

*Istituto Comprensivo Statale
Giorgio Perlasca
Via Matteotti, 35 | 20010 Bareggio (MI)
Tel +39 02 90 27 951*

 *email: miic86700t@istruzione.it*
 *pec: miic86700t@pec.istruzione.it*
*C.F.: 82004830152
C.M.: MIIC86700T
C.U.F.: UFVJEA*

CURRICOLO VERTICALE PER LE COMPETENZE DIGITALI

Allegato al PTOF approvato dal Collegio Docenti il 19/12/2023

LE CARATTERISTICHE DEL DIGCOMP EUROPEO

Il DigComp, nella sua ultima versione 2.2, si compone di 5 **macrodimensioni (aree di competenza)** paritetiche, articolate in determinate **competenze** (per un totale di 21), per ciascuna delle quali è possibile identificare un livello di padronanza (Base – Intermedio – Avanzato – Altamente Specializzato):

1. Dimensione 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI.

a. **Competenza 1.1. NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI:**

Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.

b. **Competenza 1.2. VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI:** Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali.

c. **Competenza 1.3. GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI:** Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.

2. Dimensione 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.

a. **Competenza 2.1. INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE:** Interagire tramite diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.

b. **Competenza 2.2. CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI:** Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità.

c. **Competenza 2.3. ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI:** Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate.

d. **Competenza 2.4. COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI:** Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.

e. **Competenza 2.5. NETIQUETTE.** Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali.

f. **Competenza 2.6. GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE.** Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.

3. Dimensione 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI.



- a. **Competenza 3.1. SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI.** Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.
 - b. **Competenza 3.2. INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI.** Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti.
 - c. **Competenza 3.3. COPYRIGHT E LICENZE.** Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali.
 - d. **Competenza 3.4. PROGRAMMAZIONE.** Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.
- 4. Dimensione 4: SICUREZZA.**
- a. **Competenza 4.1. PROTEGGERE I DISPOSITIVI.** Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.
 - b. **Competenza 4.2. PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY.** Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" (Privacy Policy) per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti.
 - c. **Competenza 4.3. PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE.** Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad esempio il cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.
 - d. **Competenza 4.4. PROTEGGERE L'AMBIENTE.** Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
- 5. Dimensione 5: RISOLVERE PROBLEMI.**
- a. **Competenza 5.1. RISOLVERE PROBLEMI TECNICI.** Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).
 - b. **Competenza 5.2. INDIVIDUARE BISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE.** Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità).
 - c. **Competenza 5.3. UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI.** Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
 - d. **Competenza 5.4. INDIVIDUARE I DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI.** Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.

CURRICOLO VERTICALE ICS GIORGIO PERLASCA BAREGGIO

Riferendosi a modelli validi, già presenti sul web e sui siti istituzionali di istituti italiani, è stato costruito il seguente curriculum verticale per le competenze digitali da acquisire durante il primo ciclo di istruzione.

SCUOLA DELL'INFANZIA			
PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO			
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	STRUMENTI E/O POSSIBILI ATTIVITÀ
L'alunno/a utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	L'alunno/a: <ul style="list-style-type: none">• Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni.• Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.• Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer.• Visiona immagini e filmati.• Sa utilizzare in modo guidato il computer.	L'alunno/a conosce <ul style="list-style-type: none">• Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.• Le modalità per individuare ed aprire icone.	<ul style="list-style-type: none">• Approccio agli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.• Primi cenni a simboli, lettere e numeri sulla tastiera.• Coding unplugged• Uso del dispositivo <i>Bee bot</i>• Primi utilizzi del mouse (es. per individuare ed aprire icone).• Visione di filmati ed immagini

<p>L'alunno/a mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico</p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. Usa con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni. 	<p>L'alunno/a conosce</p> <ul style="list-style-type: none"> Modalità di utilizzo di software didattici. Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici ed elaborazioni grafiche 	<ul style="list-style-type: none"> Primi utilizzi di semplici software didattici. Primi utilizzi del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.
--	--	--	--

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	STRUMENTI E/O POSSIBILI ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Osserva ed utilizza oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. Descrive semplici operazioni compiute e gli effetti ottenuti. Conosce le parti principali del computer. 	<p>L'alunno/a conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. La tastiera: lettere, numeri tasti direzionali. Le icone. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. Accendere e spegnere il computer e la Lim. Primi utilizzi della Lim e del touch screen Primi utilizzi della tastiera e relativa conoscenza di lettere e numeri. Primi utilizzi del mouse (es. per individuare ed aprire icone).

<p>L'alunno/a mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico</p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizza il computer per eseguire giochi didattici.• Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">• Primi utilizzi di semplici software didattici.• Primi utilizzi del computer per attività, giochi didattici, brevi elaborazioni grafiche.
--	---	--	---

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE SECONDA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	STRUMENTI E/O POSSIBILI ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce le parti principali del computer. ● Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. 	<p>L'alunno/a conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Simboli, lettere e numeri sulla tastiera ed il relativo funzionamento. ● Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. ● Semplici programmi di grafica e/o didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo corretto di mouse e tastiera ● Apertura e chiusura un file o un'applicazione. ● Utilizzo di semplici programmi di disegno (es. Paint)
<p>L'alunno/a usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. ● Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. ● Si avvia ad utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati. 	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. ● Operare in programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Primi utilizzi di programmi di videoscrittura (es. Word o Google Documenti). ● Utilizzo di semplici software didattici. ● Utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE TERZA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	STRUMENTI E/O POSSIBILI ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. 	<p>L'alunno/a conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. • Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. • L'utilizzo di software didattici. • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo corretto di mouse e tastiera. • Apertura e chiusura un file o un'applicazione. • Utilizzo di semplici programmi di disegno (es. Paint). • Creazione della linea del tempo in forma digitale. • Utilizzo di programmi di videoscrittura (es. Word o Google Documenti). • Utilizzo dei primi elementi di formattazione (es per impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.
<p>L'alunno/a usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conosce le regole del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. 	<p>L'alunno/a conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate). • Uso della posta elettronica per comunicare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei principali motori di ricerca e prime navigazioni in rete, guidate • Approccio all'utilizzo della posta elettronica

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE QUARTA.

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	STRUMENTI E/O POSSIBILI ATTIVITÀ
L'alunno/a utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	L'alunno/a: <ul style="list-style-type: none">• Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.• Progetta e realizza semplici prodotti multimediali.• Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.• Utilizza strumenti tecnologici.	L'alunno/a sa: <ul style="list-style-type: none">• Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.• Le funzioni di base dei programmi di presentazione• Creare e salvare cartelle	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzo di programmi di videoscrittura (es. Word o Google Documenti).• Usare corsivo, grassetto e sottolineatura.• Colorare un testo.• Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo.• Usare la formattazione del paragrafo.• Inserire elenchi puntati.• Primi utilizzi di programmi di presentazione(es. Power Point o Google Fogli).• Creare una cartella personale.• Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.

<p>L'alunno/a Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conosce le regole del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. 	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa attuare il collegamento a Internet attraverso un browser ed è capace di navigare su alcuni siti selezionati. • Conosce regole e responsabilità legate alla navigazione in Internet. • Sa il significato di motore di ricerca e ne conosce i principali tipi. • Sa costruire semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). • Conosce il blog come strumento per comunicare. • Conosce i "Social", le regole della comunicazione educata e le responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Navigazione in rete guidata. • Utilizzo di piattaforme di condivisione (es. Google Drive o Google Classroom). • Conoscenza di vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. • Conoscenza dei "Social".
---	---	--	---

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE QUINTA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	STRUMENTI E/O POSSIBILI ATTIVITÀ
<p>L'alunno/a utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza strumenti tecnologici. 	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. • Le funzioni base di un foglio elettronico per la creazione di semplici tabelle. • Stampare dei documenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza ed utilizzo delle principali funzioni di base di programmi di videoscrittura (es. Word o Google Documenti). • Conoscenza ed utilizzo delle principali funzioni di base di programmi di presentazione (es. Power Point o Google Presentazioni). • Approccio alle più semplici funzioni di base di programmi di calcolo (es. Excel o Google Fogli)

			<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscenza ed utilizzo di piattaforme di condivisione (es. Google Drive o Google Classroom). ● Salvataggio e Stampa di documenti.
<p>L'alunno/a usa le tecnologie per interagire con altre persone, per stimolare creatività e problem solving.</p>	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. ● Conosce le regole del Web ed i rischi collegati ad un uso scorretto. ● Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. 	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce il funzionamento di base del registro elettronico scolastico. ● Sa navigare in una rete locale, accedere alle risorse condivise e scambiare documenti. ● Conosce la posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. ● Conosce regole e responsabilità legate alla navigazione in Internet. ● Conosce i principali Motori di ricerca. ● Sa costruire semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). ● Conosce il blog come strumento per comunicare. ● Conosce i "Social", le regole della comunicazione educata, le responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). ● Sa riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo della rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago. ● Utilizzo della posta elettronica. ● Conoscenza di vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. ● Conoscenza dei Blog, dei Social, del Cyberbullismo e dei rischi connessi.

**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO**

AREE DI COMPETENZE DIGITALI INDIVIDUATE DAL DIGCOMP	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	STRUMENTI E/O POSSIBILI ATTIVITÀ
<p>INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p>COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre artefatti digitali, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p> <p>SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</p> <p>PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>	<p>L'alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. ● Si accosta a nuove applicazioni informatiche, esplorando le funzioni e le potenzialità. ● Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. ● Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. ● Utilizzare strumenti e tecnologie digitali in un lavoro a distanza per la co-costruzione di contenuti digitali. ● Interagire con sistemi di intelligenza artificiale ● Redigere prompt per generare testi o immagini attraverso l' intelligenza artificiale. 	<p>L'alunno/a conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il funzionamento del registro elettronico scolastico e le responsabilità ad esso connesse. ● Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento ● I dispositivi informatici di input e output. ● Il sistema operativo e diversi software applicativi ● Procedure per la produzione di testi, presentazioni e dei fogli di calcolo. ● Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. ● Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. ● Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.) ● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo del registro elettronico scolastico. ● Utilizzo di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni ● Conoscenza ed utilizzo delle principali funzioni di programmi di videoscrittura (es. Word o Google Documenti) ● Conoscenza ed utilizzo delle principali funzioni di programmi di presentazione (es. Power Point , Google Presentazioni, Thinglink, Canva, Jamboard). ● Conoscenza ed utilizzo delle principali funzioni di programmi di calcolo (es. Excel o Google Fogli) ● Conoscenza Utilizzo di piattaforme di condivisione (es. Google Drive o Google Classroom) ● Utilizzo della rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. ● Conoscenza di vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. ● Conoscenza dei Social, del Cyberbullismo e dei rischi connessi ● Uso consapevole di chatbot basate su intelligenza artificiale e apprendimento automatico.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

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 complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
INFORMAZIONE	Accede alla rete con la supervisione dell'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.
COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.
CREAZIONE DEI 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.
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. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' 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.

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.
------------------------	--	--	--	--