



ISTITUTO COMPRENSIVO “CORRADO MELONE”

Piazza Giovanni Falcone, 2 – 00055 Ladispoli (RM) – ☎/📠 0699222044

www.icmelone.edu.it - rmic8dw009@istruzione.it - rmic8dw009@pec.istruzione.it

C.F. 91038360581 - Cod. Mecc. RMAA8DW016 (infanzia) – RMEE8DW01B (primaria) – RMMM8DW01A (secondaria di I grado) - Cod. Uff. Fatt. P.A: UFCTQK - Cod. IPA: istsc_rmic8dw009



CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

PTOF Triennio 2025-28
a.s. 2025-26



ISTITUTO COMPRENSIVO “CORRADO MELONE”

Piazza Giovanni Falcone, 2 – 00055 Ladispoli (RM) – ☎/📠 0699222044

www.icmelone.edu.it - rmic8dw009@istruzione.it - rmic8dw009@pec.istruzione.it

C.F. 91038360581 - Cod. Mecc. RMAA8DW016 (infanzia) – RMEE8DW01B (primaria) – RMMM8DW01A (secondaria di I grado) - Cod. Uff. Fatt. P.A: UFCTQK - Cod. IPA: istsc_rmic8dw009



RIFERIMENTI DI BASE

Framework DigComp 3.0 - Priorità

1. Competenza in materia di IA
2. Competenza in materia di sicurezza informatica
3. Diritti, scelta e responsabilità
4. Benessere negli ambienti digitali
5. Competenza nel trattare le disinformazioni e la disinformazione
6. Competenze legate all'IA

Framework DigComp 3.0 – Aree di competenza

1. Ricerca valutazione e gestione delle informazioni
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione di contenuti
4. Sicurezza, benessere e uso responsabile
5. Identificazione e risoluzione dei problemi

PREMESSA

L'I.C. “Corrado Melone” promuove lo sviluppo delle competenze digitali come competenze chiave di cittadinanza, in coerenza con:

- Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2018
- DigComp 3.0
- Indicazioni nazionali per il Curricolo
- Educazione civica
- Piano Nazionale Scuola Digitale
- Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza artificiale nelle Istituzioni scolastiche.

Il curriculum digitale verticale integra l'Intelligenza artificiale come strumento educativo, in quanto può favorire un approccio critico, etico e responsabile.

La competenza digitale è un pilastro fondamentale per l'apprendimento permanente, allo stesso modo delle competenze di base linguistiche, scientifiche, civiche. Tutte interagiscono alla pari, al fine di formare un cittadino esperto e responsabile.

Il curriculum è pensato come progressivo, trasversale e valutabile, in coerenza con le Indicazioni Nazionali, l'Educazione civica e il Piano Scuola Digitale.

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come “capacità di utilizzare con padronanza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione”.



ISTITUTO COMPRENSIVO “CORRADO MELONE”

Piazza Giovanni Falcone, 2 – 00055 Ladispoli (RM) – ☎/📠 0699222044

www.icmelone.edu.it - rmic8dw009@istruzione.it - rmic8dw009@pec.istruzione.it

C.F. 91038360581 - Cod. Mecc. RMAA8DW016 (infanzia) – RMEE8DW01B (primaria) – RMMM8DW01A (secondaria di I grado) - Cod. Uff. Fatt. P.A: UFCTQK - Cod. IPA: istsc_rmic8dw009



Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018; Indicazioni nazionali 2025, Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza artificiale nelle istituzioni scolastiche).

Le competenze digitali si intrecciano con le competenze sociali, le cosiddette soft skills: tali capacità si possono sviluppare in modo efficace con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie che mettano l'alunno al centro del processo educativo come protagonista attivo, che tengano conto del fatto che la conoscenza non si riceve passivamente ma si costruisce attivamente, attraverso l'esperienza, l'interazione sociale e la creazione di significato personale e cooperative.

Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, accedere alle informazioni, selezionare le informazioni, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi.

La nostra Istituzione scolastica, nell'ambito della propria proposta formativa, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali.

Per raggiungere questa finalità sono necessari:

1. un chiaro e validato quadro di riferimento DigComp, il framework europeo che rappresenta un'unica e ben definita cornice per le competenze digitali necessarie ad ognuno per interagire con il mondo, apprendere e lavorare;
2. un curriculum trasversale d'istituto, che declini e concretizzi la competenza digitale.



Fig. 1 Il modello DigComp 3.0

Il Digcomp, nelle sue versioni (dalla prima pubblicazione nel 2013, agli aggiornamenti pubblicati nel 2016, 2017 e



ISTITUTO COMPRENSIVO “CORRADO MELONE”

Piazza Giovanni Falcone, 2 – 00055 Ladispoli (RM) – ☎/📠 0699222044

www.icmelone.edu.it - rmic8dw009@istruzione.it - rmic8dw009@pec.istruzione.it

C.F. 91038360581 - Cod. Mecc. RMAA8DW016 (infanzia) – RMEE8DW01B (primaria) – RMMM8DW01A (secondaria di I grado) - Cod. Uff. Fatt. P.A: UFCTQK - Cod. IPA: istsc_rmic8dw009



2022), definisce le conoscenze, le abilità e gli atteggiamenti necessari agli individui per essere digitalmente competenti e operativi.

Il **Digcomp 3.0** (rilasciato il 27 novembre 2025) che incarna i valori incentrati sull'uomo della Dichiarazione europea sui diritti digitali e dei Principi per il decennio digitale, introduce aggiornamenti significativi dei contenuti che riflettono i progressi compiuti nell'ambito dell'Intelligenza artificiale, della sicurezza informatica, dei diritti digitali, della scelta e della responsabilità, del benessere, della necessità di contrastare la diffusione delle fake news.

La definizione di competenza digitale è quella della **Raccomandazione del Parlamento europeo del 2018** ma viene affiancata dalla definizione di **Intelligenza artificiale**, adottata nell'**AI Act (Regolamento UE 2024/1689, art. 3)**:

“Un sistema basato su macchine progettato per funzionare con diversi livelli di autonomia, che può mostrare capacità di adattamento dopo l'implementazione e che, per obiettivi espliciti o impliciti, deduce dagli input ricevuti come generare output, quali previsioni, contenuti, raccomandazioni o decisioni che possono influenzare ambienti fisici o virtuali.”

È possibile classificare l'impiego dell'IA nel contesto educativo in tre ambiti principali:

1. IA al servizio degli studenti;
2. IA a supporto dei docenti;
3. IA a sostegno dell'organizzazione scolastica.

Secondo quanto riportato nelle Linee guida del MIM, “il processo di transizione digitale richiede un coinvolgimento sinergico e sistemico del dirigente scolastico, del direttore dei servizi generali e amministrativi, del personale tecnico, ausiliario, amministrativo, dei docenti, degli studenti, tenendo conto del diverso grado di sviluppo connesso all'età, e delle rispettive rappresentanze di tali categorie di soggetti delle famiglie, degli organi di indirizzo e di gestione degli aspetti organizzativi in ambito scolastico (ad es. i Consigli d'istituto). Una strategia efficace per l'introduzione dell'IA, dunque, tiene conto di tutti gli attori coinvolti in tutti i cicli scolastici”.

L'approccio metodologico, che il nostro istituto seguirà, sarà quello definito nel già citato testo delle Linee guida del MIM che prevede le seguenti fasi:

1. Fase di definizione. Rappresenta il punto di partenza per l'introduzione dell'IA nel contesto scolastico. L'obiettivo principale è individuare le aree di applicazione potenziale dell'IA, valutando la maturità digitale dell'Istituzione scolastica (es. infrastrutture e strumenti tecnologici disponibili, livello delle competenze digitali, efficacia dei processi) e gli ambiti organizzativi prioritari (ad esempio: monitoraggio documenti programmatici per i dirigenti scolastici; snellimento dei processi back-office per il personale amministrativo; progettazione della didattica personalizzata per i docenti; arricchimento dell'offerta formativa per gli studenti).

Sarà necessario analizzare i potenziali casi d'uso (in termini di attività, beneficiari, benefici, rischi, impatti organizzativi e tecnologici, fattibilità organizzativa, tecnologica ed economica) al fine di individuare un sottoinsieme di casi d'uso su cui avviare l'introduzione dell'IA.

2. Pianificazione – Elaborazione dettagliata del progetto

Nella seconda fase, per lo specifico caso d'uso individuato nella fase precedente, sono analizzate le possibili interconnessioni e dipendenze tecnico-organizzative ed è sviluppato il piano di dettaglio per l'adozione della soluzione all'interno del singolo contesto scolastico.

3. Adozione – Implementazione del progetto

Nella terza fase, il progetto prenderà vita e il sistema di IA è integrata all'interno del caso d'uso selezionato.



ISTITUTO COMPRENSIVO “CORRADO MELONE”

Piazza Giovanni Falcone, 2 – 00055 Ladispoli (RM) – ☎/📠 0699222044

www.icmelone.edu.it - rmic8dw009@istruzione.it - rmic8dw009@pec.istruzione.it

C.F. 91038360581 - Cod. Mecc. RMAA8DW016 (infanzia) – RMEE8DW01B (primaria) – RMMM8DW01A (secondaria di I grado) - Cod. Uff. Fatt. P.A: UFCTQK - Cod. IPA: istsc_rmic8dw009



L'approccio sarà graduale per poter valutare, attraverso la successiva fase di monitoraggio, gli esiti e successivamente a definire le modalità di estensione all'intero contesto scolastico.

4. Monitoraggio – Verifica e miglioramento continuo
5. Conclusione – Valutazione del risultato



ISTITUTO COMPRENSIVO "CORRADO MELONE"

Piazza Giovanni Falcone, 2 – 00055 Ladispoli (RM) – ☎/📠 0699222044

www.icmelone.edu.it - rmic8dw009@istruzione.it - rmic8dw009@pec.istruzione.it

C.F. 91038360581 - Cod. Mecc. RMAA8DW016 (infanzia) – RMEE8DW01B (primaria) – RMMM8DW01A (secondaria di I grado) - Cod. Uff. Fatt. P.A: UFCTQK - Cod. IPA: istsc_rmic8dw009



Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 3.0 individua cinque aree di competenze.

AREE	DESCRIPTORI
1. Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni	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
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Comportamento digitale
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza, benessere e uso responsabile	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
5. Identificazione e risoluzione dei problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali



ISTITUTO COMPRENSIVO “CORRADO MELONE”

Piazza Giovanni Falcone, 2 – 00055 Ladispoli (RM) – ☎/📠 0699222044

www.icmelone.edu.it - rmic8dw009@istruzione.it - rmic8dw009@pec.istruzione.it

C.F. 91038360581 - Cod. Mecc. RMAA8DW016 (infanzia) – RMEE8DW01B (primaria) – RMMM8DW01A (secondaria di I grado) - Cod. Uff. Fatt. P.A: UFCTQK - Cod. IPA: istsc_rmic8dw009



Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati **quattro livelli di padronanza**.

Table 3. DigComp 3.0 proficiency level descriptions and purposes.

Proficiency Level	Short description of competence acquisition	Purpose
Basic	At basic level, individuals remember and implement simple tasks with guidance as needed.	To support personal, learning and/or working goals and participate in society.
Intermediate	At intermediate level, individuals identify and implement well-defined tasks and solve well-defined problems autonomously.	To support personal, learning and/or working goals and participate autonomously in society.
Advanced	At advanced level, individuals assess and apply solutions to a variety of complex tasks autonomously and adapt to a variety of contexts to evaluate and execute tasks appropriately, guiding others if and as required.	To support personal, learning and/or working goals, participate effectively in society, and manage or support others in achieving their goals.
Highly advanced⁹	At highly advanced level, individuals assess, evaluate and resolve highly complex or specialised problems to create new solutions or adapt existing ones, leading and guiding others if and as required.	To support personal, learning and/or working goals, help others to participate effectively in society, lead or support others to achieve complex goals, and/or lead or contribute to improvements in or new solutions for highly complex problems.

Source: JRC own elaboration.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia è luogo di apprendimento e di socializzazione organizzato per i bambini da tre a sei anni. In tale contesto, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, supportando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

SEZIONI SCUOLA INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 1: RICERCA VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Riconoscere i principali componenti del computer e ne comprende l'uso. - Conoscere ed individuare su un dispositivo (pc, tablet o Digital board) le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia. - Ricercare, con la supervisione del docente, alcune informazioni negli ambienti digitali, adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali). - Eseguire giochi didattici interattivi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico...	- Utilizzo degli strumenti a disposizione (pc di classe, tablet o Digital board). - Riconosce le icone su un dispositivo. - Uso di semplici applicazioni multimediali, selezionate dal docente, utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone.	- YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile impostare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. - Giochi didattici interattivi proposti dai docenti.

SEZIONI SCUOLA INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Comportamento digitale consapevole	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. - Riconoscere ed utilizzare emoticon - Eseguire giochi didattici interattivi	- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la guida dell'insegnante. - Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. - Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	- Giochi in cooperative learning - Giochi didattici interattivi proposti dagli insegnanti - Freccette direzionali - Percorsi con robot educativi (Bee-Bot) - Schede didattiche e libri digitali - YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età.

SEZIONI SCUOLA INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Pensiero computazionale e Programmazione	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. - Utilizzare emoticon. - Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica.	- Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) - Coding (in modalità unplugged) - Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera - Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine e seguendo algoritmi - Utilizzo di giochi didattici - Utilizzo di semplici programmi e applicazioni di grafica	- ZaplyCode e Pixel Art (web app gratuita) - CodyFeet, - CodyColor, - CodyRoby - ScratchJr - code.org Piattaforme: - Fantavolando - Wordwall - Tiny tap Software - Paint

SEZIONI SCUOLA INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA, BENESSERE E USO RESPONSABILE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente	- Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. - Conoscere basilari norme sulla sicurezza per sé stessi e per gli altri.	- Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico. - Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. - Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	- Protezione e sicurezza su internet per bambini https://www.youtube.com/watch?v=S8fH1I3LwUI&t=47s (Parole appuntite, parole piumate)

AREA DI COMPETENZA 5: IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo. - Regolare il volume e la luminosità. - Accendere e spegnere correttamente un dispositivo (pc, tablet o Digital board). - Conoscere semplici software didattici.	- Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato. - Utilizzare in modo creativo applicativi e giochi digitali, guidato dall'insegnante.	- Percorsi tecnologici (Bee-bot) - App Kids art

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico
- Si avvicina agli strumenti tecnologici a fini didattici.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged.

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 didattici effettuati alla Digital board	- Si orienta nello schermo della Digital board. - Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer/Digital board, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. - Conosce le persone cui far riferimento in caso di pericolo.	- Individua le principali icone che gli servono per una attività e le apre. - Realizza semplici elaborazioni grafiche. - Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema.	- Sa riconoscere ed utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, monitor touch...), guidato da un adulto. - Sa riconoscere un collegamento multimediale e vi accede, guidato da un adulto. - Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIMA E SECONDA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 1: RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione. - Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. - Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	- Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...). - Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante. - Individuare cartelle e file su un dispositivo. - Accedere ed esplorare il contenuto di una cartella.	- Piattaforma Google workspace for education

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Comportamento digitale	- Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. - Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete. - Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto).	- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. - Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola. - Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.	- YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. - Giochi didattici interattivi proposti dai docenti.

CLASSI PRIMA E SECONDA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Pensiero computazionale e Programmazione	- Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un problema o svolgere un compito. - Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	- Utilizzare giochi didattici. - Creare disegni con semplici applicazioni di grafica. - Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale.	- Piattaforma Google workspace for education - Paint - Animated Drawings - Wordwall - TinyTap - ZaplyCode e Pixelart - Fantavolando - Quick Draw - Scratch - Codeweek

CLASSI PRIMA E SECONDA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA, BENESSERE E USO RESPONSABILE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente	- Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. - Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. - Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...). - Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...) - Riconoscere l'impatto ecologico del digitale.	- Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. - Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. - Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone.	- Interland: avventure digitali https://risorse.arcipelagoeducativo.it/tema/sicurezza-in-rete - Cittadinanza digitale https://www.ancheioinsegno.it/percorsi/educazione-civica-cittadinanza-digitale-1-2-primaria/

AREA DI COMPETENZA 5: IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. - Utilizzare le funzioni base dei dispositivi, guidato dall'insegnante.	- Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet - Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input	- Utilizzo di icone di sistema (batteria, volume) attraverso schede illustrate che simulano l'interfaccia di un tablet o PC.

Al termine della classe PRIMA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per giochi didattici.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

Al termine della classe SECONDA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Digital board.
- 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, guidato da un adulto.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 1: RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare informazioni 1.3 Gestire informazioni	- Conoscere ed utilizzare, guidato dall'insegnante, alcune modalità di archiviazione delle informazioni. - Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete. - Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali. - Salvare un documento o file in una cartella. - Avviare la procedura per stampare un documento.	- Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. - Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirla, visionarne il contenuto. - Utilizzare la procedura per organizzare, salvare e stampare un file.	IN RETE CON LA TESTA RICERCHE MAESTRE

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Comportamento digitale consapevole	- Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail). - Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. - Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto). - Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato. - Utilizzare correttamente la propria identità digitale.	- Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. - Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, Classroom, Meet). - Utilizzare la condivisione di un documento secondo alcune modalità, guidato dall'insegnante. - Utilizzare lavagne digitali. - Acquisire un comportamento digitale consapevole in contesti comunicativi e di condivisione. - Conoscere la propria "impronta digitale". - Creare e gestire, guidato dall'insegnante, un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari.	- Applicazioni di Google Workspace LAVAGNA DIGITALE https://risorse.arcipelagoeducativo.it/tema/sicurezza-in-rete https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	- Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged o digitale, per risolvere un problema o svolgere un compito. - Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	- Utilizzare giochi didattici interattivi. - Creare disegni con app di grafica. - Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale.	- Paint - Animated Drawings - Animate - Wordwall - TinyTap - Educaplay - ZaplyCode e Pixelart - Fantavolando - Quick Draw

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA, BENESSERE E USO RESPONSABILE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	- Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. - Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.	- Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet. - Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input.	- Interland: avventure digitali https://risorse.arcipelagoeducativo.it/tema/sicurezza-in-rete https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile https://risorse.arcipelagoeducativo.it/tema/sicurezza-in-rete https://www.ancheioinsegno.it/percorsi/educazione-civica-cittadinanza-digitale-3-4-primaria/ https://www.ancheioinsegno.it/percorsi/educazione-civica-cittadinanza-digitale-5-primaria/

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. - Distinguere le emozioni reali da quelle virtuali. - Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...). - Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...).	- Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. - Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone.	- Cittadinanza digitale https://risorse.arcipelagoeducativo.it/tema/sicurezza-in-rete

Al termine della classe TERZA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Digital board
- Utilizzare mouse e tastiera.
- Creare e salvare una cartella personale.
- Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire semplici ricerche online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding).

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

Al termine della classe QUARTA l'alunno è in grado di:

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare software didattici, guidato dall'insegnante.
- Eseguire ricerche, online, con la guida di un adulto.
- Conoscere i principi base del coding.

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- Scrivere un testo in formato digitale.
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Utilizzare programmi e applicazioni per completare o creare una semplice presentazione.

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Google workspace for education, con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili, guidato da un adulto.
- Accede a Internet, con la guida dell'insegnante, e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- Conosce i principi base del coding.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO**CLASSI PRIME, SECONDE E TERZE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO****AREA DI COMPETENZA 1: RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare informazioni 1.2 Valutare informazioni 1.3 Gestire informazioni	- Avere chiare le necessità di ricerca di informazioni. - Saper riconoscere le informazioni attendibili dalle fake news. - Organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, applicando strategie personali. - Organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, drive, cartelle...).	- Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. - Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. - Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. - Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale/fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. - Organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti). - Identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto. - Identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse. - Accedere e orientarsi all'interno delle informazioni. - Identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento.	- Motori di ricerca avanzata - Google Drive - Strumenti di produttività https://it.padlet.com/

CLASSI PRIME, SECONDE E TERZE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere contenuti digitali 2.3 Cittadinanza digitale attiva 2.4 Collaborazione online 2.5 Comportamento digitale consapevole 2.6 Gestione dell'identità digitale	- 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 collaborare nella costruzione di risorse e conoscenza. - Utilizzare la tecnologia per migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	- Utilizzare correttamente e in autonomia l'account scolastico. - Inviare e-mail a più persone, sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn. - Inviare e-mail utilizzando mail di gruppo. - Valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. - Creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online, con più persone. - Modificare le impostazioni di condivisione. - Illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo. - Riconoscere e saper applicare le principali regole di comportamento appropriato, per la collaborazione online, negli ambienti di apprendimento della scuola.	Google Workspace for education Office 365 Education Canva Padlet Digipad Adobe Express Timeline Genially Prezi Generazione Connesse Parole Ostili

CLASSI PRIME, SECONDE E TERZE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Pensiero computazionale e programmazione	- Creare e modificare contenuti in modo responsabile e creativo. - Realizzare prodotti multimediali di vario genere Individualmente. - Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa. - Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. - Comprendere e applicare i principi legali ed etici relativi alla proprietà intellettuale digitale. - Analizzare problemi e sviluppare soluzioni digitali tramite sequenze di istruzioni.	- Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni) curandone contenuto e veste grafica. - Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine. - Realizzare un filmato/video come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online. - Utilizzare Scratch, Lego, o ambienti simili, per: sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche). - Creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati. - Svolgere attività di geometria. - Creare musica. - Coding. - Partecipare alla CodeWeek. - Creare una presentazione digitale multimediale da mostrare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante. - Preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi, fornito dall'insegnante.	- Canva - Genially - Padlet - Coding - Codeweek google earth

		- Aggiornare una presentazione multimediale digitale, già creata, per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi. - Spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare, in modo completamente gratuito, e poterle inserire in una animazione digitale.	
--	--	--	--

CLASSI PRIME, SECONDE E TERZE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA, BENESSERE E USO RESPONSABILE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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	- Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. - Utilizzare le funzioni base dei dispositivi. - Equilibrare attività online e offline. - Prevenire rischi per la salute e saper individuare contenuti dannosi. - Riconoscere l'impatto ecologico del digitale e promuovere comportamenti sostenibili.	- Accendere e spegnere monitor, pc e tablet. - Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input. - Utilizzare in modo corretto le password.	- Interland: avventure digitali https://www.paroleostili.it https://www.generazioniconnesse.it/site/ https://risorse.arcipelagoeducativo.it/tema/sicurezza-in-rete

CLASSI PRIME, SECONDE E TERZE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA 5: IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) 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, ecc.). - Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata, per comunicare sui canali social.	- Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. - Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). - 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. - Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti). - Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. - Conoscere i contenuti principali della normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo. - Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.	Cittadini digitali Pearson https://generazioniconnesse.it/ https://risorse.arcipelagoeducativo.it/tema/sicurezza-in-rete https://unric.org/it/a_genda-2030/

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno è in grado di:

- Utilizzare il computer, le periferiche e i principali programmi applicativi.
- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.
- Saper individuare le fonti autorevoli in rete.
- Saper distinguere le “fake news” da affermazioni veritiere e corrette.
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding.
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

Scuola Primaria

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 mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI	- 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 E COLLABORAZIONE	- 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 negli ambienti digitali, in autonomia. - Condivide le risorse.	- Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. - Interagisce e partecipa alle comunità.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	- Produce semplici elaborati digitali guidato dall'insegnante - Costruisce semplici tabelle 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, BENESSERE E USO RESPONSABILE	- 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 le Tic. - Utilizza le regole del comportamento digitale consapevole.
5. IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	- 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>
4. RICERCA, VALUTAZIONE E GESTIONE DELLE INFORMAZIONI	- 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 E COLLABORAZIONE	- 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, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
4. SICUREZZA, BENESSERE E USO RESPONSABILE	- 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 del comportamento digitale consapevole.
5. IDENTIFICAZIONE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	- 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.