Primo Istituto Comprensivo Statale "De Amicis – Milizia"
Via R. Lombardi, 7 – 72024 Oria (BR)
C.M. bric825006 C.F. 80003090745 – tel. 0831845555 - 0831211218
e-mail: BRIC825006@istruzione.it PEC: BRIC825006@PEC.istruzione.it

Curricolo verticale

Per le Competenze Digitali

Primo Istituto Comprensivo Statale "De Amicis – Milizia"
Via R. Lombardi, 7 – 72024 Oria (BR)
C.M. bric825006 C.F. 80003090745 – tel. 0831845555 - 0831211218
e-mail: BRIC825006@istruzione.it PEC: BRIC825006@PEC.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE PER LE COMPETENZE DIGITALI

Premessa

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a quelli di qualche decina di anni fa. Il sistema educativo, infatti, a differenza che nel passato, svolge un ruolo decisivo anche nel preparare, stimolare e accompagnare le studentesse e gli studenti verso una comprensione e un uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie e permetta ai ragazzi di superare il semplice ruolo di consumatori passivi. Considerando, inoltre, i grandi cambiamenti della società, non è, quindi, possibile rinunciare a promuovere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli della rete e nella rete. Tra l'altro, le competenze digitali sono sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione.

Il capitolo 4.2 del Piano Nazionale Scuola Digitale (D.M. 851 del 27 ottobre 2015) dedicato a competenze e contenuti, si pone tra gli obiettivi quello di innovare i curricoli scolastici alla luce delle competenze chiave, e tra queste quelle digitali, che ci si impegna a definire secondo una matrice comune. Produrre contenuti digitali, si afferma, richiede competenze logiche e computazionali, tecnologiche e operative, argomentative, semantiche ed interpretative.

È, quindi, necessario che le nostre studentesse e i nostri studenti, siano consapevoli del nuovo codice che li circonda, siano in grado di agire attivamente e operare creativamente con e attraverso esso e siano adeguatamente equipaggiati per diventare cittadini consapevoli.
Come specificato all'interno del Piano Nazionale per la Scuola Digitale, "[...] le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva), ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa e come ancor meglio sottolineato da framework come 21st Century Skills (Competenze per il 21mo secolo), promosso dal World Economic Forum" (pag. 72, PNSD).
In questa visione, il digitale è:
"nastro trasportatore", media caratterizzato e non neutrale attraverso cui sviluppare e praticare competenze e attitudini, all'interno di e attraverso ogni disciplina (pag. 72,PNSD);

"alfabeto" del nostro tempo – al cui centro risiede il pensiero computazionale – una nuova sintassi, tra pensiero logico e creativo, che forma il linguaggio che parliamo con sempre più frequenza nel nostro tempo (pag. 73, PNSD);
agente attivo dei grandi cambiamenti sociali, economici e comportamentali, di economia, diritto e architettura dell'informazione, e che si traduce in competenze di "cittadinanza digitale" essenziali per affrontare il nostro tempo (pag. 73, PNSD).

In funzione di quanto previsto dall'azione 15 del PNSD "Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate", il MIUR , coordinando il progetto Safer Internet Centre – Generazioni Connesse, co-finanziato dalla Commissione Europea, al fine di promuovere azioni per un Internet sicuro, ha predisposto un nuovo sillabo per l'Educazione civica digitale articolato in cinque sezioni:

- ✔ internet e il cambiamento in corso
- ✔ educazione ai media - orientarsi e comportarsi in una società mediatizzata,
- ✔ educazione all'informazione - cercare analizzare utilizzare correttamente le informazioni,
- ✔ quantificazione computazione dati intelligenza artificiale - capirne il ruolo il valore i rischi e le implicazioni
- ✔ cultura e creatività digitale - stare in rete è anche un atto culturale.

L'articolazione del corpus di temi e contenuti ritenuti alla base dello sviluppo di una piena cittadinanza digitale degli studenti non segue il framework europeo Digicomp 2.1, ma declina comunque delle tematiche comuni in un percorso educativo improntato su due concetti chiave:

- ✔ Spirito critico: "leggere i messaggi" criticamente, condizione necessaria per "governare" il cambiamento tecnologico e per orientarlo verso obiettivi sostenibili per la nostra società.
- ✔ Responsabilità e consapevolezza: i media digitali - dispositivi non solo di fruizione ma anche di produzione e di pubblicazione dei messaggi - richiamano chi li usa a considerare gli effetti di quanto attraverso di essi vanno facendo.

Tale percorso mira a massimizzare le potenzialità della tecnologia (educazione, partecipazione, creatività e socialità) e a minimizzare aspetti negativi (sfruttamento commerciale, violenza, comportamenti illegali, informazione manipolata e discriminatoria).

Inoltre, nel documento "Indicazioni nazionali e nuovi scenari" (febbraio 2018) si rafforzano, tra gli strumenti che costruiscono cittadinanza, il pensiero computazionale (par. 5.4) e le competenze digitali (par.6).

Tale sottolineatura ritorna nella nuova **Raccomandazione del Consiglio d'Europa sulle competenze chiave (maggio 2018)**, dove, a proposito della "Competenza alfabetica funzionale", si precisa che: " Questa competenza comprende anche la capacità di distinguere e utilizzare

fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Essa comprende il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene. ".

Il Primo Istituto Comprensivo "De Amicis-Milizia",pertanto, alla luce di quanto esaminato e affermato, elabora un curricolo per le competenze digitali in linea con il nuovo **framework DigComp 2.1** **(Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei),** che prevede cinque aree di competenze e 8 livelli di padronanza integrando le buone pratiche di un'esperienza di diversi anni di didattica che utilizza il digitale, con le buone pratiche per la sicurezza informatica a scuola , la recente sperimentazione generale della Didattica a distanza e della Didattica Digitale Integrata conseguenti all'emergenza sanitaria del Covid-19. Inoltre, la nuova **Legge e le successive Linee guide per l'insegnamento dell'Educazione civica a scuola**, pone tra gli assi che compongono questo insegnamento trasversale, proprio quello della cittadinanza digitale, pertanto il curricolo per le competenze digitali mostra la sinergia non solo con quelli articolati sulle altre competenze chiave europee, ma in particolare è costellato da una serie fitta di rimandi proprio al nuovo curricolo per l'educazione civica da cui ha attinto, mettendo in evidenza come il sistema delle discipline è veramente integrato e offre un percorso che miri a costruire le competenze della persona dello studente (e del giovane cittadino) in tutti i suoi aspetti.

LA COMPETENZA DIGITALE

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

Sulla base del **framework DigComp 2.1**, ". La competenza digitale è declinata in 21 competenze specifiche, organizzate in 5 aree, che qui di seguito si riportano in modo sintetico:

Area di riferimento	Competenze
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare, filtrare le informazioni. 1.2 Valutare le informazioni. 1.3 Memorizzare e recuperare le informazioni
2. Comunicazione	2.1 Interagire con le tecnologie. 2.2 Condividere informazioni e contenuti. 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza online. 2.4 Collaborare attraverso i canali digitali. 2.5 Netiquette: conoscere e saper applicare forme di comportamento. 2.6 Gestire l'identità digitale.
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare i contenuti. 3.2 Integrare e rielaborare. 3.3 Copyright e licenze. 3.4 Programmazione.

4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi. 4.2 Proteggere i dati personali. 4.3 Tutelare la salute. 4.4 Proteggere l'ambiente
5. Problem solving	5.1 Risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche. 5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia. 5.4 Identificare i gap di competenza digitale.

SCUOLA DELL'INFANZIA e CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA (continuità)

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	***Area di competenza (DigComp)***	***Obiettivi di apprendimento***	***Conoscenze/attività***
Competenze digitali Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	**1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati** 1.1.Navigare, ricercare, filtrare le informazioni. **2. Comunicazione** 2.1 Interagire con le tecnologie. 2.2 Condividere informazioni e contenuti. **3.Creazione di contenuti** 3.1.Sviluppare i contenuti. 3.4.Programmazione	• Con la supervisione di un adulto, ricercare immagini nel web. • Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); • Avviare al pensiero computazionale. • Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli	• Effettuare l'accesso alla rete per ricercare immagini o semplici informazioni con l'aiuto del docente. • Uso corretto del mouse, trackpad e della tastiera • Approccio all'uso di un sistema operativo • Uso di semplici programmi / applicazioni di grafica e scrittura • Approccio alla robotica con Lego Wedo Utilizzo dei device per giochi didattici. • Con la guida dei genitori accedere alla classe virtuale di Weschool ed interagire con insegnanti e compagni. • Conversazioni, letture, riflessioni sui rischi derivanti da una sovraesposizione ai mezzi tecnologici e sul loro impatto sull'ambiente, ipotizzarne soluzioni. • Coding unplugged (giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere, pavimento, griglie); con comandi, mediante robot (smart toys)

	4. Sicurezza **5. Problem solving** ● Risolvere problemi attraverso i mezzi digitali	altri e collaborare attraverso strumenti digitali. ● Conoscere i principali rischi connessi ad un uso prolungato degli strumenti tecnologici e l'impatto del loro utilizzo, sull'ambiente. ● Avviare al pensiero computazionale.	(Cubetto, Mtiny, CodeyRocky…) anche per raccontare storie; pixel art. ● Approccio a semplici algoritmi, istruzioni, procedure, diagrammi anche con il corso rapido pre-scolare code.org oppure corsi A-B-C ● Creatività e storytelling (programmazione a blocchi con linguaggio iconico, applicazioni (Oh!): Scratch jr (sprite, stage)

CLASSE SECONDA E TERZA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	***Area di competenza (DigComp)***	***Obiettivi di apprendimento***	***Conoscenze/attività***
Competenze digitali Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	**1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati** 1.1.Navigare, ricercare, filtrare le informazioni. **2.Comunicazione** 2.1 Interagire con le tecnologie. 2.2 Condividere informazioni e contenuti. 2.7 Netiquette: conoscere e saper applicare forme di	• Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. • Usare, con l'assistenza dell'insegnante i principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica. • Uso della posta elettronica per comunicare.	• Utilizzo corretto di mouse, trackpad e tastiera • Prime esperienze di ricerca in internet, sotto la supervisione di un adulto); uso di applicazioni come Culture & Art. • Utilizzo del sistema operativo: creare ed aprire un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla. • PROGRAMMI E APPLICAZIONI per la grafica e la videoscrittura: (Aprire un nuovo documento . Digitare e formattare un testo. Salvare il documento.) • Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged) Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere e griglie (coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte , con robot (CodeyRocky)…. • Programmazione visuale a blocchi Coding (Corso D-E "Programma il futuro")

	comportamento . **3. Creazione di contenuti** 3.1. Sviluppare i contenuti. 3.5 Programmazione. **4. Sicurezza** **5. Problem solving** 5.1 Risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche . 5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia.	• Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); • Avviare al pensiero computazionale. • Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali. • Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Conoscere i rischi connessi ad un uso prolungato degli strumenti tecnologici e	• Uso di CodyWay per programmare un semplice percorso e applicare in un contesto reale quanto programmato, senza l'ausilio del computer (percorso in aula, per esempio). • Sperimentazione di progetti musicali su Makey Makey e TouchBoard • Progettazione, programmazione e animazione con Lego WeDo etc. • Storytelling • Disegno in pixel– passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, Pyssla…) • Gestione (con il supporto dei genitori) • dell'account scolastico personale e fruizione dei contenuti multimediali preparati dagli insegnanti. Partecipazione alla classe virtuale. • Lettura e riflessioni circa la Netiquette della scuola. • Conversazioni, circle time, brainstorming volti a conoscere i rischi connessi ad un'esposizione prolungata ai device. • Consolidamento degli apprendimenti attraverso giochi didattici on line (Learningapps.org, Wordwall, Genially). • La comunicazione non ostile • Lezioni di cittadinanza digitale consapevole sul sito "Programma il futuro"

		l'impatto del loro utilizzo, sull'ambiente.	• Impatto ambientale delle tecnologie e del loro uso.

CLASSI QUARTE E QUINTE SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	***Area di competenza (DigComp)***	***Obiettivi di apprendimento***	***Conoscenze/attività***
Competenze digitali Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	**1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati** **2. Comunicazione** **3. Creazione contenuti** **4. Sicurezza** **5. Problem solving**	• Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali. • Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. • Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali. - Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.	• Accedere alla rete per attività di ricerca in gruppo, guidata dall'insegnante, a partire da una lista di siti consigliati, selezione delle informazioni, in base a criteri di rispondenza alle richieste e di affidabilità della fonte; memorizzazione e recupero delle informazioni organizzate in file e cartelle. • Uso di mouse, trackpad, tastiera e gesture su schermi touch. • Utilizzo del sistema operativo: creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla – utilizzo contemporaneo di più applicazioni . • Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione • Uso di un browser

		• Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. • Conoscere l'impatto ambientale delle tecnologie e del loro uso.	• Strumenti di presentazione Inserire un link • Programmazione visuale a blocchi. • Robotica (CodyRocky) • Uso di CodyWay per programmare e applicare in un contesto reale quanto programmato, senza l'ausilio del computer. • Debugging di progetti (individuare e correggere errori, scrivere codici più concisi) e verifica progettazione con Scratch Coding (Corsi C-F "Programma il futuro") • Principi di Robotica • Manifesto della comunicazione non ostile, role plaiyng per prevenire il cyberbullismo. • Uso consapevole e corretto dei Social: letture, video, circle time. • Realizzazione di video, presentazioni, giochi interattivi, relativi ad un argomento trattato (con la guida del

			docente), infografiche, brochure,(per esempio con Canva). ● Partecipare attivamente alla classe virtuale, gestendo il proprio account istituzionale, i materiali multimediali messi a disposizione dai docenti. ● Approccio a tinkercad per l'uso della stampante 3D. ● L'impatto ambientale delle tecnologie.

CLASSI PRIME, SECONDE E TERZE SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	***Area di competenza (DigComp)***	***Obiettivi di apprendimento***	***Conoscenze/attività***
Competenze digitali Competenza personale sociale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	**1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati** **2. Comunicazione** **3. Creazione contenuti** **4. Sicurezza** **5. Problem solving**	• Accedere alla rete per attività di ricerca sulla base di una lista di siti consigliati, utilizzando filtri (ad esempio solo immagini, video o mappe), valutando le informazioni in base a criteri di rispondenza alle richieste e di affidabilità della fonte, memorizzarle e recuperarle. • Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e	• Saper utilizzare il browser per visualizzare i documenti (testi, immagini, video, audio) coerenti con la chiave di ricerca. • Saper riconoscere e valutare le informazioni isolando ed escludendo le notizie non attendibili o false (fake news) • Saper creare sitografie e repository di pagine e siti web di interesse • Essere in grado di condividere documenti in gruppi di lavoro tramite account in piattaforme collaborative (GSuite for Edu)

		collaborare attraverso strumenti digitali. • Usare le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. • Progettare e realizzare prodotti multimediali. - Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche • Adottare protezione personale, dei dati, dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	• Essere in grado di proporsi come tutor per i compagni che hanno bisogno di aiuto • Saper inviare email agli altri componenti dei gruppi di lavoro, sia individualmente che attraverso mailing list • Saper inviare file e documenti • Essere in grado di programmare e seguire un flusso di lavoro (flowchart) coerente con gli obiettivi del progetto anche grazie a diagrammi di flusso • Saper progettare mappe concettuali e mentali organizzando e concatenando opportunamente la logica dei contenuti • Saper creare contenuti originali attraverso strumenti e piattaforme digitali

		• Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. • Conoscere l'impatto ambientale delle tecnologie e del loro uso.	• Saper utilizzare aggregatori di contenuti per presentare in maniera interattiva gli argomenti appresi • Saper raccontare attraverso le immagini (fisse o in movimento) ed altre risorse multimediali (audio) in attività di storytelling • Essere in grado di realizzare contenuti di valore estetico-espressivo integrando creativamente strumenti digitali • Saper creare e modificare un account personale • Essere consapevole delle caratteristiche di creazione e di gestione delle password ai fini della sicurezza • Comprendere ed interiorizzare le norme di

			comportamento sul web per quel che riguarda il rispetto del diritto d'autore, la privacy, la netiquette e la lotta al cyberbulling, lo stalking, autoisolamento (ikikomori), exclusion e body shaming. • Essere consapevole dei rischi per la salute derivanti dalla sovraesposizione ai dispositivi digitali

METODOLOGIA

Lezione dialogata, Learning by doing, thinkering, debug, cooperative learning, tutoring.

VERIFICHE

Le verifiche saranno effettuate in itinere, sulla base dell'osservazione diretta, mediante attività pratiche, produzione di prodotti multimediali, attraverso compiti di realtà (per esempio, realizzare la locandina di un progetto della classe), per verificare le reali competenze dei ragazzi, la capacità di lavorare in gruppo collaborando, mettendo a disposizione di tutti le proprie conoscenze ed abilità, offrendo il proprio sostegno e chiedendo quello dei compagni.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI
CLASSI PRIME SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO 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, guida i compagni..
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete ed effettua una ricerca su richiesta e con la guida del docente.	Accede alla rete ed effettua una ricerca con la guida del docente.	Accede alla rete ed effettua una ricerca anche spontanea sotto la supervisione di un adulto,chiedendone a	Accede alla rete ed effettua una ricerca anche spontanea e in autonomia, sotto la supervisione di un

			volte la guida.	adulto.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni, solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e utilizza le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali sotto la supervisione di un adulto, reperisce e utilizza le risorse messe a disposizione dal docente, chiedendone a volte la guida.	Comunica in ambienti digitali sotto la supervisione di un adulto, interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo funzionale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali solo guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante e a volte con la sua guida.	Utilizza diversi strumenti digitali per produrre semplici elaborati, anche in autonomia.	Utilizza diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati in autonomia.
4. SICUREZZA	Riconosce, con la guida del docente, i rischi derivanti da una sovraesposizione ai mezzi tecnologici e il loro impatto sull'ambiente	Conosce, in parte, i rischi derivanti da una sovraesposizione ai mezzi tecnologici e il loro impatto sull'ambiente e a volte richiede la guida del docente.	Conosce i rischi derivanti da una sovraesposizione ai mezzi tecnologici e il loro impatto sull'ambiente.	Conosce con sicurezza i rischi derivanti da una sovraesposizione ai mezzi tecnologici e il loro impatto sull'ambiente.

5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale solo se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante e a volte con la sua guida.	Conosce ed 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.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI
CLASSI SECONDE E TERZE SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO 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, guida i compagni..
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete ed effettua una ricerca su richiesta e con la guida del docente.	Accede alla rete ed effettua una ricerca con la guida del docente.	Accede alla rete ed effettua una ricerca anche spontanea sotto la supervisione di un adulto,chiedendone a volte la guida.	Accede alla rete ed effettua una ricerca anche spontanea e in autonomia, sotto la supervisione di un adulto.

2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni, solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e utilizza le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali sotto la supervisione di un adulto, reperisce e utilizza le risorse messe a disposizione dal docente, chiedendone a volte la guida.	Comunica in ambienti digitali sotto la supervisione di un adulto, interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo funzionale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali solo guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante e a volte con la sua guida.	Utilizza diversi strumenti digitali per produrre semplici elaborati, anche in autonomia.	Utilizza diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati in autonomia.
4. 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. É consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Conosce in parte le potenzialità e i limiti, dell'utilizzo responsabile delle Tic e della navigazione in rete.	Conosce le potenzialità e i limiti, dell'utilizzo responsabile delle Tic e della navigazione in rete. Utilizza le regole della netiquette.

5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale solo se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante e a volte con la sua guida.	Conosce ed 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, creativo.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI
per la scuola Primaria(classe quarta e quinta) e Secondaria di Primo Grado

AREA DI COMPETENZA	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO 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, guida i compagni..
1. INFORMAZIONE	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; sa fare da guida al gruppo dei pari.

2. 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, guida gli altri.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali solo guidato dall'insegnante.	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.

4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie e mette in atto azioni corrette con la guida del docente.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce in parte, le potenzialità e i limiti, dell'utilizzo responsabile delle Tic e della navigazione in rete.	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	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 e sa fare da guida nei confronti dei compagni.