

COMPETENZA DIGITALE				
NUCLEI CONCETTUALI	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO INIZIO SCUOLA PRIMARIA		
		ABILITA'	CONOSCENZE	ATTEGGIAMENTI/COMPORAMENTI
Alfabetizzazione informatica e digitale	Le tecnologie digitali, i principi generali, la logica e i meccanismi delle tecnologie digitali	Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico utilizzando un dispositivo digitale (tablet, pc, lim...). Nominare gli elementi tecnologici presenti in aula e riconoscerne le principali funzioni. Riconoscere l'icona delle app utilizzate.	Elementi principali del computer: mouse/touch pad, schermo, icone principali, la tastiera (tasti direzionali, lettere, numeri...)	Riconosce lettere e numeri nella tastiera. Riconosce e nomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, PC, tablet, ecc.). Identifica quale mezzo di comunicazione è più utile usare rispetto ad un compito dato. Utilizza computer, tablet o altro dispositivo digitale per attività e giochi didattici. Rispetta i dispositivi presenti in aula.
	Utilizzo di base dei diversi dispositivi (HW, SW e RETI)	Eseguire e fornire i comandi più semplici (accendere il dispositivo, spegnere il dispositivo etc..)	Dispositivi e applicazioni di uso frequente.	Rispetta le regole nell'utilizzo dei dispositivi. Esegue semplici comandi. Fornisce semplici comandi.
La comunicazione e la collaborazione utilizzando le tecnologie digitali	Gli strumenti di comunicazione digitali	Utilizzare i dispositivi digitali e le web app per visionare immagini, opere artistiche, documentari in rete.	Strumenti di comunicazione e loro usi (audiovisivi, telefoni mobili, tablet...), web app	Svolge giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer o con altro dispositivo utilizzando mouse/touch pad, tasti direzionali, tasti funzione, lettere, numeri... da solo o con i compagni. Visiona immagini, opere artistiche, documentari in rete e riflette con i compagni sui contenuti proposti.
	I limiti delle tecnologie di comunicazione digitale	-/-	-/-	-/-
Alfabetizzazione mediatica	Ricerca delle informazioni in modalità digitale: validità, affidabilità, impatto (opportunità/rischi)	In una selezione di informazioni preparate dall'insegnante distingue e valuta l'utilità delle proposte digitali legate al tema dato	Storie, video, fotografie.	Distingue informazioni utili da informazioni non pertinenti nelle storie, nei video o nelle fotografie proposte in base al tema dato.
	Principali principi etici e legali connessi ai media digitali	-/-	-/-	-/-
La creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione)	Utilizzare le tecnologie digitali (semplici sw e linguaggi di programmazione)	Avviare al pensiero computazionale anche in forma unplugged attraverso un approccio ludico, fisico ed esperienziale. Utilizzare con l'insegnante una macchina fotografica per raccogliere fotografie.	Simboli e icone base del linguaggio di programmazione, coding /coding unplugged, macchina fotografica e app.	Esegue una semplice sequenza di istruzioni. Utilizza una macchina fotografica per raccogliere fotografie. Utilizza alcune semplici applicazioni.

Sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza)	Proteggere le proprie informazioni	-/-	-/-	-/-
Le questioni legate alla proprietà intellettuale	Principi etici per non violare informazioni altrui	-/-	-/-	-/-
	Il concetto di sistema operativo aperto e chiuso	-/-	-/-	-/-

COMPETENZA DIGITALE				
NUCLEI CONCETTUALI	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO INIZIO SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO		
		ABILITA'	CONOSCENZE	ATTEGGIAMENTI/COMPORAMENTI
Alfabetizzazione informatica e digitale	Le tecnologie digitali, i principi generali, la logica e i meccanismi delle tecnologie digitali	Riconoscere, nella propria esperienza quotidiana, le tecnologie digitali e distinguerle dalle tecnologie analogiche. Operare con programmi (ad es di videoscrittura).	Dispositivi analogici e digitali Hardware e software. Differenza tra hardware e software.	Nomina ed individua principali dispositivi analogici e digitali Nomina ed individua le principali parti hardware. Conosce ed usa alcuni software
	Utilizzo di base dei diversi dispositivi (HW, SW e RETI)	Compiere le operazioni elementari in modo corretto. Gestire le periferiche in modo adeguato e risolvere i problemi. Utilizzare dispositivi di input e output. Registrare video e scaricare file sul PC. Riconoscere ed utilizzare web app.	Comandi per accendere e per spegnere un dispositivo, comandi base del sistema operativo. Dispositivi di input (tastiera, mouse, touchpad, microfono, scanner, webcam). Dispositivi di output (monitor, casse, cuffie). Dispositivi di input/output (modem, chiavetta USB, tablet, smartphone).	Individua semplici problemi tecnici e si attiva trovando soluzioni per risolverli (es: individua supporti on-line, tutorial). Riconosce semplici strumenti digitali e individua esigenze e possibili risposte tecnologiche per soddisfarle.
La comunicazione e la collaborazione utilizzando le tecnologie digitali	Gli strumenti di comunicazione digitali	Utilizzare la rete Internet per la ricerca di informazioni e per la comunicazione, le Google app (posta, documenti, drive, presentazioni...). Collaborare e condividere contenuti digitali. Comunicare in modo efficace, rispettare il diritto degli altri di partecipare, utilizzare le chat in modo corretto, rispettare i file condivisi.	La Rete internet, ambienti digitali per la condivisione e collaborazione online (es. Google Drive, Classroom...). Le regole base della comunicazione e della partecipazione in un gruppo.	Utilizza e sceglie le app del proprio account con compagni e docenti in base alle diverse esigenze di interazione (es. per scrivere varie tipologie di mail, inviare varie tipologie di allegati, partecipare a un lavoro condiviso, un gruppo di studio o per confrontarsi e scambiare opinioni). Individua e utilizza diversi mezzi di comunicazione disponibili sul web. Utilizza i messaggi di posta elettronica.

	I limiti delle tecnologie di comunicazione digitale	Sapere che non tutte le informazioni online sono affidabili. Formulare ipotesi, attraverso un confronto con i compagni mediati dall'insegnante, sulla possibile veridicità e qualità delle informazioni recuperate.	Il significato di fake news. Le fake news, i siti/fonti affidabili e non.	Ricerca in rete, correla i dati anche con altre fonti, confronta informazioni su più siti web. Comprende l'intenzionalità comunicativa (insegnare, informare, persuadere, intrattenere, riflettere). Individua all'interno di un sito o in una fonte online una fake news, trova informazioni e ne valuta l'attendibilità.
Alfabetizzazione mediatica	Ricerca delle informazioni in modalità digitale: validità, affidabilità, impatto (opportunità/rischi)	Riconoscere e utilizzare i principali motori di ricerca per la navigazione sotto la supervisione dell'insegnante. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Formulare correttamente la domanda o la parola chiave oggetto della ricerca, ricercare informazioni in Internet, citare le fonti nella propria ricerca. Effettuare un download di materiali digitali.	I principali browser per la navigazione: Internet Edge, Mozilla, Chrome, Opera. I principali motori di ricerca – domande/parole chiave – ricerca base. L' utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare	Cerca informazioni online utilizzando un motore di ricerca. Usa filtri per la ricerca (ad esempio, cerca solo immagini, video, mappe). Usa in modo consapevole i motori di ricerca e i siti scegliendoli tra quelli indicati dall'insegnante.
	Principali principi etici e legali connessi ai media digitali	Rispettare le principali regole della <i>netiquette</i> (con la supervisione dell'insegnante). Comprendere che la rete Internet è uno spazio pubblico.	Il significato del termine <i>netiquette</i> . Caratteristiche della rete Internet e suoi limiti.	Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le modalità comunicative al destinatario. Rispetta regole di comportamento appropriato che possono essere utilizzate e condivise nell'ambiente di apprendimento digitale.
		Usare i principali programmi di videoscrittura per creare e modificare contenuti digitali. Inserire materiali multimediali.	I principali programmi di	Scrivere testi relativi ad attività varie (relazione, regolamento, presentazione). Sa creare tabelle e testi al fine di gestire il

<p>La creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione)</p>	<p>Utilizzare le tecnologie digitali (semplici software e linguaggi di programmazione)</p>	<p>Utilizzare materiali multimediali. Eseguire semplici algoritmi di programmazione. Progettare semplici giochi o storytelling o istruzioni per il funzionamento di robot educativo.</p>	<p>videoscrittura; coding; scratch; robotica. Le funzioni essenziali di un programma di scrittura.</p>	<p>Sa creare tabelle e testi al fine di gestire il proprio studio e semplici problemi di natura quotidiana (semplici elenchi o data base) per scopi precisi. Sa creare in modo consapevole prodotti digitali</p>
<p>Sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza)</p>	<p>Proteggere le proprie informazioni</p>	<p>Riconoscere le potenzialità e i principali rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. Utilizzare account e password in modo corretto – le crea in modo che siano sicure.</p>	<p>Le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. Sicurezza del proprio account.</p>	<p>Individua alcuni comportamenti preventivi e correttivi per diminuire i rischi connessi all'uso della rete. Gestisce in modo corretto la sicurezza del proprio PC (pw, stand-by, chiude account con comando esci).</p>
	<p>Principi etici per non violare informazioni altrui</p>	<p>Rispettare le regole durante la navigazione sul web.</p>	<p>Il pericolo del cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. Diritto alla riservatezza.</p>	<p>Naviga in Internet in modo responsabile rispettando le regole. È consapevole 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>Le questioni legate alla proprietà intellettuale</p>	<p>La proprietà e la condivisione dei prodotti intellettuali in rete.</p>	<p>Comprendere il principio della proprietà intellettuale nel dominio digitale.</p>	<p>Le risorse in Internet come "bene comune".</p>	<p>Dimostra di comprendere le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale.</p>

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE				
NUCLEI CONCETTUALI	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO INIZIO SCUOLA SECONDARIA SECONDO GRADO		
		ABILITA'	CONOSCENZE	ATTEGGIAMENTI/COMPORAMENTI
Alfabetizzazione informatica e digitale	Le tecnologie digitali principi generali, la logica e i meccanismi delle tecnologie digitali	Riconosce, nella propria esperienza quotidiana, le tecnologie digitali e le distingue dalle tecnologie analogiche.	Il sistema operativo, diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open Source.	Autonomo nella gestione di file condivisi, consapevole del rispetto e delle modalità per la consegna dei materiali.
	Utilizzo di base dei diversi dispositivi (HW, SW e RETI)	Installa e gestisce periferiche – aggiorna il sistema operativo - installa nuovi software (utilizza le icone e utilizza il terminale).	Comandi per accendere, comandi per spegnere un dispositivo, comandi base del sistema operativo. Dispositivi di input (tastiera, mouse, touchpad, microfono, scanner, webcam). Dispositivi di output (monitor, casse, cuffie). Dispositivi di input/output (modem, chiavetta USB, tablet, smartphone).	Mantiene aggiornato il proprio PC, installa applicazioni (in modo autonomo). Individua esigenze e riconosce strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarle.
La comunicazione e la collaborazione utilizzando le tecnologie digitali	Gli strumenti di comunicazione digitali	Utilizzare la rete Internet per la ricerca di informazioni e per la comunicazione attraverso le Google app e altre web app. Organizzare la posta elettronica con contatti e liste. Scrivere email identificando target e registro, gestire la rubrica e gli allegati. Utilizzare piattaforme di videoconferenza.	Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Software per la gestione delle e-mail, piattaforma Meet o simili.	Utilizza e sceglie le applicazioni del proprio account con compagni e docenti in base alle diverse esigenze di interazione (es. per organizzare un lavoro condiviso, un gruppo di studio o per confrontarsi e scambiare opinioni). Individua e utilizza diversi mezzi di comunicazione disponibili sul web. Utilizza piattaforme digitali per condividere materiali.
	I limiti delle tecnologie di comunicazione digitale	Saper confrontare i pro e i contro della comunicazione digitale.	Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. Il significato di fake news, i siti e le fonti affidabili e non. (canali di comunicazione, funzioni della comunicazione)	Ricerca in rete con diversi strumenti, correla i dati anche con altre fonti, individua l'autore e il registro, confronta informazioni su più siti web. Comprende l'intenzionalità comunicativa (insegnare, informare, persuadere, intrattenere, riflettere). Individua all'interno di un sito o in una fonte online una fake news, trova informazioni e ne valuta l'attendibilità.
	Ricerca delle informazioni in modalità digitale: validità, affidabilità, impatto (opportunità/rischi)	Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Identificare correttamente la domanda oggetto della ricerca, ricercare informazioni in Internet, citare le informazioni nella propria ricerca. Effettuare un download e una archiviazione organizzata delle risorse digitali identificate e validate.	Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.) · La <i>netiquette</i> (insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento degli utenti sul web). Diritti e responsabilità online e la navigazione in sicurezza.	Sceglie in modo consapevole i motori di ricerca e i siti Internet più appropriati. Sa confrontare più fonti di informazione. È consapevole della natura dell'informazione che reperisce.

<p>Alfabetizzazione mediatica</p>	<p>Principali principi etici e legali connessi ai media digitali</p>	<p>Applicare le regole principali della <i>netiquette</i>. Riconoscere i reati e le situazioni di prevaricazione online ragionando sull'importanza del proprio ruolo. Conoscere i principali rischi della rete: truffe, furto d'identità, richieste da sconosciuti, virus, ..</p>		<p>Sa citare le fonti. Sa creare una sitografia e rispetta i copyright.</p>
<p>La creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione)</p>	<p>Utilizzare le tecnologie digitali (semplici software e linguaggi di programmazione)</p>	<p>Usare i principali programmi di videoscrittura per creare e modificare contenuti digitali. Inserire materiali multimediali. Creare testi ed ipertesti articolati ed efficaci, presentazioni e fogli di calcolo. Utilizzare videocamere per acquisire immagini, video e audio e gestire i relativi file con semplici attività di editing (funzionali a scopi precisi).</p>	<p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. Le funzioni essenziali, ma complete, del programma di scrittura e dei programmi (aperti o proprietari) per le presentazioni.</p>	<p>Scrive testi relativi ad attività varie (relazione, regolamento, presentazione); Sa creare tabelle, testi efficaci e adatti allo scopo. Utilizza il foglio di calcolo al fine di gestire il proprio studio e semplici problemi di natura quotidiana (semplici elenchi o Data Base) per scopi precisi. Crea in modo consapevole prodotti digitali.</p>
<p>Sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza)</p>	<p>Proteggere le proprie informazioni</p>	<p>PROTEZIONE DEI DISPOSITIVI: Proteggere informazioni, dati, contenuti sulle piattaforme di apprendimento digitali; rilevare rischi e minacce nell'accesso alle piattaforme digitali; gestire le principali impostazioni di sicurezza del proprio dispositivo; PROTEZIONE DI DATI PERSONALI E PRIVACY: essere in grado di scegliere la modalità più appropriata per proteggere i dati personali mentre condivide contenuti digitali; distinguere contenuti digitali appropriati e inappropriati per evitare che la sua privacy e quella degli altri venga danneggiata scegliere la modalità di condivisione e utilizzo dei dati personali da parte di terzi; creare formati .pdf da file word quando necessario.</p>	<p>Il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. Copyright, diritto all'immagine, diritto alla riservatezza</p>	<p>Utilizza una password forte per il proprio dispositivo. Controlla e gestisce i dati di navigazione. Verifica se un allegato è infetto prima di effettuare il download. Sceglie se pubblicare o meno informazioni personali mentre condivide contenuti digitali (numero di telefono, indirizzo, immagini personali su piattaforme, ..). Invia file con estensione .pdf per preservare l'originalità dei suoi file.</p>

	Principi etici per non violare informazioni altrui	Rispettare le regole durante la navigazione sul web. Chiedere il consenso prima di raccogliere e pubblicare immagini, video e dati personali.	Il pericolo del cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. Il copyright, il diritto all'immagine e il diritto alla riservatezza.	Conosce semplici regole di copyright da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti. Naviga in Internet in modo responsabile rispettando le regole. È consapevole 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.
Le questioni legate alla proprietà intellettuale	La proprietà e la condivisione dei i in rete.	Comprendere il principio della proprietà intellettuale. Comprendere i principi degli ambienti Open Source e degli ambienti chiusi.	Licenze e copyright. dei sistemi operativi Open Source. Le risorse in Internet come "bene comune".	Dimostra di comprendere le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale.

Traguardi di Competenza

VALUTAZIONE (D.M. 35 del 22 Giugno 2020 – Profilo di competenze in uscita dal primo ciclo)						
Annualità	Nucleo concettuale	Traguardi (espressi in termini di evidenze, ovvero comportamenti)	Rubrica di valutazione (Livelli di apprendimento)			
		Evidenze	in via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
INIZIO SCUOLA PRIMARIA	Alfabetizzazione informatica e digitale	Riconosce lettere e numeri nella tastiera. Riconosce e nomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, PC, tablet, ecc.). Identifica quale mezzo di comunicazione è più utile usare rispetto ad un compito dato. Utilizza computer, tablet o altro dispositivo digitale per attività e giochi didattici. Rispetta i dispositivi presenti in aula.	Assiste a rappresentazioni multimediali. Assiste, in piccolo gruppo, a giochi effettuati con dispositivi digitali da parte di compagni più grandi	Visiona immagini presentate dall'insegnante. Con le istruzioni precise dell'insegnante esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, grafico, utilizzando il mouse/touch pad e le frecce per muoversi sullo schermo.	Seleziona e visiona immagini e filmati con la supervisione dell'insegnante. Opera con sicurezza con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.	Seleziona e visiona immagini e filmati in modo autonomo. Opera con sicurezza con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.
	La collaborazione e comunicazione utilizzando le tecnologie digitali	Svolge giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer o con altro dispositivo utilizzando mouse/touch pad, tasti direzionali, tasti funzione, lettere, numeri.. da solo o con i compagni. Visiona immagini, opere artistiche, documentari in rete e riflette con i compagni sui contenuti proposti.	Assiste, in piccolo gruppo, a giochi effettuati con dispositivi digitali da parte di compagni più grandi	Guidato dall'insegnante esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, grafico, utilizzando il mouse/touch pad e le frecce per muoversi sullo schermo.	Con istruzioni precise dell'insegnante esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, grafico. Famigliarizza con lettere, parole, numeri.	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza strumenti tecnologici per attività e giochi logici, linguistici, matematici, grafiche usando con relativa destrezza mouse/touch pad e le principali icone.
	Alfabetizzazione mediatica	Distingue informazioni utili da informazioni non pertinenti nelle storie, nei video o nelle fotografie proposte in base al tema dato.	Guidato dall'insegnante riconosce con sicurezza informazioni utili e attendibili in contenuti digitali.	Guidato dall'insegnante riconosce con sicurezza informazioni utili e attendibili in contenuti digitali.	Confronta e riconosce con sicurezza informazioni utili e attendibili in contenuti digitali.	Confronta autonomamente e riconosce con sicurezza informazioni utili e attendibili in contenuti digitali.
	La creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione)	Esegue una semplice sequenza di istruzioni. Utilizza una macchina fotografica per raccogliere fotografie. Utilizza alcune semplici applicazioni.	Compie operazioni guidate nella realizzazione elaborati pittorici attraverso strumenti digitali già predisposti.	Completa con la guida dell'insegnante elaborati pittorici attraverso la selezione di strumenti digitali già predisposti (software e hardware per il disegno).	Produce con la guida dell'insegnante elaborati pittorici attraverso l'uso guidato di strumenti digitali (software e hardware per il disegno).	Produce in modo autonomo elaborati pittorici attraverso l'uso competente di strumenti digitali (software e hardware per il disegno).
	Sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza)	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
	Le questioni legate alla proprietà intellettuale	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
	Alfabetizzazione informatica e digitale	Conosce ed usa alcuni dispositivi analogici e digitali e relativi software per risolvere semplici problemi tecnici (es: individua supporti on-line, tutorial).	Riconosce e sa nominare i componenti dei dispositivi informatici	Riconosce, sa nominare e utilizzare, se guidato, i componenti hardware e software dei dispositivi informatici	Riconosce, sa nominare e utilizzare in modo autonomo alcuni componenti hardware e software dei dispositivi informatici	Riconosce, sa nominare e utilizzare in modo approfondito alcuni componenti hardware e software dei dispositivi informatici

Traguardi di Competenza

INIZIO SECONDARIA DI PRIMO GRADO	La comunicazione e la collaborazione le tecnologie digitali	Utilizza le app del proprio account in base alle diverse esigenze di interazione (es. per scrivere varie tipologie di mail, inviare allegati, partecipare a un lavoro condiviso, per scambiare opinioni). Ricerca in rete, correla i dati anche con altre fonti, confronta informazioni su più siti web.	Interagisce con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione se guidato dall'insegnante	Interagisce con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione. Sa condividere con gli altri file e contenuti attraverso mezzi tecnologici con la supervisione dell'insegnante.	Interagisce con altri utilizzando molteplici mezzi digitali; condivide informazioni e contenuti; collabora e usa le tecnologie per i lavori in gruppo su indicazione dell'insegnante.	Interagisce con autonomia e consapevolezza utilizzando una gamma variegata di dispositivi digitali e applicazioni.
	Alfabetizzazione mediatica	Usa in modo consapevole i motori di ricerca e i siti scegliendoli tra quelli indicati dall'insegnante. Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale.	Usa la rete sotto la supervisione dell'adulto per cercare informazioni	Conosce ed accede alla rete per cercare informazioni	Utilizza la posta elettronica ed accede alla rete per ricavare informazioni e collocarne di proprie (es. contenuti condivisi su app educative di classe)	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni attendibili, organizza le informazioni raccolte e le confronta con altre fonti documentali e rispetta la netiquette.
	La creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione)	Scrive testi relativi ad attività varie (relazione, regolamento, presentazione). Sa creare in modo consapevole prodotti digitali	E' in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini) se guidato.	E' in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini) .E' capace di modificare/rielaborare in maniera essenziale quanto prodotto da altri.	Può produrre contenuti digitali di differente formato (testi, tabelle, i multimedia, video, musica, titoli e immagini, schemi...). Può editare, rifinire e modificare contenuti che lui o altri hanno prodotto.	Sa creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia, video, musica, titoli e didascalie; sa editare contenuti prodotti in prima persona o da altri. Sa esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.
	La sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza)	Individua alcuni comportamenti preventivi e correttivi per diminuire i rischi connessi all'uso della rete. È consapevole 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.	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	E' consapevole dei rischi in rete e delle minacce; sa che alcuni messaggi possono nascondere delle truffe.	E' consapevole dei rischi in rete e sa usare alcuni metodi per proteggere i propri dispositivi e i dati personali. Sa che deve rispettare la privacy altrui.	Sa proteggere i propri strumenti, i propri dati personali; è consapevole dei rischi in rete e delle minacce, del Cyberbullismo e del rispetto della privacy.
	Le questioni legate alla proprietà intellettuale	Dimostra di comprendere le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale.	Se guidato applica le regole fondamentali per il rispetto del diritto d'autore	Comprende l'importanza delle regole per garantire la proprietà intellettuale	Conosce l'esistenza della proprietà intellettuale e rispetta le regole che la garantiscono	Conosce l'esistenza della proprietà intellettuale, è consapevole dell'importanza del rispetto delle regole che la garantiscono
	Alfabetizzazione informatica e digitale	Conoscere gli elementi basilari che compongono un dispositivo elettronico e le relazioni essenziali fra di essi.	Se guidato riconosce e sa nominare i componenti dei dispositivi informatici	Riconosce, sa nominare e utilizzare i componenti hardware e software dei dispositivi informatici	Riconosce, sa nominare e utilizzare in modo autonomo i componenti hardware e software dei dispositivi informatici	Riconosce, sa nominare e utilizzare in modo sicuro i componenti hardware e software dei dispositivi informatici
	Collaborazione e comunicazione utilizzando le tecnologie digitali	Utilizzare con responsabilità gli strumenti informatici di 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, partecipa e accede alla rete.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce, partecipa e accede alla rete in modo creativo e funzionale.

Traguardi di Competenza

INIZIO SECONDARIA DI SECONDO GRADO	Alfabetizzazione mediatica	Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.	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 autonomamente 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.
	Creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione)	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti.	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia.
	Sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza)	Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche	Con la supervisione dell'insegnante sa prendere le fondamentali misure per proteggere i propri strumenti (password). Sa che cosa è il Cyberbullismo.	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.
	Le questioni legate alla proprietà intellettuale	Dimostra di comprendere le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale.	Se guidato applica le regole fondamentali per il rispetto del diritto d'autore	Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale con consapevolezza e li applica ai propri elaborati.