

ISTITUTO COMPRENSIVO “GIOSUÈ CARDUCCI”

Via XX Settembre, 2 – 20025 Legnano (MI)

☎ 0331547307

e-mail: miic8ea008@istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

SCUOLE PRIMARIE CARDUCCI-DELEDDA-TOSCANINI

SCUOLA SECONDARIA DI 1[^] GRADO “RITA LEVI MONTALCINI”



PREMESSA- Riferimenti normativi.

- **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE)**

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet“.
pag.14 Annali della Pubblica Istruzione

- **PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):**

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”
pag.16 Annali della Pubblica Istruzione

- **DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)**

Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere. Il DigComp è stato realizzato nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata pubblicata la versione 2.0 e nel 2017 la versione 2.1. [DigComp 2.1 - Traduzione ufficiale in lingua italiana \(icb.bernareggio.edu.it\)](https://icb.bernareggio.edu.it)

Nel DigComp sono indicate 5 aree di competenza:

1. **INFORMAZIONE**: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **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.
3. **CREAZIONE 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.

4. **SICUREZZA**: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
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.

- **RACCOMANDAZIONE del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relativa alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE**

La competenza digitale, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche.

Competenza digitale: La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità 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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

pag.C189/9 – C189/10 Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea 4giugno 2018

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA** D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A).

L'alunno 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.

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE** D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato B).

L'alunno 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.

L'Istituto Comprensivo "Giosuè Carducci" di Legnano ha progettato e realizzato, secondo una logica di curricolo verticale, un percorso per gli alunni dei due ordini di scuola, che ha l'obiettivo di promuovere la competenza digitale come traguardo formativo di ogni livello scolastico.

La competenza digitale va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso di studi in un'ottica di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare. In tutte le discipline si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale e tutte concorrono a costruirla. Infatti, la competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

AREE di COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI di COMPETENZA.

Area 1. INFORMAZIONE.

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali.

Area 2. COMUNICAZIONE.

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI.

L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

Area 4. SICUREZZA.

L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

Area 5. PROBLEM-SOLVING.

L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.



SCUOLA PRIMARIA

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo				
INFORMAZIONE				
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Accende e spegne il computer. • Conosce le principali parti del computer e le loro funzioni. • Utilizza correttamente il mouse (cliccare, trascinare...). • Utilizza tastiera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accende e spegne in modo corretto il computer. • Utilizza il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. • Usa i principali comandi della tastiera. • Apre chiude un'applicazione. • Utilizza le principali funzionalità di un programma di videoscrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accende e spegne in modo corretto il computer. • Utilizza il mouse e la tastiera. • Apre e chiude un file. • Crea una cartella personale. • Apre un nuovo documento • Salva il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa i programmi di videoscrittura. • Usa i principali comandi di un programma di videoscrittura (Word- Google Documenti). • Usa software didattici. • Conosce il programma presentazioni (PowerPoint- Presentazioni di Google) e le sue funzioni principali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. • Utilizza correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione. • Prende visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni. • Usa software didattici. • Sa trasferire dati dalle periferiche. • Sa stampare. • Usa la rete web e

				<p>ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali...</p> <ul style="list-style-type: none">• Semplici pratiche di problem-solving.
--	--	--	--	--

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo				
COMUNICAZIONE				
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<i>Comunicare in ambienti digitali.</i>	<i>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line.</i>	<i>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.</i>	<i>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.</i>	<i>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.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza semplici programmi per disegnare e per giochi didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza programmi di videoscrittura (Word) e disegno (Paint). • Utilizza software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico. • Utilizza la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...) • Utilizza la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Utilizza le lavagne digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apre e chiude un'applicazione. • Utilizza i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere testi. • Utilizza software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico. • Applica la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produce altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Applica la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.

	svolgimento esercizi interattivi).		<ul style="list-style-type: none">• Esegue ricerche, on line, guidate.	
--	--	--	--	--

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo				
CREAZIONE DI CONTENUTI				
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<i>Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video).</i>	<i>Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti.</i>	<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 programmare.</i>	<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 programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i>	<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 programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Crea e modifica contenuti semplici in formati semplici. • Sceglie modalità di espressione attraverso la creazione di strumenti digitali semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sceglie modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali. • Elenca ed esegue semplici istruzioni, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. • Riconosce un collegamento 	<p>A livello base, in autonomia o con eventuale supporto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua quale software /applicazione (tra quelli conosciuti) si adatti meglio al tipo di contenuto che desidera creare. • Utilizza alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo, fogli calcolo, 	<p>A livello base, in autonomia o con eventuale supporto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni, colori...). • Pianifica e organizza la struttura di una presentazione per 	<p>A livello base, in autonomia o con eventuale supporto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Completa una presentazione multimediale sulla base di un modello fornito. • Scompone un problema in sotto problemi e scrive semplici algoritmi; elenca ed esegue semplici istruzioni, sia unplugged sia in digitale per

	multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	presentazioni, mappe).	renderla efficace e accessibile.	risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.
--	---	---------------------------	-------------------------------------	---

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo				
SICUREZZA				
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<i>Protezione personale.</i>	<i>Protezione personale, protezione dei dati.</i>	<i>Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza.</i>	<i>Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</i>	<i>Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Individua semplici modalità per proteggere i propri dispositivi. • Conosce, sperimenta e rispetta le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi. • Riconosce situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua semplici modalità per proteggere i propri dispositivi. • Conosce, sperimenta e rispetta le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi. • Riconosce situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...). • Riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. • Saper indicare e motivare i programmi e 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta norme per la sicurezza per sé stessi e per gli altri. • riconosce le informazioni personali di base in ambiente digitale. • Sa che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie. • Utilizza in modo appropriato gli strumenti, evitando rischi. • Utilizza le tecnologie nel rispetto dei suoi diritti e di quelli altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie. • Utilizza in modo appropriato gli strumenti, evitando rischi. • Utilizza le tecnologie nel rispetto dei suoi diritti e di quelli altrui. • Protegge il dispositivo in uso e i contenuti digitali.sa che i dati sulla sua identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie. • Utilizza in modo appropriato gli strumenti, evitando rischi. • Utilizza le tecnologie nel rispetto dei suoi diritti e di quelli altrui. • Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura,

	videogiochi preferiti.			insonnia, affaticamento mentale). <ul style="list-style-type: none">• È consapevole della necessità di proteggere sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dati da parte di terzi) e al bisogno chiede aiuto.
--	------------------------	--	--	--

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo				
PROBLEM-SOLVING				
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali.</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.</i>	<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.</i>	<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>	<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>
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce i dispositivi e le loro parti fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> Agisce sui dispositivi secondo le funzioni base. 	<ul style="list-style-type: none"> Individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. Identifica semplici soluzioni per risolverli. 	<ul style="list-style-type: none"> Individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. Identifica semplici soluzioni per risolverli. Conosce e usa Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. Identifica semplici soluzioni per risolverli. Conosce e usa Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione.

SCUOLA SECONDARIA I grado

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo		
INFORMAZIONE		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>	<i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Salva i documenti anche su memoria rimovibile; • Accede ed utilizza le risorse digitali dei libri di testo; • Sa fruire di video e documentari didattici in rete; • Conosce i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività; • Utilizza i dizionari digitali • Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi; • Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme; • Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (One Drive). 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali; • Sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi e riutilizzandoli in modo personale; • Sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme; • Utilizza i principali servizi di archiviazione Cloud (One Drive).

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo		
COMUNICAZIONE		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>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.</i>	<i>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.</i>	<i>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.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (Office A1 for Education); • Sa condividere semplici documenti attraverso mail (allegati e semplici documenti condivisi); • Sa caricare sulle piattaforme didattiche immagini con smartphone, tablet e PC; • Utilizza One Drive per la condivisione di semplici informazioni e documenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (Office A1 for Education); • Sa condividere documenti attraverso mail e One Drive. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto (Office A1 for Education); • Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive).

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo

SICUREZZA

<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati.</i>	<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale</i>	<i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (download, diritto d'autore); • Usa i principali motori di ricerca; • Utilizza correttamente il proprio account (username e password); • Conosce il significato di Cyberbullismo e riconoscere i principali pericoli della rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa proteggere i dati personali e i dispositivi; • Conosce il tema della privacy; • Conosce cos'è l'Identità digitale e quali sono le procedure essenziali per la sua salvaguardia; • Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.); • Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e identifica i pericoli della rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestisce i dati personali e i dispositivi con responsabilità; • Sa salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat; • Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.); • Riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e sa affrontare i pericoli della rete.

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo		
PROBLEM-SOLVING		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i>	<i>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo semplici problemi tecnici; • Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica, per la soluzione di semplici problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici; • Sa utilizzare in modo opportuno una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici attraverso adeguate procedure; • Sa scegliere opportunamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni secondo gli usi per i quali sono state create in modo autonomo e creativo.

VALUTAZIONE

INDICATORI PER VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE – COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N.4:

L'alunno 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.

COMPETENZE	A Livello AVANZATO (VOTO 9- 10)	B Livello INTERMEDIO (VOTO 7- 8)	C Livello BASE (VOTO 6)	D Livello INIZIALE (VOTO 5)
Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>	Denomina e conosce con sicurezza le funzioni di base dello strumento informatico.	Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.	Sotto la diretta supervisione del docente identifica, denomina e conosce in modo essenziale le funzioni fondamentali di base dello strumento informatico.
Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.	Aprire un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, apre un file, scrive e modifica un semplice testo al computer e lo salva.	Sotto la diretta supervisione del docente e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.
Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u>	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica, rispondere e inserire un allegato.	È in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica e rispondere.	Con l'aiuto del docente è in grado di aprire la mail per leggere un messaggio di posta elettronica.

<p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p>	<p>Accede alla rete per ricavare informazioni in modo autonomo.</p>	<p>Accede alla rete anche con la guida dell'adulto per ricavare informazioni.</p>	<p>Utilizza la rete con la guida diretta dell'adulto per cercare informazioni.</p>	<p>Utilizza la rete solo guidato dall'adulto per cercare semplici informazioni.</p>
<p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<p>Accede alla Piattaforma Office A1 for Education in modo autonomo (crea, salva, ritrova un file in One Drive; utilizza Word per la creazione di Documenti; carica documenti su Teams e li condivide.</p>	<p>Accede alla Piattaforma Office A1 for Education e utilizza in modo autonomo solo alcune funzioni.</p>	<p>Accede alla Piattaforma Office A1 for Education con la guida dell'adulto e utilizza solo alcune funzioni.</p>	<p>Accede alla Piattaforma Office A1 for Education con la sola guida dell'adulto.</p>

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce i principi base del Coding.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- Realizza presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Office A1 for Education con il proprio account studente.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, condividere informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.