



Istituto Comprensivo ENRICO MEDI
Via Dante Alighieri, 2 - 62017 PORTO RECANATI MC
TEL e FAX 071/9799012 - C.F. 82001030434
MAIL MCIC82900e@istruzione.it MCIC82900e@pec.istruzione.it
WEB www.comprensivomedi.edu.it

Curricolo Digitale di Istituto

Elaborato a partire da “Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini” - “DigComp 2.1

Approvato dal Collegio Docenti del 30 giugno 2022

Sommario

| | |
|--|----|
| Premessa | 3 |
| Traguardi delle competenze digitali | 4 |
| Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – SCUOLA DELL’INFANZIA | 6 |
| RACCORDI SCUOLA dell’INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA | 8 |
| Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – SCUOLA PRIMARIA | 9 |
| RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA | 11 |
| Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – SCUOLA SECONDARIA | 12 |
| Rubrica di valutazione – LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI | 14 |

Premessa

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), la competenza digitale viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione.

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).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricula digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013 e Digcomp 2.0 del 2016 e Digcomp 2.1). È a questo documento che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curriculum Digitale dell'Istituto Comprensivo.

Traguardi delle competenze digitali

I traguardi di competenza per la scuola primaria e per la conclusione del primo ciclo sono stati elaborati a partire dalle cinque aree e dai 21 indicatori che compongono il framework europeo DigComp 2.1.

| | |
|----------|--|
| 1 | Area delle competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali |
| 2 | Area delle competenze 2: Comunicazione e collaborazione 2.1 Interagire con gli altri 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 | Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione |
| 4 | Area delle competenze 4: Sicurezza 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Protecting the environment |
| 5 | Area delle competenze 5: Risolvere problemi 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali |

| AREA DELLE COMPETENZE | COMPETENZE DIGCOMP | TRAGUARDI DELLE COMPETENZE al termine della scuola dell'INFANZIA | TRAGUARDI DELLE COMPETENZE al termine della scuola PRIMARIA | TRAGUARDI DELLE COMPETENZE al termine della scuola SECONDARIA |
|--|--|---|---|---|
| | | <i>Il bambino:</i> | <i>L'alunno:</i> | <i>L'alunno:</i> |
| Alfabetizzazione su informazioni e dati | 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali | | Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. | Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l'affidabilità delle fonti trovate. Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. |
| Comunicazione e collaborazione | 2.1 Interagire con gli altri 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 | Sperimenta forme diverse di comunicazione attraverso tecnologie digitali e nuovi media. | Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali. | Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; condivide dati, informazioni e contenuti. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti. |
| Creazione di contenuti digitali | 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione | Realizza propri artefatti per mezzo degli strumenti digitali. | Crea contenuti in semplici formati digitali. | Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali. |
| Sicurezza | 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Protecting the environment | | Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. | Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere sé stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. |
| Risolvere problemi | 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali | Si avvia al pensiero computazionale in relazione agli indicatori topologici. | Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive. | Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali. |

Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – SCUOLA DELL’INFANZIA

| AREA DELLE COMPETENZE | COMPETENZE DIGCOMP | TRAGUARDI DELLE COMPETENZE al termine della scuola dell’INFANZIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO al termine della scuola dell’INFANZIA | Abilità/Attività |
|--|--|---|---|--|
| | | <i>Il bambino:</i> | | |
| Alfabetizzazione su informazioni e dati | 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali | | | |
| Comunicazione e collaborazione | 2.1 Interagire con gli altri 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 | Sperimenta forme diverse di comunicazione attraverso tecnologie digitali e nuovi media (usa le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini, memorizzare, ...) | Utilizzare la LIM come supporto all’apprendimento con la supervisione del docente. Utilizzare con il supporto degli adulti programmi di videoconferenza. Usa le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini, (conservare, stampare, condividere, con la supervisione del docente) | Muovere correttamente mouse, tasti, penna touch. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell’invio. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico. Osservare lettere, numeri e forme proiettate allo schermo. |
| Creazione di contenuti digitali | 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione | Realizza propri artefatti per mezzo degli strumenti digitali. | Realizzare storie multimediali abbinando le registrazioni delle loro voci ai loro disegni. | Utilizzare programmi di grafica (Paint). Utilizzare Scratch Junior per inventare storie. |
| Sicurezza | 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Protecting the environment | | | |
| Risolvere problemi | 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali | Si avvia al pensiero computazionale in relazione agli indicatori topologici. | Usare software didattici per sviluppo concetti topologici. | Realizzare attività di coding unplugged. Creare semplici manufatti tramite la Pixel Art. Fare esperienza di Coding attraverso l’utilizzo di strumenti tecnologici e ludici (Stem e robot didattici). |

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

Al termine della scuola dell'Infanzia il bambino:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged con Cody Roby e Codyway, Bee bot e Blue bot e Cubetto.

Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – SCUOLA PRIMARIA

| AREA DELLE COMPETENZE | COMPETENZE DIGCOMP | TRAGUARDI DELLE COMPETENZE al termine della scuola PRIMARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO al termine della scuola PRIMARIA | Abilità/Attività Classi prime, seconde e terze | Abilità/Attività – Classi quarte e quinte |
|--|---|---|--|--|---|
| | | <i>L'alunno:</i> | | | |
| Alfabetizzazione su informazioni e dati | <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p> | Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. | <p>Conoscere le parti principali del computer.</p> <p>Ricercare e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi.</p> <p>Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.</p> <p>Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione.</p> | <p>Conoscere le parti del computer: mouse, tastiera, schermo.</p> <p>Riconoscere le icone.</p> <p>Accedere alla rete per ricercare immagini o semplici informazioni con l'aiuto del docente.</p> | <p>Accedere alla rete per attività guidata di selezione delle informazioni, in base a criteri di rispondenza alle richieste e di affidabilità della fonte.</p> <p>Memorizzare le informazioni trovate e organizzarle in file e cartelle.</p> |
| Comunicazione e collaborazione | <p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p> | Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali. | <p>Utilizzare dispositivi digitali (tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.</p> <p>Scaricare contenuti digitali</p> <p>Utilizzare gli strumenti tecnologici di realtà aumentata.</p> <p>Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale.</p> | Utilizzare software didattici. | <p>Accedere alla rete per attività di ricerca in gruppo, guidata dall'insegnante, a partire da una lista di siti consigliati.</p> <p>Conoscere e utilizzare le regole di comunicazione in rete (netiquette)</p> <p>Utilizzare, sotto la supervisione dell'insegnante, gli strumenti di realtà aumentata anche con l'utilizzo di visori 3D per la didattica.</p> |
| Creazione di contenuti digitali | <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p> | Crea contenuti in semplici formati digitali. | <p>Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi.</p> <p>Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante.</p> | <p>Utilizzare le principali funzioni di un editor di testo (creare un nuovo documento, digitare, salvare il documento) con l'aiuto del docente.</p> <p>Utilizzare un programma di grafica (fare e colorare un disegno)</p> | <p>Scrivere e formattare testi in modo semplice; inserire tabelle e immagini in un documento (word)</p> <p>Utilizzare strumenti di presentazione (power point)</p> <p>Conoscere il foglio di calcolo (classi quinte)</p> |
| Sicurezza | 4.1 Proteggere i dispositivi | Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei | Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso | Posizionarsi correttamente valutando la distanza dal monitor, la postura, la luminosità | Essere consapevoli che non si devono mai rivelare informazioni private online. |

| | | | | | |
|----------------------------------|--|--|---|--|--|
| | <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Protecting the environment</p> | <p>principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.</p> | <p>scorretto (ambientale, privacy...), le tutele e le azioni possibili.</p> <p>Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.</p> | | <p>Essere consapevoli che l'eccessivo utilizzo della tecnologia digitale può influenzare negativamente la salute.</p> |
| <p>Risolvere problemi</p> | <p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</p> | <p>Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.</p> | <p>Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali.</p> <p>Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.</p> | <p>Eeguire attività di coding unplugged, utilizzare robot educativi che permettono di sperimentare in modo semplice concetti di coding.</p> <p>Primi approcci ad attività di coding on line.</p> | <p>Saper accedere a piattaforme di coding on line e utilizzare i vari programmi per sviluppare il pensiero computazionale.</p> |

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA

Al termine della scuola Primaria l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare semplici software di vario tipo.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Conosce fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- Costruisce semplici presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali.
- Accede a Internet e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare informazioni.
- Conosce i principi base del coding.
- È in grado di utilizzare gli strumenti di "realtà aumentata" a disposizione dell'Istituto (visiere 3D)
- Riconosce alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.

Traguardi delle competenze, Obiettivi di apprendimento, Abilità /Attività – SCUOLA SECONDARIA

| AREA DELLE COMPETENZE | COMPETENZE DIGCOMP | TRAGUARDI DELLE COMPETENZE al termine della scuola SECONDARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO al termine della scuola SECONDARIA | Abilità/Attività |
|--|---|---|--|---|
| | | <i>L'alunno:</i> | | |
| Alfabetizzazione su informazioni e dati | <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p> | <p>Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l'affidabilità delle fonti trovate.</p> <p>Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p> | <p>Ricerca e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web.</p> <p>Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news.</p> <p>Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione.</p> | <p>Accedere alla rete per attività di ricerca individuale o di gruppo, a partire da una lista di siti consigliati o da un argomento dato.</p> <p>Selezionare dalla rete le informazioni in base a criteri di rispondenza alle richieste e di affidabilità della fonte.</p> <p>Paragonare fonti diverse per valutare l'attendibilità delle informazioni.</p> <p>Memorizzazione delle informazioni trovate; organizzare in file e cartelle, anche all'interno di Drive di Google Workspace.</p> |
| Comunicazione e collaborazione | <p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p> | <p>Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; condivide dati, informazioni e contenuti.</p> <p>Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.</p> | <p>Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali (Google meet, Zoom, ecc.).</p> <p>Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali.</p> <p>Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia.</p> <p>Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale.</p> <p>Utilizzare documenti digitali (Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, ecc.) come supporto alle presentazioni orali.</p> | <p>Saper muoversi all'interno delle varie applicazioni di Google Workspace (documenti, fogli e presentazioni) per creare documenti digitali, anche come supporto alle presentazioni orali.</p> <p>Utilizzare Drive su Google Workspace, e-mail e registro elettronico per la condivisione di materiale e la creazione di contenuti in collaborazione (anche a distanza).</p> <p>Conoscere e utilizzare le regole di comunicazione in Rete (netiquette).</p> <p>Utilizzare, sotto la supervisione dell'insegnante, gli strumenti di realtà aumentata (visori 3D per la didattica).</p> |

| AREA DELLE COMPETENZE | COMPETENZE DIGCOMP | TRAGUARDI DELLE COMPETENZE al termine della scuola SECONDARIA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO al termine della scuola SECONDARIA | Abilità/Attività |
|--|---|---|--|--|
| Creazione di contenuti digitali | 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione | Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali. | Realizzare testi con programmi di videoscrittura (Word, Pages, ecc.). Creare fogli di lavoro per il calcolo (Excel), tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali. Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno (Paint, Illustrator, ecc.). Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video (Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, siti web, ecc.). | Scrivere e formattare testi con un editor di testo; inserire tabelle e immagini in un documento. Utilizzare strumenti da disegno e di presentazione. Costruire mappe concettuali Utilizzare il foglio di calcolo inserendo formule o funzioni. Creare semplici contenuti in gruppo rielaborando le informazioni trovate online in modo appropriato e creativo attraverso l'uso di strumenti come Power Point, Presentazioni di google, Prezi, Powtoon etc... Utilizzare il materiale trovato in internet cercando di comprendere se è protetto e, quindi, citando la fonte. |
| Sicurezza | 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Protecting the environment | Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere sé stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. | Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.). Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password. Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. | Conoscere le regole per la protezione della propria privacy in rete. Saper identificare siti web o messaggi di posta elettronica che possono contenere virus o truffe. Essere consapevoli che l'eccessivo utilizzo della tecnologia digitale può influenzare negativamente la salute e può causare dipendenza |
| Risolvere problemi | 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali | Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali. | Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding. | Saper scegliere il software più adatto alle esigenze del lavoro (ad es. per lo svolgimento del compito dato dall'insegnante) Saper creare contenuti originali attraverso l'uso di ipertesti e di diverse tipologie di contenuti multimediali (immagini, testi, suoni) Risolvere problemi utilizzando software specifici. |

Rubrica di valutazione – LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

| CERTIFICAZIONE PRIMARIA | CERTIFICAZIONE PRIMO CICLO | AREA DELLE COMPETENZE | INIZIALE | BASE | INTERMEDIO | AVANZATO |
|--|--|--|--|---|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE N. 4 con Descrittori DM 742/2017 | | | <i>In modo guidato, l'alunno è in grado di:</i> | <i>In modo pressoché autonomo, l'alunno è in grado di:</i> | <i>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</i> | <i>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</i> |
| Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici. | Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. | Alfabetizzazione su informazioni e dati | Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli. | Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli. | Realizzare ricerche ben definite per trovare dati, informazioni e contenuti digitali, analizzandoli e confrontandone il livello di credibilità. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare. | Organizzare strategie personali di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti digitali più adatti, valutando l'affidabilità delle fonti. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare, utilizzando diverse strategie di archiviazione. |
| | | Comunicazione e collaborazione | Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti. | Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire e condividere dati, informazioni e contenuti. | Scegliere vari mezzi di comunicazione digitale per interagire e condividere in modo ben definito dati, informazioni e contenuti. | Usare varie tecnologie digitali per interagire nel modo più appropriato e utilizzare diverse strategie di condivisione. |
| | | Creazione di contenuti digitali | Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali. | Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali in alcuni formati. | Creare e pubblicare contenuti digitali in vari formati, identificando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video. | Creare, modificare e pubblicare contenuti digitali nei formati più adatti, rispettando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video. |
| | | Sicurezza | Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali. | Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali. | Organizzare modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; utilizzare semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali. | Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; scegliere diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali. |
| | | Risolvere problemi | Identificare semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici. | Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni. | Scegliere strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni. | Scegliere gli strumenti digitali più adeguati e risposte tecnologiche ben definite per soddisfare i propri bisogni. |