



## MINISTERO DELL'ISTRUZIONE ISTITUTO COMPRENSIVO "G. GARIBALDI"

Via Ugo Cerletti, 8 – 23022 **CHIAVENNA (SO)** – Tel-fax: 0343 33174  
Codice Fiscale . 81002110146 – cod meccanografico SOIC806009 -  
sito web [www.icgaribaldi.edu.it](http://www.icgaribaldi.edu.it)

### CURRICOLO DIGITALE

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente **le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie**, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità", nel rispetto degli altri, sapendo prevenire ed evitare i pericoli.

È chiaro, quindi, come tale competenza, oltre ad essere trasversale a tutte le discipline, si integra con le competenze in materia di cittadinanza, che costituiscono la base sulla quale si fonda il curriculum di Educazione civica.

Per declinare la competenza digitale si è fatto riferimento:

- alla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22. 05.2018, la quale sottolinea che *"La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico"*;
- alle Indicazioni Nazionali per il Curriculum 2012, così come integrate dalle Indicazioni Nazionali e nuovi scenari del 2018, che inseriscono le competenze digitali tra gli strumenti culturali per la cittadinanza;
- al Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (DigComp 2.1), elaborato dalla Commissione europea e adottato in Italia da AgID (Agenzia per l'Italia Digitale) nel 2018, dal quale sono state prese in considerazione le Aree di competenza, per ognuna delle quali sono state individuate le competenze specifiche, declinate in abilità e conoscenze relative ai tre ordini di scuola, per ognuno dei quali sono stati individuati anche le evidenze, i compiti significativi e i livelli di padronanza; questi ultimi per la scuola dell'infanzia sono propedeutici a quelli della scuola primaria, individuati nei primi tre livelli del quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, mentre per la scuola secondaria di I grado sono stati circoscritti il livello quattro e cinque del suddetto quadro.

## SCUOLA DELL'INFANZIA

### SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA DIGITALE	
<b>Fonti di legittimazione</b>		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22. 05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Digicomp 2.1 Il Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini	
AREA DI COMPETENZE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Avvicinarsi alle nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante Visionare immagini, video, documentari	Riconoscere le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione (televisore, tablet, telefono e smartphone). Visionare immagini, video musicali, documentari	Conosce i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a Scuola, (tv, pc, tablet)
Comunicazione e collaborazione	Mettere in pratica le prime abilità di tipo logico linguistico, comunicare e condividere, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca.	Elaborare ed eseguire semplici percorsi partendo da istruzioni verbali e/o scritte, individualmente o in piccolo gruppo, rispettando il proprio turno.	Conosce ed utilizza connettivi logici, termini specifici dell'organizzazione spaziale e temporale. Aspetta il proprio turno
Creazione di contenuti digitali	Verbalizzare le procedure di realizzazione e di funzionamento apprese.	Imparare a dare comandi e/o istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato e programmare le fasi di realizzazione di un progetto.	Conosce il robottino, il reticolo le frecce direzionali.
Risolvere problemi	Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.	Imparare a risolvere problemi, individuando possibili soluzioni, con il supporto di compagni o adulti.	Passaggi che permettono di risolvere semplici problematiche
Sicurezza	Applicare le misure di sicurezza e protezione che riguardano la propria salute.	Individuare alcuni rischi fisici legati alla postura quando si sta seduti sulla sedia davanti ad un monitor o in un'attività a tavolino.	Principali rischi fisici relativi all'utilizzo di posture scorrette

<b>SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi</b>	
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>
<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</p> <p>Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.</p> <p>Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.</p> <p>Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.</p>	<p><b>ESEMPI</b></p> <p>Giocare con il coding</p> <p>Dato un modello essere in grado di riprodurlo nella griglia.</p> <p>Individuare con le frecce il percorso esatto per arrivare alla meta.</p> <p>Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente.</p> <p>Percorsi, labirinti.</p> <p>Giochi per imparare a maneggiare il mouse: Patente mouse</p>

<b>SEZIONE C: Livelli di padronanza</b>			
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>		
<b>LIVELLI DI PADRONANZA</b>			
<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
<p>Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte dei compagni.</p> <p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p>	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico.</p> <p>Visiona immagini e brevi filmati /documentari presentate dall'insegnante.</p>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici.</p> <p>Visiona con interesse e curiosità immagini, brevi filmati e documentari presentati dall'insegnante.</p>	<p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per giochi matematici, logici, linguistici.</p> <p>Richiede di visionare immagini, documentari.</p>
<p>Con l'aiuto dell'insegnante e/o compagni, esegue semplici percorsi supportato da istruzioni verbali.</p>	<p>Con l'aiuto dell'insegnante e /o dei compagni esegue semplici percorsi partendo da istruzioni verbali e/o scritte.</p>	<p>Esegue semplici percorsi partendo da istruzioni verbali e/o scritte</p>	<p>In autonomia, esegue semplici percorsi partendo da istruzioni verbali e/o scritte.</p>
<p>Impartisce pochi comandi e/o istruzioni per compiere un percorso.</p>	<p>Impartisce comandi e /o istruzioni per compiere un percorso.</p>	<p>Impartisce comandi e/o istruzioni per compiere un percorso e, aiutato, programma le fasi di realizzazione di un progetto.</p>	<p>Impartisce comandi e/o istruzioni per compiere un percorso e programma le fasi di realizzazione di un progetto.</p>
<p>Con l'aiuto dell'insegnante, individua alcune soluzioni per risolvere un problema.</p>	<p>Con l'aiuto dell'insegnante, individua possibili soluzioni per risolvere un problema.</p>	<p>Con i compagni pianifica una serie di istruzioni per risolvere un problema</p>	<p>Pianifica una serie di istruzioni per risolvere un problema e /o svolgere un compito specifico.</p>
<p>Con l'aiuto dell'insegnante individua alcune misure di sicurezza che riguarda la propria salute.</p>	<p>Con l'aiuto dell'insegnante individua alcune misure di sicurezza e protezione che riguarda la propria salute.</p>	<p>Attua misure di sicurezza e protezione che riguardano la propria salute.</p>	<p>Conosce ed attua, misure di sicurezza e protezione che riguardano la propria salute.</p>

## SCUOLA PRIMARIA

### SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE			
Fonti di legittimazione		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22. 05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Digicomp 2.1 Il Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini			
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE		FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
AREA DI COMPETENZE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Ricerca i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno.	Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso ricerche, guidate dall'adulto, in ambienti digitali	Principali funzioni di informazione, comunicazione e ricerca della Rete	Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso strategie di ricerca in ambienti digitali	Principali funzioni di informazione, comunicazione e ricerca della Rete
Comunicazione e collaborazione	Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri.	Riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali	Semplici strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare	Identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. Scegliere tecnologie digitali semplici appropriate per l'interazione.	Strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare.
Creazione di contenuti digitali	Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati ed esprimersi attraverso mezzi digitali	Individuare modalità per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici.	Strumenti e le modalità per creare un contenuto digitale	Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali	Strumenti e le modalità per creare un contenuto digitale
Risolvere problemi	Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.	Elencare semplici istruzioni per un sistema informatica per svolgere un compito semplice  Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie	Passaggi che permettono di risolvere semplici problematiche nell'utilizzo di un dispositivo digitale (problem solving)	Elencare semplici istruzioni per un sistema informatica per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice  Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie	Principi base del pensiero computazionale (Coding) Passaggi che permettono di risolvere il problema nell'utilizzo di un dispositivo e di una piattaforma digitale

	Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli.	digitali e identificare soluzioni per risolverli con il supporto di un adulto o di un compagno.		digitali e identificare soluzioni per risolverli in autonomia	
Sicurezza	Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali, tenendo in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.	Scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	Principali pratiche di protezione del proprio account	Individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da rischi di vario genere	Principali pratiche di protezione del proprio account
	Applicare le misure di sicurezza e protezione che riguardano la propria salute.	Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive e correttive.	Principali rischi fisici relativi all'utilizzo di dispositivi elettronici	Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.	Rischi fisici e psico-fisici, per sé e per gli altri (ad es. cyberbullismo), relativi all'utilizzo di dispositivi elettronici

<b>SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi</b>	
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>
<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (Computer nei suoi diversi tipi e componenti, connessioni ecc.).</p> <p>Utilizza in modo opportuno le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</p> <p>È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito dato, accede e naviga all'interno di ambienti digitali per informarsi e comunicare.</p> <p>Crea contenuti digitali personali utilizzando strumenti diversi e risolve semplici situazioni problematiche (problem solving) tramite il pensiero computazionale (Coding). Utilizza i propri dati sensibili (account personale) in modo sicuro e protetto.</p>	<p><b>ESEMPI</b></p> <p>Utilizzare gli strumenti digitali per redigere vari tipi di testi</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere con l'adulto e con i pari</p> <p>Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola</p> <p>Elaborare una presentazione attraverso Power Point/Presentazioni di Google.</p> <p>Creare un volantino in formato digitale da condividere con i compagni più piccoli.</p> <p>Utilizzare il PC per scrivere, compilare tabelle, caricare immagini, creare e salvare un file</p> <p>Utilizzare giochi didattici finalizzati all'acquisizione di competenze specifiche (sicurezza dati, utilizzo corretto tastiera/mouse...).</p> <p>Utilizzare Google Classroom per comunicare con la classe e con l'insegnante e per condividere un elaborato</p>

**SEZIONE C: Livelli di padronanza**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

**COMPETENZA DIGITALE**

**LIVELLI DI PADRONANZA**

1	2	3	4	5
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante accede alla Rete.	Con l'aiuto dell'adulto accede alla Rete per ricercare informazioni e contenuti in ambienti digitali.	In autonomia accede alla Rete per navigare e ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	In modo indipendente accede alla Rete per navigare e ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	In modo indipendente accede alla Rete per navigare e ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali secondo le regole della netiquette.
Con l'aiuto dell'insegnante riconosce semplici strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare	Con l'aiuto dell'adulto, conosce e utilizza semplici strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare.	Conosce e utilizza in autonomia strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare.	Conosce e organizza in modo indipendente strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare.	Conosce e manipola in modo indipendente strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare.
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante crea semplici documenti digitali.	Con l'aiuto dell'insegnante crea e modifica semplici documenti digitali.	In autonomia crea e modifica documenti digitali personali utilizzando strumenti diversi.	In modo indipendente crea e modifica documenti digitali personali utilizzando strumenti definiti e appropriati secondo il contesto.	In modo indipendente crea e modifica documenti digitali personali utilizzando strumenti diversi e appropriati secondo il contesto.
Con l'aiuto dell'insegnante, elenca semplici istruzioni per svolgere un'attività legata al pensiero computazionale in un contesto di gioco. Riconosce problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e sa	Con l'aiuto dell'insegnante conosce i principi base del pensiero computazionale (Coding) e risolve situazioni problematiche (problem solving) Con l'aiuto dell'insegnante applica i passaggi che permettono di risolvere problemi nell'utilizzo di un dispositivo.	In autonomia conosce i principi base del pensiero computazionale (Coding) e risolve situazioni problematiche (problem solving).  Applica i passaggi che permettono di risolvere problemi nell'utilizzo di un dispositivo e di una piattaforma digitale.	In modo indipendente sa utilizzare il proprio account personale, garantendo la protezione dei dati personali e dell'identità digitale.  Sa scegliere comportamenti per prevenire e/o correggere problemi per se stesso e gli altri causati dall'utilizzo dei dispositivi informatici (postura, vista, cyberbullismo)	In modo indipendente sa utilizzare il proprio account personale, garantendo la protezione dei dati personali e dell'identità digitale all'interno di una comunità digitale.  Sa spiegare e applicare comportamenti per prevenire e/o correggere problemi per se stesso e gli altri causati dall'utilizzo dei dispositivi informatici (postura, vista, cyberbullismo)

chiedere aiuto all'adulto di riferimento.				
Sotto la supervisione dell'insegnante, accede e esce dal proprio account personale.  Con l'aiuto dell'insegnante attua un comportamento per prevenire e/o correggere eventuali problemi causati dall'utilizzo dei dispositivi informatici (postura, vista...)	Accede e esce dal proprio account personale, garantendo la protezione dei dati.  Attua comportamenti per prevenire e/o correggere problemi causati dall'utilizzo dei dispositivi informatici (postura, vista...)	Sa utilizzare in autonomia il proprio account personale, garantendo la protezione dei dati personali e dell'identità digitale.  Conosce e attua comportamenti per prevenire e/o correggere problemi causati dall'utilizzo dei dispositivi informatici (postura, vista...)	In modo indipendente conosce i principi base del pensiero computazionale (Coding) e risolve definite situazioni problematiche (problem solving).  In modo indipendente applica i passaggi che permettono di risolvere problemi nell'utilizzo di un dispositivo e di una piattaforma digitale.	In modo indipendente conosce e illustra i principi base del Coding e risolve diverse situazioni problematiche (problem solving).  In modo indipendente opera con istruzioni che permettono di risolvere diversi problemi nell'utilizzo di un dispositivo e di una piattaforma digitale

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado

## SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

### SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA DIGITALE	
<b>Fonti di legittimazione</b>		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22. 05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Digicomp 2.1 Il Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini	
DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE		<b>FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>	
AREA DI COMPETENZE	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Navigare, ricercare, filtrare, valutare e gestire i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali.	Trovare, filtrare, organizzare, valutare, descrivere dati, informazioni e contenuti in modo indipendente. Organizzare e proporre strategie di ricerca in ambienti digitali.	Conoscere le funzioni di informazione, comunicazione, ricerca e svago della Rete (motori di ricerca, social network)  Conoscere le principali modalità per organizzare, archiviare, recuperare dati (onedrive e drive).
Comunicazione e collaborazione	Utilizzare una varietà di mezzi di comunicazione e tecnologie digitali per la gestione della propria identità digitale, l'interazione, la condivisione a seconda del contesto e secondo la netiquette. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.	Scegliere e mostrare agli altri i mezzi di comunicazione più appropriati per un determinato contesto. Utilizzare svariate tecnologie digitali appropriate per l'interazione e la condivisione dei dati. Utilizzare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale.	Conoscere strumenti e tecnologie digitali per comunicare, collaborare (Classroom, Etwinning) Conoscere i principali social network
Creazione di contenuti digitali	Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati ed esprimersi attraverso mezzi digitali. Modificare, affinare, integrare informazioni per creare contenuti nuovi	Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali in formati diversi. Lavorare con contenuti e informazioni, modificandoli, migliorandoli per creare contenuti nuovi.	Conoscere le modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati (principali applicazioni di videoscrittura, foglio di calcolo, presentazioni multimediali)

Sicurezza	Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali, tenendo in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.	Organizzare e applicare modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stesso e gli altri da rischi di vario genere.	Conoscere le modalità e le buone pratiche principali di protezione del proprio account personale.
	Applicare le misure di sicurezza e protezione che riguardano la propria salute, quella degli altri, l'inclusione.	Individuare rischi fisici e psico-fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Individuare le modalità per proteggere se stesso, gli altri e l'ambiente da pericoli negli ambienti digitali.	Essere a conoscenza dei rischi fisici e psico-fisici per sé e per gli altri (ad es. cyberbullismo), per l'ambiente nell'utilizzo di apparecchi elettronici.
Risolvere problemi	Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.  Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli.	Eseguire istruzioni per un sistema informatico per risolvere un problema o svolgere un compito ben definito  Distinguere semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identificare soluzioni per risolverli in modo indipendente e come supporto ad altri.	Conoscere i principi base del pensiero computazionale (Coding) e le soluzioni ai problemi principali. Conoscere i passaggi che permettono di risolvere il problema nell'utilizzo di un dispositivo e di una piattaforma digitale.

<b>SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi</b>	
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>
<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione.</p> <p>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</p> <p>È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.</p> <p>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource).</p> <p>Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p>	<p><b>ESEMPI</b></p> <p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.</p> <p>Utilizzare ed elaborare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.</p> <p>Utilizzare power point/presentazioni Google e altre applicazioni online per effettuare presentazioni.</p> <p>Costruire semplici ipertesti, anche tematici.</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza e di protezione dei propri dati.</p> <p>Utilizzare piattaforme digitali didattiche (Classroom) ed europee (Etwinning) per condividere e comunicare con i pari e gli insegnanti.</p> <p>Utilizzare Internet, i motori di ricerca per ricercare informazioni in modo indipendente e applicare le più semplici misure di sicurezza per prevenire e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza.</p> <p>Rielaborare un testo multimediale che pubblicizzi il sito della scuola.</p> <p>Collaborare e realizzare la costruzione di un sito, di una pagina social o di un blog per la promozione del territorio, la condivisione delle attività svolte.</p> <p>Realizzare prodotti multimediali, utilizzando le più comuni applicazioni Gsuite.</p>

**SEZIONE C: Livelli di padronanza**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:**

**COMPETENZA DIGITALE**

**LIVELLI DI PADRONANZA**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante accede alla Rete.	Con l'aiuto dell'adulto accede alla Rete per ricercare informazioni e contenuti in ambienti digitali.	In autonomia accede alla Rete per navigare e ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	<b>In modo indipendente accede alla Rete per navigare e ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.</b>	<b>In modo indipendente accede alla Rete per navigare e ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali secondo le regole della netiquette.</b>
Con l'aiuto dell'insegnante riconosce semplici strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare.	Con l'aiuto dell'adulto, conosce e utilizza semplici strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare.	Conosce e utilizza in autonomia strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare.	<b>Conosce e organizza in modo indipendente strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare.</b>	<b>Conosce e manipola in modo indipendente strumenti e tecnologie digitali per comunicare e collaborare.</b>
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante crea semplici documenti digitali.	Con l'aiuto dell'insegnante crea e modifica semplici documenti digitali.	In autonomia crea e modifica documenti digitali personali utilizzando strumenti diversi.	<b>In modo indipendente crea e modifica documenti digitali personali utilizzando strumenti definiti e appropriati secondo il contesto.</b>	<b>In modo indipendente crea e modifica documenti digitali personali utilizzando strumenti diversi e appropriati secondo il contesto.</b>
Sotto la supervisione dell'insegnante, accede e esce dal proprio account personale.  Con l'aiuto dell'insegnante attua un	Accede e esce dal proprio account personale, garantendo la protezione dei dati.  Attua comportamenti per prevenire e/o correggere problemi causati dall'utilizzo	Sa utilizzare in autonomia il proprio account personale, garantendo la protezione dei dati personali e dell'identità digitale.  Conosce e attua comportamenti per prevenire e/o correggere problemi	<b>In modo indipendente sa utilizzare il proprio account personale, garantendo la protezione dei dati personali e dell'identità digitale.</b>  <b>Sa scegliere comportamenti per prevenire e/o correggere problemi per se stesso e gli altri causati</b>	<b>In modo indipendente sa utilizzare il proprio account personale, garantendo la protezione dei dati personali e dell'identità digitale all'interno di una comunità digitale.</b>  <b>Sa spiegare e applicare comportamenti per prevenire e/o correggere problemi per se stesso e gli altri causati dall'utilizzo dei dispositivi informatici (postura, vista, cyberbullismo)</b>

comportamento per prevenire e/o correggere eventuali problemi causati dall'utilizzo dei dispositivi informatici (postura, vista.)	dei dispositivi informatici (postura, vista...)	causati dall'utilizzo dei dispositivi informatici (postura, vista.)	<b>dall'utilizzo dei dispositivi informatici (postura, vista, cyberbullismo)</b>	
Con l'aiuto dell'insegnante, elenca semplici istruzioni per svolgere un'attività legata al pensiero computazionale in un contesto di gioco. Riconosce problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e sa chiedere aiuto all'adulto di riferimento.	Con l'aiuto dell'insegnante conosce i principi base del pensiero computazionale (Coding) e risolve situazioni problematiche (problem solving)  Con l'aiuto dell'insegnante applica i passaggi che permettono di risolvere problemi nell'utilizzo di un dispositivo.	In autonomia conosce i principi base del pensiero computazionale (Coding) e risolve situazioni problematiche (problem solving).  Applica i passaggi che permettono di risolvere problemi nell'utilizzo di un dispositivo e di una piattaforma digitale.	<b>In modo indipendente conosce i principi base del pensiero computazionale (Coding) e risolve definite situazioni problematiche (problem solving).</b>  <b>In modo indipendente applica i passaggi che permettono di risolvere problemi nell'utilizzo di un dispositivo e di una piattaforma digitale.</b>	<b>In modo indipendente conosce e illustra i principi base del Coding e risolve diverse situazioni problematiche (problem solving).</b>  <b>In modo indipendente opera con istruzioni che permettono di risolvere diversi problemi nell'utilizzo di un dispositivo e di una piattaforma digitale</b>

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

**Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado alla fine della seconda classe**

**Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado**