consapevolmente e con padronanza gli strumenti digitali e della comunicazione in uso nella scuola.  |

|                                  |  |   |  |   |
|----------------------------------|--|---|--|---|
| <b>3. CREAZIONE DI CONTENUTI</b> | È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, tabelle, audio).                      | È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, tabelle, immagini, audio, ...). Modifica i contenuti con qualche semplice strumento del software (applicare setting essenziali). | Produce contenuti digitali di differente formato (testi, tabelle, immagini, video, ...). Edita, rifinisce e modifica i contenuti che altri hanno prodotto.   | Produce contenuti digitali con differenti formati. Usa una varietà di mezzi digitali per creare prodotti multimediali originali. È in grado di integrare elementi di contenuto esistenti per crearne di nuovi.  |
| <b>4. SICUREZZA</b>              | Riconosce solo in parte 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. | 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. Agisce nel rispetto delle regole. |
| <b>5. PROBLEM SOLVING</b>        | 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.  |

## DESCRITTORI DEI LIVELLI DI COMPETENZE DIGITALI TRASVERSALI - SCUOLA SECONDARIA

La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

|                |                          |  |
|----------------|--------------------------|--|
| <b>LIVELLI</b> | <b>AVANZATO</b><br>(10)  | L'alunno in autonomia sa fare un uso consapevole delle nuove tecnologie; naviga nel web conoscendo i requisiti della sicurezza; sa utilizzare i motori di ricerca, sa riconoscere e classificare informazioni dalla Rete; sa riconoscere i rischi insiti nell'ambiente digitale.   |
|                | <b>AVANZATO</b><br>(9)   | L'alunno in modo consapevole sa fare un uso corretto delle nuove tecnologie; naviga nel web conoscendo i requisiti della sicurezza; sa utilizzare i motori di ricerca, sa riconoscere e classificare informazioni dalla Rete; sa riconoscere i rischi insiti nell'ambiente digitale.   |
|                | <b>INTERMEDIO</b><br>(8) | L'alunno usa in modo corretto le nuove tecnologie; naviga nel web conoscendo i requisiti della sicurezza; sa utilizzare i motori di ricerca, sa riconoscere e classificare informazioni dalla Rete; sa riconoscere i rischi insiti nell'ambiente digitale.   |
|                | <b>INTERMEDIO</b><br>(7) | L'alunno con discreta padronanza sa fare un uso adeguato delle nuove tecnologie; naviga nel web conoscendo nel complesso i requisiti della sicurezza; con qualche incertezza utilizza i motori di ricerca, riconosce e classifica informazioni dalla Rete e riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.  |
|                | <b>DI BASE</b><br>(6)    | L'alunno con sufficiente padronanza sa fare un uso adeguato delle nuove tecnologie; naviga nel web ma non sempre riconosce i requisiti della sicurezza; con qualche incertezza utilizza i motori di ricerca, riconosce e classifica informazioni dalla Rete; riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.   |
|                | <b>INIZIALE</b><br>(5)   | L'alunno necessita di guida per fare un uso corretto delle nuove tecnologie; navigare nel web conoscendo i requisiti della sicurezza; utilizzare i motori di ricerca, riconoscere e classificare informazioni dalla Rete; riconoscere i rischi insiti nell'ambiente digitale.  |
|                |                          | L'alunno incontra difficoltà nell'utilizzare in modo corretto le nuove tecnologie, pur guidato dall'insegnante. Naviga nel web non conoscendo i requisiti della sicurezza; non è (sempre) in grado di utilizzare i motori di ricerca, riconoscere e classificare informazioni dalla Rete; è poco consapevole dei rischi insiti nell'ambiente digitale. |

CRITERI DI VAUTAZIONE DEI LIVELLI DI COMPETENZE DIGITALI ALLA TERMINE DELLA  
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

| AREE DI COMPETENZA               | LIVELLO INIZIALE   | LIVELLO BASE  | LIVELLO INTERMEDIO   | LIVELLO AVANZATO   |
|----------------------------------|--|---|--|--|
|                                  | <i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>  | <i>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.</i>                     | <i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</i>  | <i>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.</i>                                       |
| <b>1. INFORMAZIONE</b>           | Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.   | Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare e organizzare informazioni.   | Accede alla rete per ricavare, organizzare e analizzare informazioni.  | Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.   |
| <b>2. COMUNICAZIONE</b>          | Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo 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, elabora in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.  |
| <b>3. CREAZIONE DI CONTENUTI</b> | Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato. | 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 e rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.  |
| <b>4. SICUREZZA</b>              | 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 della 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. |
| <b>5. PROBLEM SOLVING</b>        | 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.   |

