



SEZIONE A

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

Definizione Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente:

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

Definizione Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente:

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

Campo d'esperienza/Disciplina di riferimento:

Campi d'esperienza/Disciplin e concorrenti: Tutte

Profilo di competenza al termine della Scuola dell'Infanzia: (ripreso da "Dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Primaria pp. 29-30 IN 2012) “.

Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

Profilo di competenza per la certificazione al termine della primaria (All. A DM 742/2017).

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.

Profilo di competenza per la certificazione al termine della scuola sec. 1° grado (All. B DM 742/2017). 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.

I Nuclei tematici e i corrispondenti Traguardi per lo sviluppo delle competenze si ricavano sia dal testo delle Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012, sia dalla Raccomandazione Europea 2018 sia dai documenti prodotti dal Centro di Ricerca della Commissione Europea (DigComp 2.1)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

Nuclei tematici	Traguardi alla fine della Scuola dell'Infanzia	Traguardi alla fine della Scuola Primaria	Traguardi alla fine del primo ciclo
Informazioni e uso dei dispositivi tecnologici	Utilizza le funzioni principali del dispositivo per visionare immagini, documentari, testi multimediali	Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi e utilizza programmi di base, app e semplici software di vario tipo Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, elaborare dati e informazioni. Organizza i dati e le informazioni creando semplici archivi digitali; Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica.	Conosce e utilizza le tecnologie digitali nelle loro funzioni e nei programmi di base per lo studio, la comunicazione, la ricerca e lo svago Ricerca dati e informazioni in rete, li valuta e li organizza anche creando semplici archivi digitali. Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica e del registro elettronico
Creazione di contenuti e	Si avvicina alla lingua	Produce semplici contenuti	Utilizza e combina linguaggi



risoluzione di problemi	scrittura, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. Formula semplici istruzioni (coding) per far muovere un oggetto/un compagno in un contesto di gioco.	digitali a supporto dello studio Pianifica una semplice sequenza di istruzioni (coding) in un contesto di gioco per un destinatario reale o per un sistema informatico	diversi per realizzare comunicazioni multimediali e prodotti digitali. Pianifica e formula una sequenza di istruzioni (coding) per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico, anche di gioco.
Comunicazione e collaborazione	Collabora con i compagni in situazioni ludiche nell'uso di strumenti digitali	Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per interagire con compagni e docenti e potenziare le proprie capacità comunicative rispettando la netiquette Collabora in ambienti digitali, acquisendo e proponendo contenuti e condividendo risorse on-line.	Comunica rispettando la netiquette (norme comportamentali ed espressive per l'interazione con gli ambienti digitali con messaggi brevi e comprensibili). Collabora in ambienti digitali, acquisendo e proponendo contenuti e condividendo risorse on-line.
Sicurezza		E' consapevole dei rischi della navigazione nel WEB	E' consapevole della propria e altrui identità digitale. Gestisce regole e procedure per



		Ipotizza alcune semplici soluzioni preventive per la tutela della sicurezza, il rispetto della privacy proprie e altrui.	proteggere la propria identità digitale, navigare in sicurezza e rispettare la privacy propria e altrui consapevole dei rischi nell'uso dei social network.
--	--	--	---

SEZIONE A: traguardi formativi

SCUOLA DELL'INFANZIA			
Nuclei tematici	Abilita'	Conoscenze	Compiti significativi
Usare dispositivi tecnologici	Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio. Individuare e utilizzare su istruzione dell'insegnante il	Il computer e i suoi usi. Mouse. Tastiera. Icane principali di Windows e di Word. Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili).	Vedi abilità.



	comando salva per un documento già predisposto e nominato dall'insegnante stesso. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.		
Creazione di contenuti e risoluzione di problemi	Utilizzare il computer per creare contenuti digitali ed eseguire giochi didattici.	Programma per disegnare (es. Paint, Pixel-art). Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.	Eseguire un gioco didattico con il tablet o il pc.
Comunicazione e collaborazione	Collabora con i compagni in situazioni ludiche (es. learning app-riordino di sequenze) nell'uso di strumenti digitali.	Regole dell'ascolto.	Vedi abilità.

Sez. B utile per favorire il passaggio informazioni alla scuola primaria

Schema curricolo – Sezione B Scuola dell'Infanzia				
Campo d'esperienza:				
LIVELLI DI PADRONANZA				
Nuclei tematici	Evidenze (competenze)	Iniziale	In fase di acquisizione	Acquisita
Usare dispositivi tecnologici	Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza	Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte dei	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi di esercizi	Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi



	<p>il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</p>	<p>compagni. Con l'aiuto dell'insegnante prova a realizzare semplici disegni.</p>	<p>matematici, linguistici, logici, realizza semplici elaborazioni grafiche.</p>	<p>matematici, logici e linguistici e per elaborazioni grafiche.</p>
	<p>Utilizza tastiera e mouse; apre e chiude un programma.</p>	<p>Utilizza il mouse e le frecce.</p>	<p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono. Apre e chiude un programma su indicazione dell'insegnante.</p>	<p>Utilizza con relativa destrezza il mouse per aprire e chiudere un programma e per muoversi autonomamente nello schermo. Utilizza la tastiera alfabetica.</p>
<p>Creazioni di contenuti e risoluzioni di problemi</p>	<p>Utilizza il pensiero computazionale</p>	<p>Riconosce le indicazioni avanti dietro e si muove con difficoltà su grandi scacchiere (coding) con il corpo. Muove giocattoli/oggetti sulla scacchiera (coding) non sempre in modo</p>	<p>Esegue e legge la sequenza di un semplice percorso utilizzando solo due indicatori (avanti,indietro) sia con il corpo, al computer e su schede. Si muove in spazi predefiniti (coding).</p>	<p>Esegue e legge la sequenza di un percorso (es:avanti,avanti,destra,avanti,sinistra ,avanti) sia con il corpo , al computer e su schede anche dettate da un compagno. Si muove con sicurezza in spazi predefiniti (coding).</p>



		adeguato.		
Comunicazione e collaborazione	Comunica , partecipa e condivide , con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca.	Assiste a rappresentazioni multimediali in piccolo gruppo e collabora a giochi effettuati al computer.	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, collabora a semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico e per elaborazioni grafiche.	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logico, linguistici e per elaborazioni grafiche.

SEZIONE A: traguardi formativi

SCUOLA PRIMARIA			
Classe Quinta			
Nuclei tematici	Traguardi articolati per anno	Abilità	Conoscenze
Informazioni e uso dei dispositivi tecnologici	<p>Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi e utilizza programmi di base, app e semplici software di vario tipo.</p> <p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per</p>	<p>Conoscere e utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi (Word, Power Point, Excel).</p> <p>Usare software didattici specifici</p> <p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p>	<p>I principali dispositivi informatici di input e output</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori</p>



	<p>ricercare, elaborare dati e informazioni.</p> <p>Organizza i dati e le informazioni creando semplici archivi digitali.</p> <p>Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica.</p>	<p>Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</p> <p>Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>Individuare e spiegare le proprie esigenze di ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Identificare, con l'aiuto dell'insegnante siti web, blog e database digitali sull'argomento di studio e navigare al loro interno con la guida del docente per trovare dati, informazioni e contenuti.</p> <p>identificare semplici strategie di ricerca personali, utilizzando parole chiave.</p> <p>Organizzare, archiviare e</p>	<p>realizzati.</p> <p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>Software didattici</p> <p>Il collegamento a Internet e navigazione in alcuni siti selezionati.</p> <p>il funzionamento dei motori di ricerca.</p> <p>La piattaforma della scuola.</p> <p>Le parole chiave.</p>
--	--	--	---



		recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	
Creazione di contenuti e risoluzione di problemi	<p>Produce semplici contenuti digitali a supporto dello studio e per la comunicazione.</p> <p>Pianifica una semplice sequenza di istruzioni (coding) in un contesto di gioco per un destinatario reale o per un sistema informatico.</p>	<p>Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali come mezzo di espressione personale.</p> <p>Realizzare semplici relazioni anche corredate di immagini.</p> <p>Creare un grafico con Excel.</p> <p>Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video.</p> <p>Creare un ipertesto.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Realizzare semplici video anche a scopo di studio utilizzando i più diffusi programmi.</p>	<p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (audio, video, testi e immagini).</p> <p>il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi (usando blocchi via via sempre più complessi).</p> <p>Diagrammi di flusso e mappe.</p> <p>I connettivi logici più comuni.</p>



		<p>Analizzare procedure scomponendo le sequenze di azione, costruendo diagrammi di flusso e mappe.</p> <p>Realizzare semplici procedure di istruzione per l'esecuzione di semplici compiti e giochi (coding).</p> <p>Conoscere e usare correttamente i connettivi logici più comuni.</p>	
Comunicazione e collaborazione	<p>Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per interagire con compagni e docenti e per potenziare le proprie capacità comunicative rispettando la netiquette.</p> <p>Collabora in ambienti digitali, acquisendo e proponendo contenuti e condividendo risorse on-line.</p>	<p>Saper rispettare le regole principali della netiquette (insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web), con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Collaborare e condividere dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Usare la posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi.</p>	<p>Il significato del termine Netiquette.</p> <p>Il significato di Fake News.</p> <p>La posta elettronica e la mail.</p> <p>l'uso elementare e responsabile della webcam.</p> <p>Ambienti digitali per la condivisione e collaborazione online (Drive...).</p>



		Formulare ipotesi, attraverso un confronto con i compagni, mediati dall'insegnante, sulla possibile veridicità e qualità delle informazioni recuperate.	
Sicurezza	<p>Individua i principali rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche e della navigazione nel WEB.</p> <p>Ipotizza alcune semplici soluzioni preventive per la tutela della sicurezza, il rispetto della privacy proprie e altrui.</p>	<p>Riflettere sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro smaltimento.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche (schermo, distanza, luminosità, postura...).</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet:</p> <ul style="list-style-type: none">- per l'autorevolezza delle fonti di informazione;- per la riservatezza personale e la sicurezza dei dati;- per il benessere e la sicurezza personali proprie ed altrui <p>Individuare alcuni comportamenti preventivi.</p>	<p>Le fonti di pericolo e le procedure di sicurezza.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p> <p>La navigazione in internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>I "social", le regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p> <p>Il Cyberbullismo.</p>



		Riconoscere episodi di Cyberbullismo ed elaborare strategie di contrasto.	
Classe Quarta			
Nuclei tematici	Traguardi articolati per anno	Abilità	Conoscenze
Informazioni e uso dei dispositivi tecnologici	<p>Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e utilizza programmi di base, app e semplici software di vario tipo.</p> <p>Identifica i propri bisogni informativi e, con la guida dell'insegnante, trova dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.</p> <p>Crea cartelle digitali per l'organizzazione dei dati, informazioni e contenuti.</p> <p>Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica.</p>	<p>Utilizzare il PC e alcune periferiche.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Usare software didattici specifici per lo studio e il gioco.</p> <p>Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali.</p> <p>Conoscere e utilizzare procedure di salvataggio dei dati.</p> <p>Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</p> <p>Individuare i propri fabbisogni informativi.</p>	<p>Le parti del PC e funzioni principali.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>le funzioni base di programmi di presentazione.</p> <p>Procedure di salvataggio.</p> <p>Internet e i motori di ricerca.</p> <p>Parole chiave.</p>



		<p>Identificare, con l'aiuto dell'insegnante siti web, blog e database digitali sull'argomento di studio.</p> <p>Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali con la supervisione del docente.</p> <p>Identificare, con la guida del docente semplici strategie di ricerca personali, utilizzando parole chiave.</p>	
Creazione di contenuti e soluzione di problemi	<p>Produce semplici contenuti digitali a supporto dello studio e della creatività.</p> <p>Pianifica una semplice sequenza di istruzioni (coding) in un contesto di gioco per un destinatario reale o per un sistema informatico.</p>	<p>Realizzare semplici prodotti multimediali.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Creare un testo in formato digitale con il supporto di immagini.</p> <p>Creare o modificare con l'aiuto del docente semplici diapositive</p>	<p>Audio, video, testi e immagini.</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi (usando blocchi via via sempre più complessi).</p> <p>Diagrammi di flusso.</p> <p>I connettivi logici più comuni.</p>



		<p>di presentazione dei lavori.</p> <p>Realizzare semplici video.</p> <p>Analizzare le procedure scomponendo le sequenze di azione, costruendo diagrammi di flusso</p> <p>Realizzare semplici procedure di istruzione per l'esecuzione di semplici compiti e giochi (coding)</p> <p>Conoscere e usare correttamente i connettivi logici più comuni.</p>	
Comunicazione e collaborazione	<p>Riconosce e utilizza, con la guida del docente, semplici tecnologie digitali appropriate per comunicare e condividere dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Conosce e rispetta la netiquette.</p> <p>Collabora con compagni nell'uso delle tecnologie digitali per il raggiungimento di un obiettivo</p>	<p>Conoscere il significato del termine netiquette (insieme di regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web).</p> <p>Collaborare e condividere dati, informazioni e contenuti digitali con gli altri.</p> <p>Usare la posta elettronica per lo</p>	<p>Il significato del termine Netiquette.</p> <p>Ambienti digitali per la condivisione e collaborazione online (Drive ...).</p> <p>Il significato di Fake News.</p> <p>La posta elettronica e la mail.</p>



	comune.	scambio di semplici messaggi. Saper formulare ipotesi, attraverso un confronto con i compagni mediato dall'insegnante, sulla possibile veridicità e qualità delle informazioni recuperate.	
Sicurezza	Individua i principali rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche e della navigazione nel WEB	Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche (schermo, distanza, luminosità, postura...). Riflettere sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro smaltimento. Individuare alcuni evidenti rischi nell'utilizzo della rete Internet. Conoscere le regole della netiquette nel WEB e i rischi collegati ad un uso scorretto.	Le fonti di pericolo e le procedure di sicurezza. Rischi fisici, rischi ambientali, rischi del Web collegati all'uso delle tecnologie.
Classe Terza			
Nuclei tematici	Traguardi articolati per anno	Abilità	Conoscenze
Informazioni e uso dei dispositivi	Conosce gli elementi basilari che	Utilizzare nelle funzioni principali	Funzionamento elementare dei



tecnologici	<p>compongono un computer e utilizza programmi di base, app e semplici software di vario tipo.</p> <p>Individua i propri bisogni informativi con l'aiuto dell'insegnante e trova dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali con la supervisione del docente.</p>	<p>televisore, video, telefono e telefonino.</p> <p>Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle.</p> <p>Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file, creare una cartella.</p> <p>Individuare con la guida del docente i propri fabbisogni informativi.</p> <p>Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, con la diretta supervisione dell'adulto.</p> <p>Navigare su siti selezionati dall'insegnante.</p> <p>Identificare semplici strategie di</p>	<p>principali apparecchi di informazione e comunicazione.</p> <p>Dispositivi tecnologici: televisore, lettore video e CD/DVD, telefoni fissi e mobili LIM, PC...</p> <p>Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.</p> <p>Barra dei menù, icone principali e funzioni base di Word.</p> <p>Procedure di salvataggio.</p> <p>Principali motori di ricerca.</p> <p>Parole chiave.</p>
-------------	---	---	--



		ricerca personali (uso di parole chiave).	
Creazione di contenuti e soluzione di problemi	<p>Utilizza le tecnologie per produrre semplici artefatti digitali come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p> <p>Pianifica una semplice sequenza di istruzioni (coding) in un contesto di gioco per un destinatario reale o per un sistema informatico.</p>	<p>Creare rappresentazioni grafiche con l'uso di Paint</p> <p>Realizzare semplici testi, corredati di immagini</p> <p>Analizzare procedure scomponendo le sequenze di azione, costruendo semplici diagrammi di flusso.</p> <p>Realizzare semplici procedure di istruzioni per costruire percorsi, manufatti, giochi.</p>	<p>Le funzioni di base dei programmi di scrittura e di grafica (Word e Paint).</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p>
Comunicazione e collaborazione	<p>Riconosce semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Collabora con compagni nell'uso delle tecnologie digitali per il raggiungimento di un obiettivo comune.</p>	<p>Collaborare e cooperare con i compagni (es. learning apps-riordino di sequenze) nell'uso di strumenti digitali per il raggiungimento di obiettivi comuni.</p>	<p>Ambienti digitali per la condivisione e la collaborazione.</p>



<p>Sicurezza</p>	<p>Individua alcuni rischi più evidenti nell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della rete Internet.</p>	<p>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche (schermo, distanza, luminosità, postura...).</p> <p>Individuare alcuni evidenti rischi nell'utilizzo della rete Internet Ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.</p> <p>Conoscere le regole dell'etichetta del WEB e i rischi collegati ad un uso scorretto.</p>	<p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p>
<p>Classe Seconda</p>			
<p>Nuclei tematici</p>	<p>Traguardi articolati per anno</p>	<p>Abilità</p>	<p>Conoscenze</p>
<p>Informazioni e uso dei dispositivi tecnologici</p>	<p>Conosce le principali parti del computer.</p> <p>Ricerca su Internet, con la supervisione del docente, e utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento e il gioco.</p>	<p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, mouse, tastiera...).</p> <p>Aprire e chiudere un file e/o un'applicazione.</p> <p>Iniziare a utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.</p>	<p>Le funzioni di base di un PC: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Semplici programmi di grafica e/o didattici.</p> <p>Internet.</p>



		<p>Usare semplici software didattici.</p> <p>Navigare in Internet, con la supervisione del docente, per cercare semplici contenuti e giochi, visionare video... per lo studio e il divertimento.</p>	
Creazione di contenuti e soluzione di problemi	<p>Con le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</p> <p>Pianifica una semplice sequenza di istruzioni (coding) in un contesto di gioco per un destinatario reale o per un sistema informatico.</p>	<p>Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici.</p> <p>Creare semplici testi con Word.</p> <p>Creare semplici illustrazioni con Paint.</p> <p>Scomporre in sequenze semplici procedure e realizzare diagrammi di flusso.</p> <p>Realizzare semplici procedure di istruzioni per eseguire percorsi e giochi.</p>	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura e disegno.</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Diagrammi di flusso.</p>
Comunicazione e collaborazione	<p>Collabora e coopera con i compagni nell'uso di strumenti digitali per il raggiungimento di obiettivi comuni.</p>	<p>Collaborare e cooperare con i compagni (es. learning apps-riordino di sequenze) nell'uso di strumenti digitali per il</p>	<p>Regole dell'ascolto.</p> <p>Regole per l'uso degli strumenti digitali.</p>



		raggiungimento di obiettivi comuni.	
Sicurezza	Individua i rischi fisici nell'utilizzo degli apparecchi elettrici ed elettronici.	Saper riconoscere alcuni rischi fisici connessi all'uso delle tecnologie digitali (schermo, luminosità, postura...).	Pericoli fisici legati all'uso dei dispositivi informatici ed elettronici. La cura e l'uso corretto dei dispositivi.
Classe Prima			
Nuclei tematici	Traguardi articolati per anno	Abilità	Conoscenze
Informazioni e uso dei dispositivi tecnologici	<p>Conosce le principali parti del computer.</p> <p>Utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche e visione video, anche sulla rete, con le istruzioni e la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>Utilizzare la tastiera.</p> <p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.</p>	<p>Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo.</p> <p>Gli elementi principali dello schermo interattivo: uso del touch screen e delle icone.</p> <p>la tastiera: simboli, lettere, numeri, frecce direzionali.</p>



		<p>Utilizzare correttamente il mouse.</p> <p>Con la guida e la supervisione del docente ricerca e visione sulla Lim video e contenuti digitali.</p>	
Creazione di contenuti e problem solving	Formula semplici istruzioni (coding) per far muovere un oggetto / un compagno in un contesto di gioco nella realtà o su strumenti digitali.	<p>Dividere in sequenze ordinate le procedure.</p> <p>Eseguire e leggere le sequenze di un percorso (es: avanti, avanti, destra, avanti, sinistra, avanti) con il corpo, al computer, su schede (coding).</p>	<p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (audio, video, testi e immagini).</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi (usando blocchi via via sempre più complessi).</p> <p>Diagrammi di flusso e mappe.</p> <p>I connettivi logici più comuni.</p>
Comunicazione e collaborazione	Collabora e coopera con i compagni nell'uso di strumenti digitali per il raggiungimento di obiettivi comuni.	<p>Collaborare e cooperare con i compagni (es. learning apps-riordino di sequenze) nell'uso di strumenti digitali .</p> <p>Comunicare e condividere la</p>	<p>Regole dell'ascolto.</p> <p>Regole per l'uso degli strumenti digitali.</p>



		propria esperienza con adulti e coetanei.	
Sicurezza	Individua i rischi fisici nell'utilizzo degli apparecchi elettrici ed elettronici.	Riconoscere alcuni rischi fisici connessi all'uso delle tecnologie più comuni.	Le fonti di pericolo legate ai dispositivi informatici ed elettronici. La cura e l'uso corretto dei dispositivi.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Classe Terza			
Nuclei tematici	Traguardi articolati per anno	Abilità	Conoscenze
Informazioni e uso dei dispositivi tecnologici	<p>Conosce e utilizza le tecnologie digitali nelle loro funzioni e nei programmi di base per lo studio, la comunicazione, la ricerca e lo svago.</p> <p>Ricerca dati e informazioni in rete, li valuta e li organizza anche creando semplici archivi digitali.</p> <p>Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica e del registro elettronico.</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.</p>	<p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</p> <p>I dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source.</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p>



		<p>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</p> <p>Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud Dropbox, Google Drive...</p>	<p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Procedure di archiviazione.</p>
Comunicazione e collaborazione	<p>Comunica rispettando la netiquette (norme comportamentali ed espressive per l'interazione con gli ambienti digitali con messaggi brevi e comprensibili).</p> <p>Collabora in ambienti digitali, acquisendo e proponendo contenuti e condividendo risorse on-line.</p>	<p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali, rispettando la netiquette.</p>	<p>Potenzialità degli strumenti tecnologici per la comunicazione più comuni (e-mail, messaggistica istantanea, chat, forum, blog, siti web).</p> <p>La netiquette.</p>
Creazione di contenuti e problem solving	<p>Utilizza e combina linguaggi diversi per realizzare comunicazioni multimediali e</p>	<p>Sviluppare contenuti digitali e argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti</p>	<p>Applicativi del pacchetto office.</p> <p>Software per editing video</p>



	<p>prodotti digitali.</p> <p>Pianifica e formula una sequenza di istruzioni (coding) per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico, anche di gioco.</p>	<p>multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, ipertesti...</p> <p>Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo.</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico.</p> <p>Utilizzare in modo autonomo qualche software gratuito per comporre, modificare, manipolare ascoltare, registrare, ecc..</p> <p>Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.</p> <p>Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano</p>	<p>(windows movie maker).</p>
--	---	--	-------------------------------



		tutte le strutture di programmazione.	
Sicurezza	<p>E' consapevole della propria e altrui identità digitale.</p> <p>Gestisce regole e procedure per proteggere la propria identità digitale, navigare in sicurezza e rispettare la privacy propria e altrui consapevole dei rischi nell'uso dei social network.</p>	<p>Individua alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizza alcune semplici soluzioni preventive.</p> <p>Individua le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete.</p> <p>E' consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e e privacy dei messaggi propri ed altrui</p>	<p>Le fonti di pericolo e le procedure di sicurezza.</p> <p>Rischi fisici, rischi ambientali, rischi del Web collegati all'uso delle tecnologie.</p>
Classe Seconda			
Nuclei tematici	Traguardi articolati per anno	Abilità	Conoscenze
Informazioni e uso dei dispositivi tecnologici	<p>Conosce e utilizza le tecnologie digitali nelle loro funzioni e nei programmi di base per lo studio</p> <p>Ricerca dati e informazioni in rete e li organizza creando semplici</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, testi e immagini, video</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</p>	<p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</p> <p>I dispositivi informatici di input e output.</p>



	<p>archivi digitali.</p> <p>Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica e del registro elettronico.</p>	<p>Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud Dropbox, Google Drive...</p>	<p>Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source.</p> <p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche.</p> <p>Procedure di archiviazione.</p>
Comunicazione e collaborazione	<p>Comunica rispettando la netiquette (norme comportamentali ed espressive per l'interazione con gli ambienti digitali con messaggi brevi e comprensibili).</p> <p>Collabora in ambienti digitali, acquisendo contenuti.</p>	<p>Comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali, rispettando la netiquette.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione.</p> <p>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.</p>	<p>Potenzialità degli strumenti tecnologici per la comunicazione più comuni(e-mail, messaggistica istantanea, chat, forum, blog, siti web).</p> <p>La netiquette.</p>
		<p>Sviluppare contenuti digitali e argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, ipertesti...</p>	<p>Applicativi del pacchetto office.</p> <p>Software per editing video (windows movie maker).</p>



		<p>Utilizzare in modo autonomo qualche software gratuito per comporre, modificare, manipolare ascoltare, registrare, ecc.</p> <p>Realizzare semplici procedure di istruzione per l'esecuzione di semplici compiti (coding).</p>	
Sicurezza	<p>E' consapevole della propria e altrui identità digitale.</p> <p>Gestisce regole e procedure per proteggere la propria identità digitale, navigare in sicurezza e rispettare la privacy propria e altrui consapevole dei rischi nell'uso dei social network.</p>	<p>Individua alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizza alcune semplici soluzioni preventive.</p> <p>Individua le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete.</p> <p>E' consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.</p>	<p>Le fonti di pericolo e le procedure di sicurezza.</p> <p>Rischi fisici, rischi ambientali, rischi del Web collegati all'uso delle tecnologie.</p>
Creazione di contenuti e problem solving	Utilizza e combina linguaggi diversi per realizzare	Sviluppare contenuti digitali e argomenti interdisciplinari con il	Applicativi del pacchetto office Software per editing video



	<p>comunicazioni multimediali.</p> <p>Pianifica e formula una sequenza di istruzioni (coding) per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico, anche di gioco.</p>	<p>supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, ipertesti...</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi.</p> <p>Utilizzare in modo autonomo qualche software gratuito per comporre, modificare, manipolare ascoltare, registrare, ecc.</p> <p>Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.</p>	<p>(windows movie maker)</p>
Classe Prima			
Nuclei tematici	Traguardi articolati per anno	Abilità	Conoscenze
Informazioni e uso dei dispositivi tecnologici	Conosce gli elementi che compongono un computer e le relazioni fra di essi e utilizza programmi di base, app e semplici software di vario tipo.	Conoscere e utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi (Word, Power Point, Excel).	I principali dispositivi informatici di input e output. Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la



	<p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, elaborare dati e informazioni.</p> <p>Organizza i dati e le informazioni creando semplici archivi digitali.</p> <p>Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica.</p>	<p>Usare software didattici specifici.</p> <p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p> <p>Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</p> <p>Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>Identificare, con l'aiuto dell'insegnante siti web, blog e database digitali sull'argomento di studio e navigare al loro interno con la guida del docente per trovare dati, informazioni e contenuti.</p> <p>Identificare semplici strategie di ricerca personali, utilizzando parole chiave.</p>	<p>produzione di testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Software didattici.</p> <p>Il collegamento a Internet e navigazione in alcuni siti selezionati.</p>
--	---	---	--



		Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	
Comunicazione e collaborazione	<p>Riconosce e utilizza, con la guida del docente, semplici tecnologie digitali appropriate per comunicare e condividere dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Conosce e rispetta la netiquette.</p> <p>Collabora con compagni nell'uso delle tecnologie digitali per il raggiungimento di un obiettivo comune.</p>	Collaborare e cooperare con i compagni (es. learning apps-riordino di sequenze) nell'uso di strumenti digitali per il raggiungimento di obiettivi comuni.	<p>Il significato del termine Netiquette.</p> <p>Il significato di Fake News.</p> <p>La posta elettronica e la mail.</p> <p>Ambienti digitali per la condivisione e collaborazione online (Drive...).</p>
Creazione di contenuti e problem solving	<p>Produce semplici contenuti digitali a supporto dello studio e per la comunicazione.</p> <p>Pianifica una semplice sequenza di istruzioni (coding) in un contesto di gioco per un destinatario reale o per un sistema informatico.</p>	<p>Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali come mezzo di espressione personale.</p> <p>Realizzare semplici relazioni anche corredate di immagini.</p> <p>Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini.</p>	<p>Modalità di costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (audio, video, testi e immagini).</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi (usando blocchi via via sempre più</p>



		<p>Creare un ipertesto.</p> <p>Realizzare semplici video anche a scopo di studio utilizzando i più diffusi programmi.</p> <p>Analizzare procedure scomponendo le sequenze di azione, costruendo diagrammi di flusso e mappe</p> <p>Realizzare semplici procedure di istruzione per l'esecuzione di semplici compiti (coding).</p>	complessi).
Sicurezza	<p>Individua i principali rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche e della navigazione nel WEB.</p> <p>Ipotizza alcune semplici soluzioni preventive per la tutela della sicurezza, il rispetto della privacy proprie e altrui.</p>	<p>Riflettere sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro smaltimento.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche (schermo, distanza, luminosità, postura...).</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet per l'autorevolezza delle fonti di</p>	<p>Le fonti di pericolo e le procedure di sicurezza.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p> <p>La navigazione in internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>I "social", le regole della</p>



		<p>informazione; per la riservatezza personale e la sicurezza dei dati; per il benessere e la sicurezza personali proprie ed altrui.</p> <p>Individuare alcuni comportamenti preventivi.</p> <p>Riconoscere episodi di Cyberbullismo ed elaborare strategie di contrasto.</p>	<p>comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p> <p>Il Cyberbullismo.</p>
--	--	---	---

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

SCUOLA PRIMARIA	
Evidenze	Compiti significativi
<p>Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p>	<p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.</p>
<p>Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.</p>	<p>Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.</p>
<p>Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.</p>	<p>Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni.</p>
<p>Costruisce presentazioni e semplici ipertesti.</p>	<p>Costruire semplici ipertesti.</p>



Utilizza app e semplici software di vario tipo.

Scriva ed invia autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole della netiquette.

Utilizza la rete Internet per studio, informazione, gioco, con la supervisione di adulti, prevedendo i possibili rischi e rispettando le principali regole della sicurezza, della riservatezza e della netiquette.

Idea, verifica ed esegue semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone o automi.

Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole.

Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza.

Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola.

Elaborare una presentazione della scuola.

Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali.

Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.

Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli.

Costruire semplici programmi per istruire giochi, robot.

Realizzare pagine da inserire in siti web (es. Wikipedia).

Realizzare un giornalino newsletter scolastico.



Evidenze	Compiti significativi
<p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, HI-FI ecc.).</p> <p>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</p> <p>È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato</p> <p>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source).</p> <p>Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p> <p>Identifica alcune strategie per il reperimento e la verifica delle informazioni in rete.</p> <p>Individua i rischi più comuni nell'uso della rete per la sicurezza e riservatezza dei dati, dell'identità personale, per la reputazione e il benessere delle persone.</p> <p>Idea, verifica ed esegue semplici procedure di programmazione per la</p>	<p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.</p> <p>Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.</p> <p>Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni.</p> <p>Costruire semplici ipertesti.</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing.</p> <p>Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza.</p> <p>Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola.</p> <p>Rielaborare una presentazione della scuola.</p> <p>Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali.</p> <p>Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno</p>



<p>soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone o automi; costruisce semplicissime app di utilità.</p>	<p>della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.</p> <p>Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli.</p> <p>Elaborare ipertesti tematici.</p> <p>Costruire semplici programmi per istruire giochi, robot, costruire semplicissime app.</p> <p>Realizzare pagine da inserire in siti web (es. Wikipedia).</p> <p>Realizzare un giornalino newsletter scolastico.</p>
---	--

SEZIONE C: Livelli di padronanza

Livelli di padronanza al termine della classe terza della scuola secondaria di 1° grado				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE				
LIVELLI DI PADRONANZA				
Nuclei tematici/Evidenze	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Informazione e uso dei dispositivi	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni	Accede alla rete per ricavare informazioni e le archivia in cartelle predisposte.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega e produce file differenti.



<p>Comunicazione e collaborazione</p>	<p>Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante</p>	<p>Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse sollecitato dall'insegnante.</p>	<p>Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse</p>	<p>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 Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.</p>
<p>Creazione di contenuti e soluzione di problemi</p>	<p>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.</p>	<p>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. Utilizza la tecnologia in un</p>	<p>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. Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto</p>	<p>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. Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero</p>



	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante.	contesto di sviluppo del pensiero computazionale	di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	computazionale in modo autonomo, creativo e personale.
Sicurezza	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie, con la guida dell'insegnante.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic supervisionato dall'insegnante.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie e utilizza in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza.	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.