

CURRICOLI DIGITALI VERTICALI

aa. ss. 2020-2021/2022-2023

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, 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, 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, G Suite, ecc.), software web based (Google apps, Office365, molteplici app didattiche), strumenti cloud (Drive, 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

**COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMP
(Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali)**

AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	PAROLE CHIAVE
<ul style="list-style-type: none"> • INFORMAZIONE • COMUNICAZIONE • CREAZIONE DI CONTENUTI • SICUREZZA • PROBLEM-SOLVING 	<p>➤ L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo.</p> <p>➤ L'alunno 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.</p> <p>➤ L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze; produce espressioni creative; conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p> <p>➤ L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> <p>➤ L'alunno 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.</p>	<p>ACCOUNT ADESCAMENTO APP BLOG CHAT CYBERBULLISMO CITAZIONE DIRITTO D'AUTORE DOWNLOAD EMAIL EMOJI FAKE FOGLIO DI CALCOLO INTERNET IPERTESTO LICENZA D'USO LINK MOTORE DI RICERCA NETIQUETTE NICKNAME PASSWORD PHISHING PIATTAFORMA PLAGIO PRIVACY SITO ISTITUZIONALE SOCIAL NETWORK SPAM URL WEBCAM YOUTUBE</p>

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE (revisione Consiglio Europeo, 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 DELLE COMPETENZE DELLO STUDENTE (dalle *Indicazioni nazionali per il curricolo*)

"L'alunno 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
- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per produrre documenti in diverse situazioni
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago
- Riflettere sulle potenzialità e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione

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

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

COMPETENZE DIGITALI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le funzioni base del computer • Decodificare l'alfabeto digitale • Decodificare istruzioni operative • Individuare le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Accedere ai contenuti digitali e navigare al loro interno. • Selezionare e aggiornare le proprie strategie di ricerca. • Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. • Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. • Riconoscere episodi di cyberbullismo • Riconoscere le potenzialità e i rischi della tecnologia. • Creare contenuti digitali come mezzo di espressione personale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le funzioni dei programmi di scrittura. • Utilizzare le principali funzioni dei programmi grafici di base • Scegliere il programma e lo strumento più idoneo per svolgere un lavoro • Utilizzare, con l'assistenza dell'insegnante i principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate). • Scegliere il programma più idoneo per interagire • Applicare le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. • Utilizzare gli strumenti digitali per collaborare con gli altri. • Risolvere i basilari problemi tecnici nell'utilizzo del dispositivo. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • 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. • 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. • Utilizzo di software didattici • Uso della posta elettronica per comunicare. • Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. • La stampa dei documenti. • 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.

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• 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...).• Conoscere il concetto di cyberbullismo.• Conoscere le regole della rete. |
|--|--|--|

COMPETENZE PER AREE DISCIPLINARI SCUOLA PRIMARIA

AREA DISCIPLINARE	COMPETENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • AREA LINGUISTICA 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accedere alle funzioni di base di un dispositivo • Saper utilizzare le tecnologie per la produzione di un testo • Saper navigare nella rete per ricavare informazioni • Fruire dei video didattici in rete • utilizzare quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...) come strumento di esercizio e verifica • Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione • Saper utilizzare in modo consapevole la tecnologia 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare gli elementi base del computer (mouse, tastiera) • Utilizzare programmi per la videoscrittura • Scrivere e formattare testi • Inserire immagini, tabelle e oggetti • Utilizzare la funzione di stampa • Utilizzare mappe concettuali • Costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 • Utilizzare strumenti di presentazione • Creare video con programmi specifici • Usare programmi con giochi didattici • Accedere alla rete web e ricercare informazioni • Utilizzare gli strumenti di collaborazione e condivisione in rete

AREA DISCIPLINARE	COMPETENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • AREA SCIENTIFICO-TECNOLOGICA 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o Lim) per rappresentare e comunicare contenuti • Saper navigare nella rete per ricavare informazioni • Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione • Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding) 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare gli elementi base del computer (mouse, tastiera) • Utilizzare programmi per la videoscrittura • Scrivere e formattare testi • Inserire immagini, tabelle e oggetti • Utilizzare la funzione di stampa • Utilizzare mappe concettuali • Costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 • Utilizzare strumenti di presentazione • Costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 • Utilizzare strumenti di grafica • Usare programmi per giochi didattici • 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 Gsuite con relative applicazioni funzionali alla didattica (Meet, Moduli Google, Presentazioni Google, Fogli Google, Jamboard, Google Maps, Power Point)
- Programmi di registrazioni audio e video
- Produzione digitale di un testo (Word, Writer di Libre Office...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google Documenti...)
- Software per registrare video
- Digital Storytelling (Issuu, Storybird, Powtoon per creare presentazioni animate)
- Atlante digitale, Google maps, Google earth...
- App per le lingue straniere (Duolingo, EWA, Rosetta Stone...)
- Dizionari digitali
- Software specifici per modificare immagini (Paint...)
- Lettura di opere d'arte dal web (applicazioni per tablet o smartphone; es. Smartify, DailyArt...)
- 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...)
- Software didattici (ed.software Erikson..)
- Software per giochi didattici (wordwall, learnig app...)
- Dispositivi per memorizzare i dati (penne USB, Hard disk, CD, DVD)
- Mappe concettuali (CMap Tools, MindMeister...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google Moduli, Kahoot...)
- Libri digitali e audiolibri
- LIM; e-book multimediali
- Google Classroom

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ITALIANO - STORIA - GEOGRAFIA

- Scrivere testi, riassunti, relazioni, ipertesti
- Utilizzare la correzione ortografica automatica, la punteggiatura, la formattazione, l'impaginazione
- 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 quiz e test di verifica a risposta multipla, Vero/Falso, risposte brevi
- Riconoscere e utilizzare il linguaggio specifico (disciplinare, tecnico-informatico)
- Riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete
- Ascoltare e comprendere testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO LINGUA STRANIERA

- Scrivere testi, riassunti, relazioni, ipertesti
- Utilizzare la correzione ortografica automatica, la punteggiatura, la formattazione, l'impaginazione
- Realizzare presentazioni inserendo immagini, transizioni, mappe concettuali, tabelle, ... per relazionare argomenti
- Creare mappe concettuali
- Utilizzare una piattaforma di traduzione di un testo
- Utilizzare libri, dizionari digitali
- Digital storytelling
- 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 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
- Utilizzare software specifici (es. Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo) visuale molti concetti geometrici e matematici
- 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 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
- Realizzare presentazioni inserendo immagini, transizioni, mappe concettuali, tabelle, ... per relazionare argomenti
- Creare mappe concettuali
- Leggere opere d'arte con proiezione dal web
- Fruire di video didattici in rete
- Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni
- Utilizzare i principali servizi di archiviazione
- Utilizzare online quiz e test di verifica a risposta multipla, Vero/Falso, risposte brevi
- Approccio all'editing video (Windows Live Movie Maker)
- 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 della musica
- Fruire di video didattici in rete
- Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni
- Utilizzare i principali servizi di archiviazione
- Utilizzare online quiz e test di verifica a risposta multipla, Vero/Falso, risposte brevi
- Riconoscere e utilizzare il linguaggio specifico (disciplinare, tecnico-informatico)
- 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

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.

LIVELLI	AVANZATO (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 Gsuite e utilizza i motori di ricerca con responsabilità e padronanza. Riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.
	AVANZATO (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 Gsuite e utilizza i motori di ricerca con padronanza. Riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.
	INTERMEDIO (8)	L'alunno usa in modo corretto le nuove tecnologie; sa utilizzare i programmi di scrittura e di trasmissione di informazioni. Utilizza la piattaforma Gsuite e utilizza i motori di ricerca con buona padronanza. Riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.
	INTERMEDIO (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 Gsuite e utilizza i motori di ricerca con qualche incertezza. Riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.
	DI BASE (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 Gsuite e i motori di ricerca. Non sempre riconosce i rischi insiti nell'ambiente digitale.
	INIZIALE (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 Gsuite. 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 VAUTAZIONE DEI LIVELLI DI COMPETENZE DIGITALI ALLA FINE 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>
1. INFORMAZIONE	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.
2. COMUNICAZIONE	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 check-list 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.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	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.

<p>4. SICUREZZA</p>	<p>Riconosce solo in parte i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.</p>	<p>Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
<p>5. PROBLEM SOLVING</p>	<p>Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante.</p>	<p>Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante.</p>	<p>Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.</p>	<p>Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.</p>

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"> • Scrivere, formattare, revisionare e archiviare testi scritti con il computer • Salvare i documenti anche su memoria rimovibile • Utilizzare semplici programmi di grafica • Creare diapositive digitali inserendo immagini • Modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici • Utilizzare i dizionari digitali • Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante • Utilizzare software di geometria • Fruire di video e documentari didattici in rete • Conoscere la piattaforma Google Classroom per uso scolastico • Conoscere i rischi della dipendenza dallo strumento tecnologico • Conoscere i rischi della rete dovuta alla mancanza di privacy 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure per la produzione di testi, di presentazioni e l'utilizzo dei fogli di calcolo • Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling) • Utilizzare i dizionari digitali • Costruire tabelle e grafici di vario tipo (utilizzare Word o Excel ...) • Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni • Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico • Utilizzare software di geometria • Fruire di video e documentari didattici in rete • Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding • Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare • Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi • Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling) • Costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo • Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni • Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e disegno tecnico • Utilizzare software di geometria • Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco • Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding • Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" • "Output" in un sistema informatico • Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare

<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere forme e manifestazioni di bullismo-cyberbullismo a livello digitale, in particolare quelli veicolati dai videogiochi• Conoscere strategie d'uscita nel caso in cui si incorra in fenomeni di cyberbullismo	<ul style="list-style-type: none">• Proteggere i dispositivi• Proteggere i dati personali e la privacy• Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)• Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Drive, ...)	<p>video, mappe concettuali, presentazioni...</p> <ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica• Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme• Fruire di video e documentari didattici in rete• Utilizzare i dizionari digitali• Proteggere i dispositivi• Proteggere i dati personali e la privacy• Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)• Conoscere e utilizzare i principali servizi di archiviazione Cloud (Drive, ...)• 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.)
---	--	---

COMPETENZE DIGITALI SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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 • Saper gestire la propria e-safety • Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale e per realizzare simulazioni, modellizzazioni, quiz, esercizi, ecc.... 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Conoscere gli elementi base che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi • Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite • Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento • Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie e della Rete, saper gestire i propri account in funzione della e-safety • Utilizzare software offline e online per attività di Coding 	<ul style="list-style-type: none"> • Applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento • Dispositivi informatici di input e output • Sistema operativo, software e apps, applicativi (residenti e/o cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source • Procedure per la produzione/elaborazione di testi, dati e immagini, prodotti multimediali • Procedure di utilizzo delle Reti per la ricerca di informazioni, per la comunicazione, la collaborazione e la condivisione • Procedure di utilizzo sicuro e legale della Rete per la ricerca e la condivisione di dati (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, cloud, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza • E-safety • Concetti base del coding

COMPETENZE PER AREE DISCIPLINARI SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

AREA DISCIPLINARE	COMPETENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • AREA LINGUISTICA 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o Lim) 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 2.0 • Utilizzare strumenti di presentazione • Costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 • Costruire ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link...) • Costruire video con applicativi dedicati • Accedere alla rete web e ricercare informazioni • Utilizzare consapevolmente gli strumenti di collaborazione e condivisione in rete

<ul style="list-style-type: none">• AREA SCIENTIFICO-TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o Lim) 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 il pensiero computazionale (coding)	<ul style="list-style-type: none">• 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 2.0• Utilizzare strumenti di presentazione• Costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0• 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 Gsuite con relative applicazioni funzionali alla didattica (Meet, Moduli Google, Presentazioni Google, Fogli Google, Jamboard, Google Maps, Canvas, Prezi, Power Point)
- Programmi di registrazioni audio e video (es. Screencast-O-Matic)
- Produzione digitale di un testo (Word, Writer di Libre Office...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google Documenti, Impress di Libre Office...)
- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti
- Applicazione Pixton
- Software per registrare video (gratuiti: es. VideoPad Video Editor, Avidemux, Lightworks...;
- 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 specifici per comporre musica usando note e pentagramma, registrare suoni e applicare effetti speciali (Digital Audio Workstation)
- Software specifici per modificare immagini (Paint...)
- Lettura di opere d'arte dal web (applicazioni per tablet o smartphone; es. Smartify, DailyArt...)
- Software specifici per il disegno tecnico (es. LibreCAD), per la programmazione di tipo "semplificato" (es. Scratch 2.0)
- 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...)

- Mappe concettuali (CMap Tools, MindMeister...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google Moduli, Kahoot...)
- Libri digitali e audiolibri
- LIM; e-book multimediali
- Google Classroom
- Piattaforma HUBSCUOLA...

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

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.

LIVELLI	AVANZATO (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.
	AVANZATO (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.
	INTERMEDIO (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.
	INTERMEDIO (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.
	DI BASE (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.
	INIZIALE (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 VALUTAZIONE DEI LIVELLI DI COMPETENZE DIGITALI ALLA FINE DEL TRIENNIO

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>
1. INFORMAZIONE	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.
2. COMUNICAZIONE	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, 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. 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.
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 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.
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.