

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“EDMONDO DE AMICIS – LEONARDO DA VINCI”

Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado ad indirizzo musicale

Via Rosso di San Secondo, 1 - 90135 Palermo

C.M. PAIC8BF002 C.F. 97367880826



CURRICOLO VERTICALE

DIGITALE

2022-25

PREMESSA

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale. Il documento del Piano Nazionale Scuola Digitale, riforma L.107/2015 contiene 35 azioni attuando le quali le scuole dovrebbero, puntando sul rinnovamento *digitale*, qualificare la propria offerta formativa.

La competenza digitale è una delle 8 competenze chiave europee, così come si evince dalla *Raccomandazione del Parlamento Europeo* e del Consiglio 18.12.2006 e le Indicazioni nazionali del curriculum n.254/2012 e nuovi scenari (nota MIUR del 1 marzo 2018):

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet. La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI. Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione. L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza. (**Raccomandazione del Parlamento Europeo 2006**)

La responsabilità è l'atteggiamento che connota la **competenza digitale**. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sull'educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri. (**Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012**).

LE FONTI

FONTI LEGISLATIVE : → Raccomandazione del Parlamento Europeo 2006 → Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 2018 → Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Scheda certificazione competenze → Digcomp 2.1 2017 The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use” (<http://europa.eu/!Yg77Dh>) a cura dell'European Commission's Joint Research Centre.

Per definire le competenze digitali dei cittadini il Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea ha creato il modello DigComp, la cui versione DigComp 2.1 è organizzata in 5 aree di competenza, 21 competenze e 8 livelli di padronanza. Le cinque aree e relative competenze sono:

Aree di competenza digitale:	Descrittori di competenza digitale:
1 Alfabetizzazione su informazioni e dati (Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo)	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali: Accedere all'informazione online, effettuare ricerche online, articolare la necessità di informazione online, localizzare l'informazione rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online, creare strategie personali di informazione. 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali: Raccogliere, processare, comprendere e valutare in modo critico le informazioni. 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali Manipolare e salvare informazioni e contenuto in modo da rendere più facile il recupero, organizzare informazioni e dati.
2. Comunicazione e collaborazione (comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, sapere collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.)	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 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
3. Costruzione di contenuti (creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.)	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione

4 – Sicurezza <i>(protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.)</i>	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 – Problem solving <i>(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.)</i>	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali

Traguardi di competenza al termine di ogni ciclo		
Infanzia	Primaria	Secondaria di primo grado
L'alunno/a, guidato/a da un adulto: 1. apprende le prime abilità di tipo logico, spazio temporali 2. si orienta nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. 3. esegue e realizza percorsi in modalità unplugged e digitale	L'alunno/a, guidato/a da un adulto: 1. sa ricercare informazioni, sapendone valutare l'utilità e la correttezza, in ambienti digitali online e offline 2. sa organizzare, archiviare e recuperare contenuti in ambienti digitali 3. interagisce e collabora con altre persone in ambienti digitali 4. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale, comprende i rischi della rete e mette in atto comportamenti responsabili, rispettando le regole della netiquette 5. Realizza prodotti multimediali anche in modalità collaborativa 6. conosce e rispetta le regole del diritto d'autore e del copyright 7. esegue e realizza algoritmi in modalità unplugged e digitale 8. Conosce e utilizza correttamente diversi dispositivi digitali	L'alunno/a: 1. Sa ricercare informazioni, sapendone valutare l'utilità e la correttezza, in ambienti digitali online e offline 2. Sa organizzare, archiviare e recuperare contenuti in ambienti digitali 3. Interagisce e collabora con altre persone in ambienti digitali 4. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale, comprende i rischi della rete e mette in atto comportamenti responsabili, rispettando le regole della netiquette 5. Realizza prodotti multimediali anche in modalità collaborativa. 6. conosce e rispetta le regole del diritto d'autore e del copyright 7. esegue e realizza algoritmi in modalità unplugged e digitale 8. Conosce e utilizza correttamente diversi dispositivi digitali

	9. rispetta le regole per la protezione di: dispositivi digitali; dati personali e privacy; salute e benessere; ambiente 10. Individua un problemi, ne riconosce la natura, le possibili strategie di soluzione e gli opportuni strumenti digitali	9. rispetta le regole per la protezione di: dispositivi digitali; dati personali e privacy; salute e benessere; ambiente 10. Individua un problemi, ne riconosce la natura, le possibili strategie di soluzione e gli opportuni strumenti digitali
--	--	--

AREA DI COMPETENZA DIGITALE e relativi descrittori	Obiettivi di apprendimento							
	Infanzia	Primo Biennio Scuola Primaria		Secondo Biennio Scuola Primaria		Classe quinta Scuola Primaria	Primo biennio Scuola secondaria SSPG	
		Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta			Classe terza della Scuola secondaria SSPG
1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI (Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo) 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Acquisire le abilità di base per l'utilizzo dei dispositivi digitali Eseguire giochi didattici digitali, utilizzando le icone proprie del gioco e del device.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali e utilizzare semplici software didattici.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali, utilizzare semplici software didattici.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali Utilizzare le app Google Classroom per visualizzare ed elaborare semplici contenuti digitali.	Utilizzare i dispositivi digitali (tablet, computer e smartphone) e utilizzare applicazioni sulla rete e programmi di videoscrittura e di grafica. Utilizzare in modo autonomo le funzioni principali di Google Workspace (restituire compiti, scaricare video o schede, partecipare a sondaggi).	Utilizzare i dispositivi digitali (tablet, computer e smartphone) in maniera autonoma, le periferiche (USB, stampanti...). Conoscere ed utilizzare, da solo e/o in piccolo gruppo alcune Web Apps indicate dagli insegnanti per condividere elaborati didattici (Google Workspace)	Conoscere i più comuni motori di ricerca Eseguire ricerche on line Conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche Utilizzare Google maps, Earths	Conoscere i più comuni motori di ricerca Eseguire ricerche on line Conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche Utilizzare Google maps, Earths

1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI (Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo) 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Acquisire le abilità di base per l'utilizzo dei dispositivi digitali Eseguire giochi didattici digitali, utilizzando le icone proprie del gioco e del device.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali e utilizzare semplici software didattici.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali, utilizzare semplici software didattici.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali Utilizzare le app Google Classroom per visualizzare ed elaborare semplici contenuti digitali.	Utilizzare i dispositivi digitali (tablet, computer e smartphone) e utilizzare applicazioni sulla rete e programmi di videoscrittura e di grafica. Utilizzare in modo autonomo le funzioni principali di Google Workspace (restituire compiti, scaricare video o schede, partecipare a sondaggi).	Utilizzare i dispositivi digitali (tablet, computer e smartphone) in maniera autonoma, le periferiche (USB, stampanti...) Conoscere ed utilizzare, da solo e/o in piccolo gruppo alcune Web Apps indicate dagli insegnanti per condividere elaborati didattici (Google Workspace)	Conoscere i più comuni motori di ricerca Eseguire ricerche on line Conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche Utilizzare Google maps, Earths	Conoscere i più comuni motori di ricerca Eseguire ricerche on line Conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche Utilizzare Google maps, Earths
---	--	--	---	---	--	--	---	---

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali				Guidati dall'insegnante, valutare l'attendibilità delle fonti	Guidati dall'insegnante, valutare l'attendibilità delle fonti Conoscere le principali truffe online	Guidati dall'insegnante, valutare l'attendibilità delle fonti Conoscere le principali truffe online	Valutare l'attendibilità delle fonti Conoscere le principali truffe online	Valutare l'attendibilità delle fonti Conoscere le principali truffe online
--	--	--	--	---	--	--	---	---

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				Utilizzare i diversi device e le periferiche di input/output (mouse, tastiere, LIM, DB, MIM...).	Utilizzare i diversi device e le periferiche di input/output (mouse, tastiere, LIM, DB, MIM...)	Conoscere le principali componenti del computer Utilizzare i diversi device e le periferiche di input/output (mouse, tastiere, LIM, DB, MIM...)	Conoscere componenti del computer Utilizzare i diversi device e le periferiche di input/output (mouse, tastiere, LIM, DB, MIM, stampante, scanner...)	Conoscere componenti del computer Utilizzare i diversi device e le periferiche di input/output (mouse, tastiere, LIM, DB, MIM, stampante, scanner...)
2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE (comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on-line, si collega con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e all'etero)	Accettare la figura dell'adulto come mediatore nell'utilizzo di qualsiasi device per conoscerne le regole d'uso. Utilizzare gli strumenti tecnologici in maniera costruttiva e conoscerne le regole d'uso.	Collaborare attraverso le tecnologie e digitali per la realizzazione di obiettivi comuni. Utilizzare Google Meet e Classroom per attività didattica in modalità sincrona/asincrona con il supporto della famiglia.	Collaborare attraverso le tecnologie digitali per la realizzazione di obiettivi comuni. Utilizzare Google Meet e Classroom per attività didattica in modalità sincrona/asincrona con il supporto della famiglia.	Utilizzare le tecnologie digitali per interagire e collaborare con altri adottando comportamenti corretti.	Collegarsi con gli altri e interagire attraverso strumenti digitali rispettando la netiquette del Web	Utilizzare la rete per comunicare in modalità sincrona e asincrona: (classroom) rispettando la netiquette del Web. Riconoscere comportamenti scorretti online e saperli segnalare Conoscere la Netiquette e le regole per della comunicazione non ostile	Utilizzare le app principali della piattaforma Google workspace per comunicare, interagire e condividere Riconoscere comportamenti scorretti online e saperli segnalare Conoscere la Netiquette e le regole per della comunicazione non ostile	Utilizzare le app principali della piattaforma Google workspace per comunicare, interagire e condividere Riconoscere comportamenti scorretti online e saperli segnalare Conoscere la Netiquette e le regole per della comunicazione non ostile
2.1 Interagire con le tecnologie digitali								
2.2 Condividere con le tecnologie digitali								
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali								

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

3 COSTRUZIONE DI CONTENUTI (creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti, media) 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Utilizzare software di grafica/disegno o con la mediazione dell'adulto	Utilizzare software di grafica/disegno con la mediazione dell'adulto	Utilizzare software di grafica/disegno con la mediazione dell'adulto	Utilizzare software didattici e programmi di videoscrittura e di grafica.	Utilizzare software didattici e programmi di videoscrittura e di grafica.	Utilizzare software didattici e programmi di videoscrittura e di grafica.	Usare programmi di videoscrittura, di disegno/grafica, di presentazione Usare programmi per raccogliere e rappresentare dati Usare software per la produzione/modifica/elaborazione di contenuti artistici, musicali	Usare programmi di videoscrittura e fogli di calcolo per raccogliere e rappresentare dati in tabelle e grafici e per scrivere formule Usare programmi di disegno/grafica Usare programmi per presentare programmi di presentazione Creare un ipertesto Usare software per la produzione/modifica/elaborazione di contenuti artistici, musicali
3.3 Copyright e licenze				Con la guida di un adulto, ricercare semplici contenuti digitali aperti e licenze Creative Commons	Con la guida di un adulto, Ricercare contenuti digitali aperti e licenze Creative Commons	Con la guida di un adulto, Ricercare contenuti digitali aperti e licenze Creative Commons	Citare correttamente un testo (citazione, plagio, copyright) Ricercare contenuti digitali aperti e licenze Creative Commons	Citare correttamente un testo (citazione, plagio, copyright) Ricercare contenuti digitali aperti e licenze Creative Commons Costruire una sitografia
3.4 Programmazione	Avviare al pensiero computazionale con giochi di esplorazione dell'ambiente con l'uso di scacchiere giganti e di frecce direzionali per eseguire semplici istruzioni	Avviare al pensiero computazionale con giochi di esplorazione dell'ambiente con l'uso di scacchiere giganti e di frecce direzionali per eseguire semplici istruzioni	Avviare al pensiero computazionale con giochi di esplorazione dell'ambiente con l'uso di scacchiere giganti e di frecce direzionali per scrivere leggere ed eseguire	Avviare al pensiero computazionale con giochi di esplorazione dell'ambiente, scacchiere giganti e frecce direzionali per scrivere leggere ed eseguire semplici sequenze di istruzioni	Conoscere le basi del pensiero computazionale con giochi di esplorazione dell'ambiente, scacchiere giganti e frecce direzionali per scrivere leggere ed eseguire semplici	Conoscere le basi del pensiero computazionale con giochi di esplorazione dell'ambiente, scacchiere giganti e frecce direzionali per scrivere leggere ed eseguire semplici sequenze di istruzioni e cicli	Conoscere le basi del pensiero computazionale con giochi di esplorazione dell'ambiente, scacchiere e frecce direzionali per scrivere leggere ed eseguire semplici sequenze di istruzioni, cicli e condizioni.	Conoscere le basi del pensiero computazionale con giochi di esplorazione dell'ambiente, scacchiere e frecce direzionali per scrivere leggere ed eseguire sequenze di istruzioni Conoscere le basi della programmazione a blocchi (istruzione semplice; sequenze;

			semplici istruzioni anche con l'ausilio di robot didattici (bee bot)	anche con l'ausilio di robot didattici (bee bot)	sequenze di istruzioni e cicli anche con l'ausilio di software e robot didattici	anche con l'ausilio di software e robot didattici	Conoscere le basi della programmazione a blocchi anche con l'ausilio di piattaforme e/o software di programmazione e a blocchi e robot didattici	cicli; condizioni; variabili; funzioni) con l'ausilio di piattaforme e/o software di programmazione a blocchi e robot didattici
--	--	--	--	--	--	---	--	---

4 SICUREZZA (protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile)	Accettare il consenso dell'adulto nell'utilizzare dispositivi digitali per avviarli ad un uso sicuro e consapevole.	Conoscere i rischi collegati al Web e la necessità della navigazione sicura in presenza di un adulto.	Conoscere i rischi della navigazione in rete. Sapere che esistono delle regole da rispettare per utilizzare il web. Sapere a cosa serve una password e un account	Conoscere i rischi della navigazione in rete Conoscere la funzione della password a tutela dei dati personali.	Conoscere i rischi collegati ad un uso scorretto del Web Proteggere se stessi rendendo sicure le password e i dati personali Conoscere le norme della privacy ed essere responsabili nella condivisione di immagini e dati proprie e altrui.	Conoscere i rischi collegati ad un uso scorretto del Web Proteggere se stessi rendendo sicure le password e dati personali. Conoscere le norme della privacy ed essere responsabili nella condivisione di immagini e dati propri e altrui.	Saper proteggere e custodire i dispositivi Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso di tecnologie informatiche (protezione della privacy, dei dati personali e dell'identità digitale) Riconoscere contenuti pericolosi, fraudolenti Organizzare lo spazio di lavoro Gestire i tempi di connessione Essere consapevoli dell'importanza di una postura corretta e conoscere alcuni esercizi fisici per tutelare la propria	Saper proteggere e custodire i dispositivi Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso di tecnologie informatiche (protezione della privacy, dei dati personali e dell'identità digitale) Riconoscere contenuti pericolosi, fraudolenti Organizzare lo spazio di lavoro Gestire i tempi di connessione Essere consapevoli dell'importanza di una postura corretta e conoscere alcuni esercizi fisici per tutelare la propria salute Usare i computer in modo eco-compatibile rispettando le norme per il risparmio
---	---	---	---	---	--	--	--	---

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

							salute Usare i computer in modo eco compatibile rispettando le norme per il risparmio energetico e il corretto smaltimento dei RAEE	energetico e il corretto smaltimento dei RAEE
5 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) 5.1 Risolvere i problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali 5.4 Identificare i gap di competenza digitale	Stimolare il pensiero logico matematico attraverso attività di approccio al coding, di problem solving, di classificazione e seriazione.	Stimolare il pensiero logico matematico attraverso attività di approccio al coding, di problem solving, di classificazione e seriazione.	Stimolare il pensiero logico matematico attraverso attività di approccio al coding, di problem solving.	Identificare e mettere in atto strategie per la risoluzione di un problema.	Individuare un problema tecnico e saperlo descrivere con il supporto di un adulto	Sapere individuare i problemi tecnici più comuni e conoscere alcune possibili soluzioni. Utilizzare creativamente e nuove tecnologie.	Sapere individuare i problemi tecnici più comuni e conoscere le possibili soluzioni. In ambito didattico, riconoscere la natura di un problema, le possibili soluzioni e gli strumenti digitali opportuni. individuare strumenti digitali innovativi per sviluppare la creatività	Sapere individuare i problemi tecnici più comuni e conoscere le possibili soluzioni in ambito didattico, riconoscere la natura di un problema, le possibili soluzioni e gli strumenti digitali opportuni. individuare strumenti digitali innovativi per sviluppare la creatività

Traguardi di competenze attese

	Infanzia/ Classe prima	Classi seconda e terza	Classi quarta/quinta	Secondaria di primo grado
1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	Utilizza gli strumenti tecnologici e usa semplici software didattici.	Utilizza diversi strumenti digitali e accede alla rete per ricavare informazioni.	Utilizza correttamente diversi device e usa la rete per ricercare informazioni corrette	Utilizza correttamente diversi device e usa la rete con consapevolezza per ricercare informazioni corrette
2. Comunicazione e collaborazione		Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse	Sa interagire con altre persone Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse	Sa interagire con altre persone Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse in modo autonomo
3. Costruzione di contenuti		Produce contenuti digitali Conosce i principi base del coding e della robotica	Produce contenuti digitali Conosce i principi base del coding e della robotica	Produce contenuti digitali in modo creativo Conosce e applica i principi base del coding e della robotica
4. SICUREZZA	Assume comportamenti corretti nell'utilizzo di strumenti tecnologici coerentemente con le rispettive funzioni e i principi disicurezza dati.	Conosce i rischi della rete e l'importanza della tutela dei dati personali.	Conosce i rischi della rete e l'importanza del rispetto della privacy. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale.	Sa distinguere l'identità digitale da quella reale, comprende i rischi della rete e mette in atto strategie per proteggere la propria sicurezza e privacy e rispettare anche quella altrui.
5. PROBLEM SOLVING	Padroneggia le prime abilità di tipo logico e inizia a interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli e delle rappresentazioni.	Individua soluzioni per risolvere un semplice problema.	Individua le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.	Sa trovare strategie e strumenti adatti per risolvere varie tipologie di problemi

Tabella di valutazione della competenza digitale al termine della scuola primaria e al termine del primo ciclo di istruzione

AREA DI COMPETENZA DIGITALE	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
1 Alfabetizzazione su informazioni e dati <i>(Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo)</i>	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 <i>(comunicare in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on-line, sapere collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.)</i>	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. Costruzione di contenuti <i>(creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e</i>	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante Costruisce tabelle di	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.

<i>programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.)</i>	dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.			
4 – Sicurezza <i>(protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.)</i>	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. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della Netiquette.
5 – Problem solving <i>(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.)</i>	Identifica semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici	Riconosce semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni tecnologici	Sceglie strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni tecnologici in modo autonomo	Sceglie strumenti digitali e risposte tecnologiche più adeguati per soddisfare i propri bisogni tecnologici in modo autonomo, creativo e personale

Questo documento è rilasciato sotto la licenza [Creative Commons 3.0 Attribuzione Italia](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/)

