



Istituto Comprensivo di Grazzanise

✉ Via Montevergine 58, - 81046 Grazzanise (CE)
e-mail: ceic8am001@istruzione.it pec: ceic8am001@pec.istruzione.it
C.F. 93086240616 – CU: UFCRO9 - ☎ 0823/964695



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Allegato al PTOF 2025/2028

Approvato dal Collegio dei Docenti del 18 dicembre 2025 con delibera n. 64
Approvato dal Consiglio d'Istituto del 18 dicembre 2025 con delibera n. 62

1. PREMESSA	p. 2
2. RIFERIMENTI NORMATIVI	p. 4
3. IL DIGICOMP 2.2 COME BASE PER LA CREAZIONE DEL CURRICOLO	p. 6
4. SCUOLA DELL'INFANZIA	p. 9
5. SCUOLA PRIMARIA	p. 16
6. SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	p. 26
7. RUBRICHE DI VALUTAZIONE	p. 44

1. PREMESSA

La **competenza digitale** è inserita nel quadro delle **competenze chiave per l'apprendimento permanente**, delineate nel documento europeo *Key Competences for Lifelong Learning*. Essa rappresenta un insieme di capacità fondamentali per la realizzazione personale, per l'adozione di uno stile di vita sostenibile, per l'occupabilità, per la partecipazione attiva alla vita democratica e per l'inclusione sociale.

Nella **Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018**, la competenza digitale viene definita come *"l'interesse e la capacità di utilizzare le tecnologie digitali con dimestichezza, spirito critico e senso di responsabilità, ai fini dell'apprendimento, del lavoro e della partecipazione alla società"*. Essa comprende l'alfabetizzazione digitale e informatica, la comunicazione e la collaborazione online, la competenza mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza informatica e la consapevolezza in materia di proprietà intellettuale, nonché la capacità di risolvere problemi e di esercitare il pensiero critico.

Sin dalla sua prima formulazione, il **DigComp** ha costituito un linguaggio comune di riferimento per la definizione e la promozione delle competenze digitali necessarie ad affrontare la trasformazione tecnologica della società contemporanea. Il quadro fornisce un modello chiaro e condiviso per l'acquisizione, il consolidamento e l'applicazione coerente della competenza digitale nei diversi contesti di vita, di studio e di lavoro. Esso rappresenta, altresì, uno strumento utile per la **valutazione e lo sviluppo** delle competenze digitali dei cittadini.

In ambito scolastico, il **DigComp** riveste un ruolo strategico nel supportare il processo di costruzione della competenza digitale, che deve essere considerata trasversale e integrata all'interno di tutte le discipline. È opportuno sottolineare come le competenze chiave per l'apprendimento permanente siano **interdipendenti e complementari**, rafforzandosi reciprocamente attraverso lo sviluppo nei diversi ambiti formativi. Tale relazione è evidente anche tra la competenza digitale e le altre competenze chiave europee. L'aggiornamento del quadro europeo per le competenze digitali dei cittadini pone particolare attenzione a tematiche di rilevanza attuale quali la **datificazione**, l'**intelligenza artificiale** e la **cittadinanza digitale consapevole**, promuovendo un approccio orientato alla formazione di cittadini competenti, responsabili e critici. La competenza digitale assume pertanto una connotazione **trasversale e interdisciplinare**, che supera i confini disciplinari tradizionali e si sviluppa attraverso attività progettuali e valutabili, ancorate alla realtà e coerenti con la prospettiva di un **curricolo verticale** esteso a tutti gli ordini di scuola.

In coerenza con i principi del **DigComp 2.2**, il nostro Istituto ha elaborato un **Curricolo Verticale delle Competenze Digitali** e che prevede compiti autentici e di realtà finalizzati alla valutazione delle competenze trasversali. Tali compiti favoriscono l'impiego di metodologie **induttive**, **laboratoriali** (*learning by doing*) e **cooperative**, supportate dalla predisposizione di **rubriche e griglie di valutazione** dedicate.

Lavorare sullo sviluppo della competenza digitale significa porre lo **studente al centro del processo di apprendimento**, promuovendo la progettazione, la creazione, la risoluzione di problemi, la documentazione, la programmazione, l'analisi e la sintesi dei dati, nonché la costruzione di contenuti digitali e l'individuazione di strategie comunicative efficaci.

Gli studenti, spesso identificati come **nativi digitali**, dimostrano familiarità con l'uso degli strumenti tecnologici ma necessitano di acquisire una **competenza critica e consapevole**, che consenta loro di utilizzare tali strumenti in modo autonomo, responsabile e rispettoso degli altri. Ciò implica lo sviluppo della capacità di prevenire i rischi legati all'uso improprio delle tecnologie e di agire nel rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente digitale.

Per i docenti, la sfida consiste nell'attuare una **didattica innovativa e integrata**, capace di valorizzare il potenziale educativo delle tecnologie digitali, di promuovere buone pratiche pedagogiche, di sostenere l'inclusione e di riconoscere e valorizzare le diverse forme di intelligenza e apprendimento. L'aula, grazie alle tecnologie e alla rete, si apre al mondo, e la progettazione didattica dell'Istituto si orienta verso una **piena integrazione della dimensione digitale** nel processo di insegnamento-apprendimento.

Il **Curricolo Verticale delle Competenze Digitali dell'Istituto Comprensivo di Grazzanise** fa riferimento al **Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini** (*DigComp 2013, DigComp 2.0 – 2016, DigComp 2.2 – 2022*). L'aggiornamento del **DigComp 2.2** riguarda in particolare la **Dimensione 4**, che introduce temi emergenti quali la **misinformazione e disinformazione** nei social media e nei siti di informazione (fact-checking, fake news, deep fakes), la **datificazione dei servizi digitali**, l'interazione dei cittadini con i sistemi di **intelligenza artificiale** e con l'**Internet of Things**, la **sostenibilità ambientale** e le **nuove modalità di lavoro a distanza**. Il documento integra inoltre esempi di **conoscenze, abilità e atteggiamenti** relativi alle 21 competenze del modello, con l'obiettivo di guidare gli studenti verso un uso critico, consapevole ed etico delle tecnologie digitali.

Il curricolo d'Istituto si fonda sull'integrazione di tre dimensioni fondamentali:

- **Dimensione tecnologica:** sviluppare nei discenti la consapevolezza del potenziale delle tecnologie digitali come strumenti di risoluzione di problemi reali, promuovendo la comprensione del loro funzionamento e prevenendo un uso meccanico e inconsapevole;
- **Dimensione cognitiva:** promuovere la capacità di ricercare, selezionare, utilizzare e produrre informazioni in modo critico e riflessivo, valutandone l'attendibilità e la coerenza;
- **Dimensione etica e sociale:** favorire la gestione responsabile dei dati personali, l'utilizzo etico e rispettoso delle tecnologie, e lo sviluppo di competenze socio-comunicative orientate alla cittadinanza digitale attiva e consapevole.

A tal fine, l'Istituto assume come riferimento i quadri **DigComp 2.1** e **DigComp 2.2**, che individuano **cinque** aree di competenza e **otto** livelli di padronanza, costituendo una cornice strutturata per la promozione e la valutazione delle competenze digitali dei cittadini del XXI secolo.

2. RIFERIMENTI NORMATIVI

RIFERIMENTI NORMATIVI EUROPEI

- **Parlamento Europeo e Consiglio dell'Unione Europea (2006)** – *Raccomandazione relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente* (2006/962/CE). Introduce per la prima volta la **competenza digitale** come una delle otto competenze chiave.
- **Consiglio dell'Unione Europea (22 maggio 2018)** – *Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente* (GUUE C 189/1 del 4 giugno 2018). Aggiorna la definizione di competenza digitale, sottolineando l'uso consapevole, critico e responsabile delle tecnologie digitali.
- **Commissione Europea – Joint Research Centre (JRC)**
 - *DigComp: The Digital Competence Framework for Citizens* (prima edizione 2013).
 - *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens – Update Phase 1* (2016).
 - *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens – Eight Proficiency Levels and Examples of Use* (2017).
 - *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – Update including AI and data literacy* (2022).
- Costituiscono la base teorica e operativa per lo sviluppo delle competenze digitali dei cittadini europei.
- **European Commission (2021)** – *Digital Education Action Plan (2021–2027): Resetting education and training for the digital age*. Definisce le priorità europee per l'educazione digitale, promuovendo un approccio sistemico e inclusivo.
- **Consiglio dell'Unione Europea (2022)** – *Raccomandazione sul miglioramento della fornitura di competenze digitali nell'istruzione e nella formazione*. Invita gli Stati membri a integrare pienamente la competenza digitale nei curricula nazionali.

RIFERIMENTI NORMATIVI NAZIONALI

- **Legge 107/2015 (“La Buona Scuola”)**. Introduce l'obbligo di promuovere competenze digitali trasversali e di potenziare la didattica innovativa.
- **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)** – *Decreto Ministeriale n. 851 del 27 ottobre 2015*. Documento di indirizzo strategico per l'innovazione digitale del sistema scolastico italiano.

- **Linee guida per l'attuazione del Piano Nazionale Scuola Digitale (MIUR, 2016–2018).** Specificano le azioni per la costruzione del **curricolo digitale di istituto**.
- **Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (D.M. 254/2012).** Inseriscono la competenza digitale tra gli obiettivi trasversali di cittadinanza e tra i traguardi di competenza disciplinari.
- **Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari (MIUR, 2018).** Rafforzano la dimensione **trasversale e civica** della competenza digitale, con particolare riferimento alla **cittadinanza digitale**.
- **Certificazione delle Competenze al termine della Scuola Primaria** *D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)*
- **Certificazione delle Competenze al termine del Primo Ciclo di Istruzione** *D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato B)*
- **Linee guida per l'Educazione Civica (Legge 92/2019, D.M. 35/2020).** Inseriscono la **cittadinanza digitale** come uno dei tre nuclei tematici fondamentali dell'Educazione Civica.
- **Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), Missione 4 – Istruzione e Ricerca.** Prevede interventi mirati al potenziamento delle competenze digitali di studenti e docenti (es. "Scuola 4.0", "Formazione docenti sulle competenze digitali").
- **Linee guida per le "Scuole 4.0" (MIUR, 2022).** Indicano la necessità di integrare il **curricolo digitale** nella progettazione di ambienti innovativi di apprendimento.
- **Framework DigCompEdu – Competenze digitali dei docenti (MIUR – European Commission, 2017; adattamento INDIRE 2018).** Quadro di riferimento per la valutazione e lo sviluppo delle competenze digitali dei docenti.
- **Linee guida per le competenze digitali e l'educazione ai media (INDIRE, 2023).** Propongono modelli operativi per la progettazione curricolare digitale in chiave interdisciplinare.

DOCUMENTI DI APPROFONDIMENTO E SUPPORTO

- **Agenda Digitale Italiana** – Presidenza del Consiglio dei Ministri, 2012. Documento strategico nazionale per la diffusione delle competenze digitali.
- **Sillabo per l'Educazione Civica Digitale** – Ministero dell'Istruzione e AGID (2018). Strumento operativo per la progettazione di percorsi didattici dedicati alla cittadinanza digitale.
- **Linee guida sull'educazione all'informazione e al pensiero critico (AGCOM, 2021).** Promuovono la media literacy e la lotta alla disinformazione.
- **Framework e-Competence (e-CF 3.0 e 4.0)** – *European e-Competence Framework* (CEN, 2014–2020). Riferimento tecnico per le competenze digitali professionali.

3. IL DIGICOMP 2.2 COME BASE PER LA CREAZIONE DEL CURRICOLO

Il **Curricolo Verticale delle Competenze Digitali dell'Istituto Comprensivo di Grazzanise** si fonda, in particolare, sull'integrazione tra:

- le **Indicazioni Nazionali (2012 e 2018)** e la **Legge 92/2019** sull'Educazione Civica;
- il **DigComp 2.2** (per gli studenti);
- il **DigCompEdu** (per i docenti);
- le **Linee guida PNSD** e i documenti **PNRR Scuola 4.0**.

Tali riferimenti delineano un quadro coerente per la progettazione di percorsi di **educazione digitale trasversale**, finalizzati alla formazione di cittadini digitalmente competenti, consapevoli ed eticamente responsabili.

Il DigComp individua **5** aree di competenza:

Area 1: “Alfabetizzazione su informazioni e dati”

Area 2: “Comunicazione e collaborazione”

Area 3: “Creazione di contenuti digitali”

Area 4: “Sicurezza”

Area 5: “Problem solving”





Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

SCUOLA dell'INFANZIA

Nella Scuola dell'Infanzia l'acquisizione delle competenze digitali rappresenta il primo passo verso lo sviluppo di una consapevolezza tecnologica di base, in linea con le finalità educative delle *Indicazioni Nazionali per il curricolo* (D.M. 254/2012). In questa fascia d'età, l'approccio al digitale non ha finalità strumentali o tecniche, bensì esperienziali e ludico-esplorative, volte a promuovere curiosità, creatività e primi atteggiamenti di cittadinanza digitale responsabile.

Attraverso attività di osservazione, gioco e narrazione, i bambini vengono accompagnati a riconoscere gli strumenti digitali presenti nella quotidianità, a comprenderne le funzioni di base e a utilizzarli in modo guidato e consapevole, sempre all'interno di un contesto educativo mediato dall'adulto.

Le tecnologie vengono così integrate come strumenti di esplorazione, comunicazione e rappresentazione, a supporto dei diversi campi di esperienza (il sé e l'altro, i discorsi e le parole, immagini, suoni e colori, il corpo e il movimento, la conoscenza del mondo).

L'obiettivo principale è favorire nei bambini l'approccio al pensiero logico e alla risoluzione di semplici problemi, lo sviluppo della curiosità cognitiva e l'acquisizione di prime forme di consapevolezza del sé digitale, gettando le basi per l'educazione alla cittadinanza e per l'apprendimento futuro delle competenze digitali trasversali.



AREA DI COMPETENZA		1. ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA DIGITALE		
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA (dal DIGCOMP 2.2)
-I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (pc, tablet, stampante, mouse, tastiera e schermo) -le icone principali di windows e word; -modalità di utilizzo della tastiera (freccie direzionali); -lettere, numeri e simboli sulla tastiera		-Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input. -Muove correttamente il mouse, i tasti direzionali e di invio. -Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico. -Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. -Visiona immagini e filmati. -Sperimenta con l'aiuto dell'insegnante semplicissimi programmi di grafica (Paint)e disegno in pixel (pixel art).		A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di: -utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche; -mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
RISORSE SUGGERITE				
▪ Video-filmati, immagini, archivi e canali video. ▪ Le parti del computer ▪ Accendere e spegnere il computer ▪ Accendere e spegnere il pc; il desktop ▪ Il mouse e la tastiera ▪ Scrivere con la tastiera				

AREA DI COMPETENZA		2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORI DI COMPETENZA: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
-Semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante.		-Saper inviare un messaggio vocale. -Saper utilizzare semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini con la supervisione dell'insegnante.		A livello base e con l'aiuto di qualcuno so: -interagire con gli altri attraverso le semplici tecnologie digitali.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
RISORSE SUGGERITE				
- Siti di giochi interattivi proposti dai docenti. - Schede didattiche e libri digitali - Robot educativi per l'infanzia (es: Blue-Bot o Doc, Bee Bot https://www.tts-international.com/bee-bot) - Applicazioni e risorse digitali educative: - ScratchJr https://www.scratchjr.org - Kodable https://www.kodable.com - Lightbot Jr https://lightbot.com - Toca Boca Apps https://tocaboca.com				

AREA DI COMPETENZA		3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI		
DESCRITTORI DI COMPETENZA:				
3.1 Sviluppare contenuti digitali		3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
-I basilari principi di programmazione. -Esecuzione di percorsi su griglia (coding unplugged). -Realizzazione di storie multimediali abbinando le registrazioni delle loro voci ai loro disegni. -Uso software didattici per sviluppo dei concetti topologici.	-Saper utilizzare un robottino programmabile. -Saper inventare e realizzare, con l'aiuto della maestra, una storia a partire dai propri disegni liberi o immagini elaborate precedentemente. -Riuscire a far eseguire azioni ad un robottino.		A livello base e con l'aiuto di qualcuno so: - creare percorsi con un robottino (robotica educativa)	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
RISORSE SUGGERITE				
▪ Pixel Art ▪ ZaplyCode ▪ CodyFeet ▪ Robot educativi per l'infanzia (es: Blue-Bot o Doc, Bee Bot https://www.tts-international.com/bee-bot)				

AREA DI COMPETENZA		4. SICUREZZA		
DESCRITTORI DI COMPETENZA:				
4.1 Proteggere i dispositivi		4.3 Proteggere la salute e il benessere		4.4 Proteggere l'ambiente
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
-Comprendere che i dispositivi vanno sempre utilizzati insieme ad un adulto.		-Sapere che prima di utilizzar dispositivo bisogna chiedere all'adulto di riferimento.		A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di:
-Comprendere che gli strumenti digitali si usano per un tempo stabilito con un adulto significativo.		-Sapere che il tempo di utilizzo dei dispositivi è limitato e concordato con l'adulto		-proteggere i dispositivi
-Comprendere, con l'aiuto della maestra, l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta.				-riconoscere i rischi di un uso prolungato dei dispositivi
				-comprendere i rischi nell'uso dei dispositivi senza l'aiuto dell'adulto.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
RISORSE SUGGERITE				
Protezione e sicurezza su internet per bambini.				
• Interland: avventure digitali.				

AREA DI COMPETENZA	5. RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORI DI COMPETENZA:				
5.1 Risolvere problemi tecnici-individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi)				
CONOSCENZA	ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
- Comprendere una disfunzione del dispositivo - Sapere che ad un problema tecnico di funzionamento può esserci una soluzione - Sapere fare ipotesi di soluzione dei problemi tecnici con l'aiuto dell'adulto - Saper individuare la soluzione corretta	- Sapersi accorgere di un problema nel funzionamento di un dispositivo - Saper risolvere problemi molto semplici di funzionamento con l'aiuto dell'adulto		A livello base e con l'aiuto di qualcuno sono in grado di: - individuare semplici disfunzioni o problemi tecnici nell'uso dei dispositivi	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
RISORSE SUGGERITE				
▪ Video-filmati, immagini, archivi e canali video. ▪ Le parti del computer ▪ Accendere e spegnere il computer ▪ Accendere e spegnere il pc; il desktop ▪ Il mouse e la tastiera ▪ Scrivere con la tastiera				

SCUOLA PRIMARIA

Area di Competenza		1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA	ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2		
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare.	- È in grado di utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). - È in grado di effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto del docente. - È in grado di individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: · trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; · scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: · individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
RISORSE SUGGERITE				
▪ Video-filmati, immagini, archivi e canali video. ▪ Le parti del computer ▪ Accendere e spegnere il computer ▪ Accendere e spegnere il pc; il desktop ▪ Il mouse e la tastiera ▪ Scrivere con la tastiera				

Area di Competenza		2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA DESUNTA DAL DIGCOMP 2.2
I mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.		- È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola. - È in grado di operare in gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo. - Nell'ambito delle attività di accoglienza è in grado di utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile.		A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: -utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; -conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (netiquette).
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
RISORSE SUGGERITE ▪ Utilizzo di piattaforme collaborative online: ▪ Google Workspace per la scuola ▪ Office 365 Education ▪ WeSchool			▪ ClassDojo ▪ La Digitale ▪ Manifesto della comunicazione non ostile ▪ Schede didattiche parole ostili	

Area di Competenza		3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali3.4 Programmazione				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Elementi base di programmazione.		- È in grado di codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dal docente. - È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni attraverso materiali e strumenti unplugged.		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: -creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; -scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; -scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; -elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; -riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
RISORSE SUGGERITE - Paint - Wordwall - TinyTap - Educaplay - ZaplyCode			- Quick Draw - Pixel Art - ZaplyCode - CodyFeet - Robot educativi per l'infanzia (es: Blue-Bot o Doc, Bee Bot https://www.tts-international.com/bee-bot)	

CLASSI PRIMA E SECONDA - SCUOLA PRIMARIA

Area di Competenza		4. SICUREZZA		
Descrittori di competenza:				
4.1 Proteggere i dispositivi		4.3 Proteggere la salute e il benessere	4.4 Proteggere l'ambiente	
CONOSCENZA		ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di se stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Conoscere alcuni effetti sull'ambiente dell'utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, ...)		- Guidato dall'adulto sa utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma scolastica. - È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. - È in grado di utilizzare semplici modalità di comunicazione digitale per riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: - individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; - conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; - riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); - riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; - saper indicare i programmi e i videogiochi preferiti; - sperimentare norme per la sicurezza personale e altrui - adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico).	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
RISORSE SUGGERITE Disegnare il proprio Avatar su carta		- Pixton - foto di classe con avatar - Fermati e pensa online - Privacy online per i bambini		- Interland_avventure digitali - Il gioco delle emozioni - DigifacE

CLASSI PRIMA E SECONDA - SCUOLA PRIMARIA

Area di Competenza		5. RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici – individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).		-È in grado di accendere e spegnere pc, notebook, tablet. -È in grado di utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. -È in grado di utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto del docente.		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: -riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; -agire sui dispositivi secondo le funzioni base.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
RISORSE SUGGERITE ▪ Video-filmati, immagini, archivi e canali video. ▪ Le parti del computer ▪ Accendere e spegnere il computer ▪ Accendere e spegnere il pc; il desktop ▪ Il mouse e la tastiera ▪ Scrivere con la tastiera				

CLASSI TERZA – QUARTA – QUINTA - SCUOLA PRIMARIA

Area di Competenza		1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA		ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare in rete. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.		- È in grado di utilizzare un motore di ricerca e di individuare i programmi principali. - È in grado di identificare una cartella sul desktop di un pc, aprire e visionarne il contenuto. - È in grado di utilizzare le operazioni corrette per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so: - esprimere l'esigenza di ricercare informazioni; - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; - usare la terminologia specifica di base; - comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; - organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; - salvare un documento in una cartella nominata; - stampare un documento.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
RISORSE SUGGERITE ▪ IN RETE CON LATESTA			▪ RICERCHE MAESTRE ▪ TI PRESENTOWINDOWS	

CLASSI TERZA – QUARTA – QUINTA - SCUOLA PRIMARIA

Area di Competenza		2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette				
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Interazione attraverso le diverse tecnologie digitali e comprensione degli strumenti di comunicazione digitale più appropriati in un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per la collaborazione e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze. Conoscenza delle norme comportamentali da adottare durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.		- È in grado di familiarizzare con la piattaforma in uso a scuola. - È in grado di individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio, produrre messaggi/mail in modo corretto. - È in grado di conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto, canale). - È in grado di lavorare in gruppo nelle varie discipline, riconoscere i principali ruoli ed incarichi rispettando gli altri membri del gruppo.		A livello base e con l'aiuto di qualcuno, laddove necessario, sono in grado di: · utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; · conoscere l'importanza delle norme di comportamento da utilizzare in rete (Netiquette).
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
RISORSE SUGGERITE ▪ EMAIL SPIEGATA AIBAMBINI ▪ LAVAGNA DIGITALE		▪ COMUNICAZIONEON LINE ▪ Applicazioni di Google Workspace		

Area di Competenza		3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori di competenza:				
3.1 Sviluppare contenuti digitali		3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali		3.4 Programmazione
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Creazione e modifica di contenuti digitali in diversi formati. Modifica, miglioramento e integrazione delle informazioni e dei contenuti esistenti al fine di creare conoscenze e contenuti nuovi, rilevanti ed originali. Pianificazione e sviluppo di una sequenza di istruzioni, sia unplugged che in digitale, per risolvere un determinato problema o svolgere un compito semplice.		- È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato. - È in grado di scrivere un racconto in modalità collaborativa utilizzando app di scrittura online. - È in grado di predisporre la struttura di slides per inserire informazioni testuali e multimediali da presentare alla classe. - È in grado di svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. - È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, utilizzando materiali, strumenti unplugged e strumenti informatici (pc/tablet/robot e software di programmazione).		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - individuare quale software o applicazione conosciuta si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; - utilizzare alcuni software o applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo, presentazioni, mappe); - applicare le regole basilari di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); - completare una presentazione multimediale partendo da un modello già fornito; - scrivere semplici algoritmi.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
RISORSE SUGGERITE				
▪ Paint ▪ Wordwall		▪ ZaplyCode ▪ Quick Draw	▪ TinyTap ▪ Educapla	▪ Pixlart ▪ Fantavolando

Area di Competenza		4. SICUREZZA		
Descrittori di competenza:				
4.1 Proteggere i dispositivi		4.2 Proteggere i dati personali e la privacy		4.3 Proteggere la salute e il benessere
CONOSCENZA		ABILITÀ		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
-Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei possibili rischi e minacce celati negli ambienti digitali. -Conoscenza delle misure di sicurezza e protezione considerando l'affidabilità e la privacy. -Adozione di misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. -Strategie di utilizzo e condivisione di informazioni personali e protezione dai possibili danni. -Regole e tutela della privacy nell'uso del digitale. -I possibili rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali. -Conoscenza delle misure di protezione di se stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). -I rischi per la salute (minacce al benessere fisico e psicologico) connessi all'uso della tecnologia.		- È in grado di impostare password sicure utilizzando caratteri speciali e mantenerne la segretezza. - È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. - È in grado di utilizzare il proprio account su diversi dispositivi scolastici ed effettuare in modo corretto il login e il logout. - È in grado di conoscere i dati personali e preservarne la sicurezza. - È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti trascorsi utilizzando i dispositivi digitali per imparare a gestirne e limitarne il tempo di utilizzo.		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: -utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i diversi rischi derivanti dall'uso delle tecnologie; -utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei e degli altrui diritti; -utilizzare in modo sicuro l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; -proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; -sapere che i dati sulla mia identità digitale potrebbero essere utilizzati da terzi; -individuare i rischi e le minacce al benessere psicofisico derivanti dall'uso delle tecnologie; -comprendere l'esigenza di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e il bisogno chiedere aiuto; -conoscere gli effetti derivanti dall'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
RISORSE SUGGERITE: La ricerca sicura on line ; Alla scoperta del web Interland video; Alla scoperta del web (Interland) libro pdf ; Alla scoperta del web (Interland) gioco online; L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini su educaredigitale.it Materiali didattici - Ludoteca del Registro.it Home -EducareDigitale.it; I video tutorial di Parole O Stili Smile & Learn (paroleostili.it); FUNecole: piattaforma per				

CLASSI TERZA – QUARTA – QUINTA - SCUOLA PRIMARIA

Area di Competenza		5. RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici				
CONOSCENZA		ABILITÀ	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
Individuazione e risoluzione dei problemi tecnici che possono presentarsi durante l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali (semplici operazioni e comandi come accensione e spegnimento).		- È in grado di distinguere e denominare correttamente le parti hardware, le periferiche, i files, le cartelle, le icone... - È in grado di verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. - È in grado di arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - È in grado di utilizzare una piattaforma Cloud per archiviare dati.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: · individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; · trovare semplici soluzioni per risolverli.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
RISORSE SUGGERITE				
Il gioco della rete				
Computer: hardware				
Come si apre una cartella?				
Escape room				

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Area di Competenza		1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
CONOSCENZA		ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2	
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per accedere e navigare. Criteri per valutare se fonti, informazioni e contenuti digitali. sono affidabili. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.		-È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. -È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni -È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet).	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sono in grado di: • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni, teorie.	
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
RISORSE SUGGERITE Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior Pearltrees Padlet		Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)		

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Area di Competenza

Descrittori di competenza:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze. Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.	• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di inviare email complete. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • sapere che cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

RISORSE SUGGERITE

- Utilizzo di piattaforme collaborative:
- Google Workspace per la scuola
- Office 365 Education
- WeSchool
- La Digitale
- Dati personali e altri dati
- Foto di classe con avatar
- Segui le tracce digitali

CLASSE PRIMA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di Competenza	3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI
--------------------	-----------------------------

Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze					3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione				
CONOSCENZA			ABILITA'			COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2			
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati. Miglioramento ed integrazione di informazioni, per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. I diritti d'autore e le licenze alle informazioni e ai contenuti digitali. Concetti di programmazione e pensiero computazionale.			• È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza per creare prodotti multimediali. • È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.			A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.			
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE									
Livelli di competenza DigComp 1.0		Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia		Dominio cognitivo	
Base		2		Compiti semplici		In autonomia e con guida se necessario		Conoscere	
RISORSE SUGGERITE ▪ Animaker ▪ Storyjumper			▪ Book creator ▪ Ourboox ▪ Storyboard That ▪ Usare Storyboard per creare fumetti			▪ Google Presentazioni ▪ Power Point ▪ Canva			

CLASSE PRIMA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di Competenza	4. SICUREZZA
---------------------------	---------------------

Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere					4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.4 Proteggere l'ambiente				
CONOSCENZA			ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2				
Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. Conoscenza delle misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo			• Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui tempi dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità. • È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • È in grado di creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico)				
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE									
Livelli di competenza DigComp 1.0		Livelli di competenza DigComp 2.2		Complessità del compito		Autonomia		Dominio cognitivo	

Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
RISORSE SUGGERITE - Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) Il mio quartiere digitale - ProgrammallFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi da Phising e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Usare Internet in sicurezza Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (generazioniconnesse.it) - Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - ProgrammallFuturo.it Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammallFuturo.it			Proposte tratte da Generazioni connesse - Tracce in Rete Programmare il futuro - Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammallFuturo.it - Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammallFuturo.it - Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Gestione equilibrata dei dispositivi Strategie per il benessere digitale Civix Cittadinanza Digitale a Scuola - Diario di una giornata sconnessa Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Proposte tratte da Generazioni connesse - Articoli sulla tematica ambientale La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente - L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030	

CLASSE PRIMA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di Competenza	5. RISOLVERE PROBLEMI
--------------------	------------------------------

Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche				
CONOSCENZA		ABILITA'		COMPETENZA desunta dal DIGCOMP 2.2
Individuazione e risoluzione di problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali.		• È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.		A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità;
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
RISORSE SUGGERITE				
▪ Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. ▪ Manifesto "Tablet nello zaino" ▪ Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. ▪ Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard Aggie		▪ Draw.Chat: creare drawing chat room ▪ Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online ▪ ABCya Animate: creare animazioni online ▪ Brush Ninja: creare gif animate ▪ Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.		

CLASSE SECONDA E TERZA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di Competenza	1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI
---------------------------	---

Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2
Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione. Criteri per la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Strategie di ricerca personali. Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.	• È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse. • È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).	A livello base, in autonomia o con la guida e il supporto, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE		

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere

RISORSE SUGGERITE

Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:

- <https://it.padlet.com/> <https://www.pearltrees.com/> www.wakelet.com
- Unità di lavoro su [Scovare le bufale](#)
- Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it
- Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi
- Proposta di [Hyperdoc](#)
- [Cuore e parole](#)

Area di Competenza		2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale			
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2	
Comprensione dei mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto. Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la cocostruzione e la cocreazione di dati, risorse e conoscenze. Conoscenza delle norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali. Conoscenza della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali. L'identità digitale.	• È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
RISORSE SUGGERITE Utilizzo di piattaforme collaborative online: ▪ Google Workspace per la scuola ▪ Office 365 Education ▪ WeSchool La Digitale ▪ Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: ▪ Padlet ▪ Digipad per organizzare contenuti ▪ Altre piattaforme collaborative: ▪ Canva ▪ Adobe Express ▪ ClipChamp ▪ Timelinely ▪ Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto		▪ Sconocchini ▪ Genially ▪ Tutorial per iniziare ad usare Genially Altri contenuti e risorse: ▪ Generazioni connesse ▪ Parole Ostili		

Area di Competenza		3. COSTRUZIONE DI CONTENUTI		
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze		3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione		
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2		
Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali. Modificare, perfezionare e integrare nuove informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze e risorse esistenti per creare contenuti e conoscenze nuovi, originali e pertinenti. Concetti semplici di programmazione e pensiero computazionale.	• È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.	Ad un livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione.		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere

RISORSE SUGGERITE

- [Canva](#). Se si ha già la registrazione a Canva come scuola: [istruzioni Canva](#)
- <https://pixabay.com/> per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi
- Esempio di [consegna](#) con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...)
- Utilizzare [Book Creator](#) per raccontare o documentare esperienze
- Costruire esperienze in AR con [Metaverse -Tutorial Metaverse](#)

Esempi di ricerca e lavoro individuale:

- [Indicazioni di ricerca sulle montagne](#) [Esempio di lavoro](#)

Creare presentazioni geolocalizzate:

- [StoryMapJS](#) (tutorial [Gianfranco Marini](#))
- [Google Earth](#) (tutorial [Zerboni](#))
- Esempi di Mappa concettuale con Canva [Link mappa](#) [Link altra mappa](#)
- Padlet sul Muro di Berlino [Link Padlet](#)
- [Esempio di immagine interattiva con Genially](#)
- [Esempio di Linea del tempo](#) (infografica con Genially)
- Creare il gioco del Labirinto con [Scratch](#)
- Programmare un robot: [MakeBlock](#)
- [Licenze Creative Commons Italia](#)
- [Garage Band](#)
- [Google Earth](#) per integrare una presentazione in classe con video e immagini.

Area di Competenza		4. SICUREZZA	
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente			
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2	
• Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali. • Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy. • Misure di protezione dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. • Strategie di utilizzo delle informazioni di identificazione personale. • Regole e sistemi di tutela della privacy nell'uso del digitale. • I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali. • Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo). • Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). • Come denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere le tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. • Impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	• È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola • È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali • È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli • È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. • È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale.	Ad un livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.	

LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	2	Compiti semplici	In autonomia	Conoscere
RISORSE AGGIUNTIVE Fare riferimento a tutte le risorse già inserite per la classe prima Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson Proposte tratte da Generazioni connesse Progetto e collaborazione con Navigare a vista				

CLASSE SECONDA E TERZA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di Competenza		5. RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali				
CONOSCENZA	ABILITA'	COMPETENZA desunta dal DIGICOMP 2.2		
Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione.	- Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali. - Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. - È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo.	Ad un livello intermedio, in autonomia e con guida se necessario, sono in grado di: - individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer, tablet; LIM); - usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; - adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze; - essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; - conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.		
LIVELLO DI COMPETENZA DA RAGGIUNGERE				
Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
RISORSE SUGGERITE Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.		Manifesto "Tablet nello zaino" Escape room nella didattica Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico		

LA VALUTAZIONE

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Visiona brevi contenuti multimediali Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input. Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo	Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema. Riconosce un collegamento multimediale e vi accede.	Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre. Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici;
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.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati 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 con la supervisione dell'insegnante.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati in autonomia. Conosce le regole del copyright
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.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza in modo responsabile e critico le Tic. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI Scuola Secondaria di primo grado

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	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 informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo 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.
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, 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 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.