



Istituto Comprensivo "E. Vanoni" di Ardenno

Via Liberta', 2 - 23011 Ardenno (SO)

Tel. +39 0342 662237 - Fax +39 0342 663042

E-mail soic815004@istruzione.it - PEC soic815004@pec.istruzione.it

SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO DIGITALE

IC ARDENNO- CLASSE 1^A

Curricolo per lo sviluppo della COMPETENZA DIGITALE

Normativa

Raccomandazioni Europee 2018

DEFINIZIONE: 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.

Indicazioni Nazionali (come riviste nel 2018¹)

PROFILO IN USCITA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO: Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze ²

L'alunno:

- Individua/distingue/riconosce **le tecnologie dell'informazione e della comunicazione** appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)
- Assume un approccio critico nei confronti **della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti** resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.
- Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la **produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione** con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.
- È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di **proteggere** da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.
- Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

Competenze digitali DigComp ³

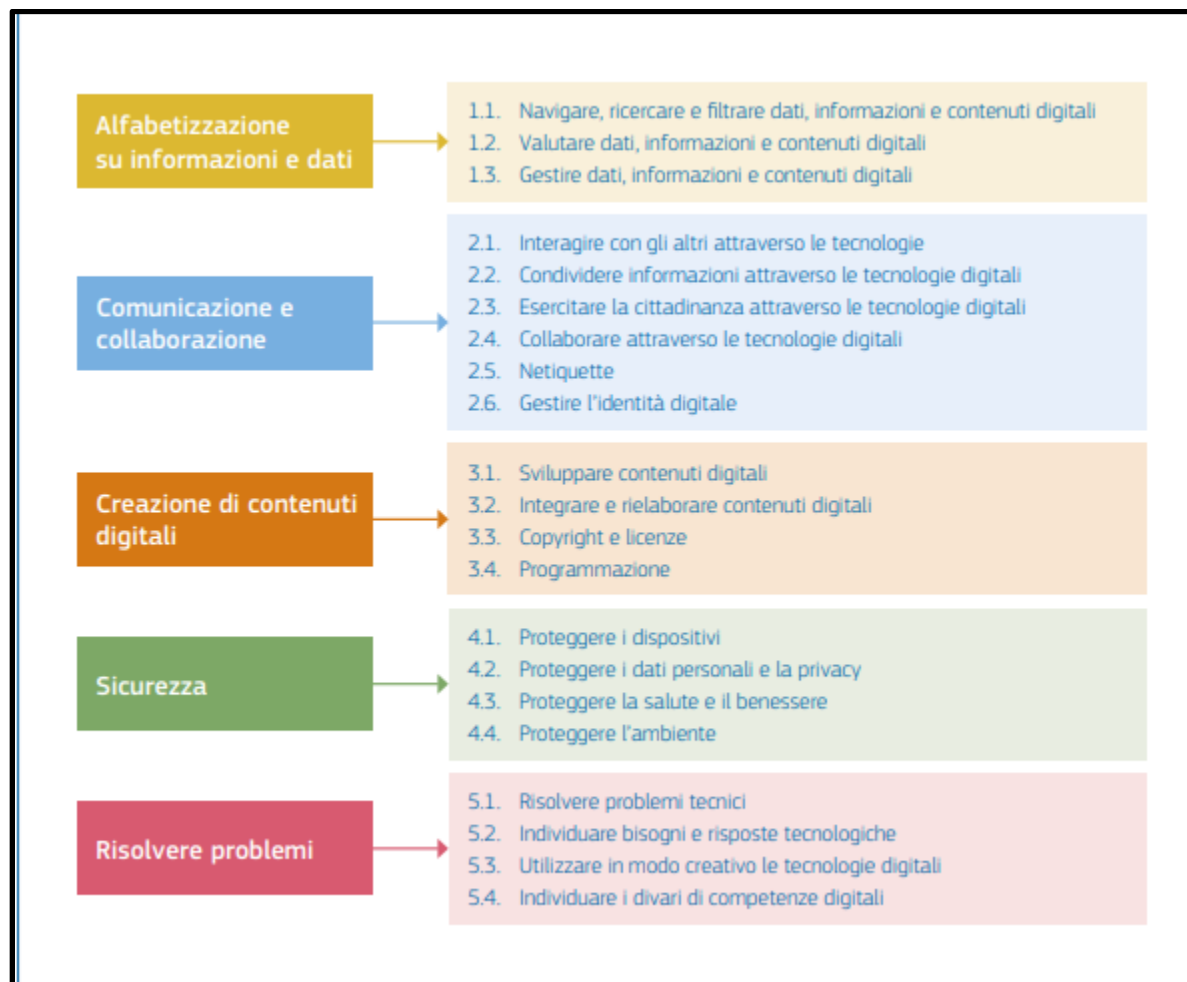
Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Aggiornamento 2.2 del DigComp si concentra su "Esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza" (Dimensione 4).

NOTE:

1. La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.

2. Vengono fissati al termine della scuola dell'infanzia (relativi ai campi di esperienza), della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado (relativi alle discipline). Rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo. Nella scuola del primo ciclo i traguardi costituiscono **CRITERI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ATTESE** e, nella loro scansione temporale, sono prescrittivi, impegnando le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli, a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio. Le scuole hanno la libertà e la responsabilità di organizzarsi e di scegliere l'itinerario più opportuno per consentire agli studenti il miglior conseguimento dei risultati.

3. Individuano campi del sapere, CONOSCENZE E ABILITÀ ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Sono organizzati in NUCLEI TEMATICI e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria (*per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi di italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe*) l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado.



Esiti Formativi				
Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	CLASSE PRIMA			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
ALFABETIZZAZIONE INFORMAZIONI E DATI SU	Conoscere i dispositivi tecnologici presenti a scuola e le principali parti che li compongono. <i>(Lim-pc-tablet-monitor-tastiera-mouse...)</i>			
	L'alunno conosce e individua, con sicurezza, quale dispositivo tecnologico utilizzare in rapporto allo scopo/finalità.	L'alunno conosce e individua quale dispositivo tecnologico utilizzare in rapporto allo scopo/finalità.	L'alunno conosce e individua i principali dispositivi tecnologici presenti a scuola e alcune parti che li compongono .	L'alunno, se guidato, riconosce alcuni dispositivi tecnologici presenti a scuola e parti che li compongono .
	Accendere e spegnere il computer in modo corretto. <i>(individua pulsante accensione e icona di arresto sistema)</i>			
	L'alunno con sicurezza accende e spegne il computer in modo corretto.	L'alunno accende e spegne il computer in modo corretto.	L'alunno generalmente accende e spegne il computer in modo corretto.	L'alunno, se guidato, accende e spegne il computer in modo corretto.
	Accedere al proprio account istituzionale <i>(accesso al profilo personale)</i>			
	L'alunno con sicurezza accede al proprio account istituzionale.	L'alunno accede al proprio account istituzionale.	L'alunno generalmente accede al proprio account istituzionale.	L'alunno, se guidato, accede al proprio account istituzionale.
	Giocare con alcune proposte ludiche a scopo didattico <i>(Wordwall, LearningApps, Code.org...)</i>			
L'alunno con sicurezza gioca con proposte ludiche a scopo didattico all'interno del contesto scolastico.	L'alunno gioca con proposte ludiche a scopo didattico all'interno del contesto scolastico.	L'alunno gioca con alcune proposte ludiche a scopo didattico all'interno del contesto scolastico.	L'alunno, se guidato, gioca con alcune proposte ludiche a scopo didattico all'interno del contesto scolastico.	
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Conoscere la Netiquette			
	L'alunno è consapevole del significato dei messaggi verbali e non verbali (ad esempio, gif, faccine e altri emoji) utilizzati negli ambienti digitali.	L'alunno conosce il significato dei messaggi verbali e non verbali (ad esempio, gif, faccine e altri emoji) utilizzati negli ambienti digitali.	L'alunno generalmente conosce il significato dei messaggi verbali e non verbali (ad esempio, gif, faccine e altri emoji) utilizzati negli ambienti digitali.	L'alunno, se guidato, riconosce alcuni significati dei messaggi verbali e non verbali (ad esempio, gif, faccine e altri emoji) utilizzati negli ambienti digitali.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Scoprire e utilizzare i concetti base di programmazione attraverso attività: Pixel Art, Coding.			

	L'alunno scopre e con sicurezza utilizza i concetti base di programmazione attraverso attività specifiche.	L'alunno scopre e generalmente utilizza i concetti base di programmazione attraverso attività specifiche.	L'alunno scopre e generalmente utilizza alcuni concetti base di programmazione attraverso attività specifiche.	L'alunno, se guidato, scopre e generalmente utilizza alcuni concetti base di programmazione attraverso attività specifiche.
SICUREZZA	(Obiettivo esplicitato nel CURRICOLO DI ED. CIVICA- NUCLEO SVILUPPO SOSTENIBILE-CURA DI SÉ)			
RISOLVERE PROBLEMI	Affrontare semplici situazioni, scomponendole nelle fasi principali. <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i>			
	L'alunno utilizza con sicurezza le strategie del pensiero computazionale con i suoi aspetti algoritmici per affrontare situazioni problematiche ed elaborare opportune soluzioni.	L'alunno utilizza le strategie del pensiero computazionale con i suoi aspetti algoritmici per affrontare alcune situazioni problematiche del quotidiano ed elaborare opportune soluzioni.	L'alunno utilizza alcune strategie del pensiero computazionale con i suoi aspetti algoritmici per affrontare semplici situazioni problematiche del quotidiano ed elaborare soluzioni.	L'alunno, se guidato, utilizza alcune strategie del pensiero computazionale con i suoi aspetti algoritmici per affrontare semplici situazioni problematiche del quotidiano ed elaborare soluzioni.

Esiti Formativi				
Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	Classe SECONDA			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Conoscere le funzioni dei dispositivi tecnologici presenti a scuola e delle principali parti che li compongono. <i>(Input-output)</i>			
	L'alunno conosce e individua, con sicurezza, quale dispositivo tecnologico utilizzare in rapporto allo scopo/finalità.	L'alunno conosce e individua quale dispositivo tecnologico utilizzare in rapporto allo scopo/finalità.	L'alunno conosce e individua i principali dispositivi tecnologici presenti a scuola e alcune parti che li compongono .	L'alunno, se guidato, riconosce alcuni dispositivi tecnologici presenti a scuola e parti che li compongono .
	Accendere e spegnere il computer in modo corretto. <i>(individua pulsante accensione e icona di arresto sistema)</i>			
	L'alunno con sicurezza accende e spegne il computer in modo corretto.	L'alunno accende e spegne il computer in modo corretto.	L'alunno generalmente accende e spegne il computer in modo corretto.	L'alunno, se guidato, accende e spegne il computer in modo corretto.
	Accedere al proprio account istituzionale <i>(accesso al profilo personale)</i>			
	L'alunno con sicurezza accede al proprio account istituzionale.	L'alunno accede al proprio account istituzionale.	L'alunno generalmente accede al proprio account istituzionale.	L'alunno, se guidato, accede al proprio account istituzionale.
	Giocare con alcune proposte ludiche a scopo didattico <i>(Wordwall, LearningApps, Code.org...)</i>			
	L'alunno con sicurezza gioca con proposte ludiche a scopo didattico all'interno del contesto scolastico.	L'alunno gioca con proposte ludiche a scopo didattico all'interno del contesto scolastico.	L'alunno gioca con alcune proposte ludiche a scopo didattico all'interno del contesto scolastico.	L'alunno, se guidato, gioca con alcune proposte ludiche a scopo didattico all'interno del contesto scolastico.

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Conoscere la Netiquette			
	L'alunno è consapevole del significato dei comportamenti propri e altrui (modalità, tempi di risposta, presenza online) utilizzati negli ambienti digitali e sa che il loro uso può variare a seconda del destinatario o del contesto.	L'alunno conosce il significato dei comportamenti propri e altrui (modalità, tempi di risposta, presenza online) utilizzati negli ambienti digitali e sa che il loro uso può variare a seconda del destinatario o del contesto.	L'alunno generalmente conosce il significato dei comportamenti propri e altrui (modalità, tempi di risposta, presenza online) utilizzati negli ambienti digitali e sa che il loro uso può variare a seconda del destinatario o del contesto.	L'alunno, se guidato, riconosce alcuni significati dei comportamenti propri e altrui (modalità, tempi di risposta, presenza online) utilizzati negli ambienti digitali e sa che il loro uso può variare a seconda del destinatario o del contesto.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Saper applicare alcuni concetti di base di programmazione attraverso attività: Pixel Art, Coding.			
	L'alunno scopre e con sicurezza utilizza i concetti base di programmazione attraverso attività specifiche.	L'alunno scopre e generalmente utilizza i concetti base di programmazione attraverso attività specifiche.	L'alunno scopre e generalmente utilizza alcuni concetti base di programmazione attraverso attività specifiche.	L'alunno, se guidato, scopre e generalmente utilizza alcuni concetti base di programmazione attraverso attività specifiche.
SICUREZZA	(Obiettivo esplicitato nel CURRICOLO DI ED. CIVICA- NUCLEO SVILUPPO SOSTENIBILE-CURA DI SÉ)			
RISOLVERE PROBLEMI	Affrontare situazioni reali, scomponendole nelle fasi principali e ricercare per ognuna soluzione. <i>Semplici sequenze di Istruzione/diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i>			
	L'alunno utilizza con sicurezza le strategie del pensiero computazionale con i suoi aspetti algoritmici per affrontare situazioni problematiche ed elaborare opportune soluzioni.	L'alunno utilizza le strategie del pensiero computazionale con i suoi aspetti algoritmici per affrontare alcune situazioni problematiche del quotidiano ed elaborare opportune soluzioni.	L'alunno utilizza alcune strategie del pensiero computazionale con i suoi aspetti algoritmici per affrontare semplici situazioni problematiche del quotidiano ed elaborare soluzioni.	L'alunno, se guidato, utilizza alcune strategie del pensiero computazionale con i suoi aspetti algoritmici per affrontare semplici situazioni problematiche del quotidiano ed elaborare soluzioni.

Esiti Formativi				
Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	CLASSE TERZA			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Conoscere la rete Internet <i>(storia ed evoluzione della rete internet, funzionamento della rete, principio di condivisione e trasferibilità dei dati)</i>			
	L'alunno è consapevole della struttura e conosce il funzionamento della rete Internet.	L'alunno conosce la struttura e il funzionamento della rete Internet.	L'alunno generalmente conosce la struttura e il funzionamento della rete Internet.	L'alunno, se guidato, riconosce la struttura e il principale funzionamento della rete Internet.
	Personalizzare il proprio account istituzionale			

	L'alunno con sicurezza personalizza il proprio account istituzionale.	L'alunno personalizza il proprio account istituzionale.	L'alunno generalmente personalizza il proprio account istituzionale.	L'alunno, se guidato, personalizza il proprio account istituzionale.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Individuare e rispettare i principi della Netiquette			
	L'alunno è consapevole del significato e del rispetto delle regole della Netiquette in diversi contesti digitali.	L'alunno conosce e rispetta le regole della Netiquette in diversi contesti digitali.	L'alunno generalmente conosce e rispetta le regole della Netiquette in diversi contesti digitali.	L'alunno, se guidato, conosce e rispetta le regole della Netiquette in diversi contesti digitali.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Progettare alcune proposte ludiche a scopo didattico <i>(Wordwall, LearningApps, Scratch, ...)</i>			
	L'alunno, con sicurezza, crea qualcosa di nuovo a partire da contenuti digitali esistenti utilizzando processi di progettazione interattivi (ad esempio creare, testare, analizzare e perfezionare le idee).	L'alunno crea qualcosa di nuovo a partire da contenuti digitali esistenti utilizzando processi di progettazione interattivi (ad esempio creare, testare, analizzare e perfezionare le idee).	L'alunno, su modelli dati, crea semplici proposte partendo da contenuti digitali esistenti utilizzando processi di progettazione interattivi (ad esempio creare, testare, analizzare e perfezionare le idee).	L'alunno, se guidato, crea semplici proposte partendo da contenuti digitali esistenti utilizzando processi di progettazione interattivi (ad esempio creare, testare, analizzare e perfezionare le idee).
	Conoscere e utilizzare alcune funzioni dell'editor di testo <i>(Elementi di formattazione del testo, applicazione Google Docs)</i>			
	L'alunno conosce e utilizza con sicurezza le funzioni specifiche dell'editor di testo.	L'alunno conosce e utilizza le funzioni specifiche dell'editor di testo.	L'alunno conosce e utilizza in modo semplice alcune funzioni specifiche dell'editor di testo.	L'alunno, se guidato, conosce e utilizza in modo semplice alcune funzioni specifiche dell'editor di testo.
SICUREZZA	Proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico <i>(Obiettivo esplicitato nel CURRICOLO DI ED. CIVICA-NUCLEO SVILUPPO SOSTENIBILE-CURA DI SÉ)</i>			
	Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.			
	L'alunno, con sicurezza, conosce modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	L'alunno conosce modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	L'alunno conosce alcune modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	L'alunno, se guidato, riconosce alcune modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.
RISOLVERE PROBLEMI	Affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole negli aspetti principali e avviandosi a pianificare per ognuna alcune soluzioni. <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i>			
	L'alunno, con sicurezza, individua i problemi, li analizza in modo analitico scomponendoli nei loro aspetti principali pianificando fasi per giungere a una soluzione.	L'alunno individua alcuni problemi, li analizza in modo analitico scomponendoli nei loro aspetti principali pianificando fasi per giungere a una soluzione.	L'alunno individua alcuni problemi e propone semplici soluzioni.	L'alunno, se guidato, individua alcuni problemi e propone semplici soluzioni.

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza
--------------------	--

Nuclei Tematici	CLASSE QUARTA			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Saper accedere all'informazione on line ricercando e selezionando le fonti attendibili <i>(ricerca semplice sui motori di ricerca, utilizzo di siti noti e specifici dell'argomento/disciplina...)</i>			
	L'alunno accede all'informazione online, ricerca con sicurezza e seleziona le fonti attendibili.	L'alunno accede all'informazione online, ricerca le fonti attendibili e sa selezionarne alcune.	L'alunno accede alle informazioni online e sa selezionarne alcune .	L'alunno, se guidato, accede alle informazioni online e affiancato sa selezionarne alcune .
	Saper gestire il proprio account istituzionale			
	L'alunno, con sicurezza, gestisce il proprio account istituzionale.	L'alunno gestisce il proprio account istituzionale.	L'alunno generalmente gestisce il proprio account istituzionale.	L'alunno, se guidato, accede al proprio account istituzionale.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Utilizzare le applicazioni per la comunicazione digitale <i>(Utilizzo dei meet online videoconferenze presenti nell'ambiente digitale di istituto)</i>			
	L'alunno utilizza con sicurezza la piattaforma di istituto per l'accesso alle videoconferenze.	L'alunno utilizza la piattaforma di istituto per l'accesso alle videoconferenze.	L'alunno utilizza la piattaforma di istituto per l'accesso alle videoconferenze in modo generalmente corretto.	L'alunno, se guidato, utilizza la piattaforma di istituto per l'accesso alle videoconferenze in modo generalmente corretto.
	Conoscere e utilizzare alcune funzioni di specifiche app <i>(Presentazione di un argomento tramite slide, applicazione Google Presentazioni, Google Docs)</i>			
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	L'alunno conosce e utilizza con sicurezza l'editor di testo e le funzioni specifiche dell'app per la realizzazione di presentazioni.	L'alunno conosce e utilizza l'editor di testo e le funzioni specifiche dell'app per la realizzazione di presentazioni.	L'alunno conosce e utilizza in modo semplice l'editor di testo e alcune funzioni specifiche dell'app per la realizzazione di presentazioni.	L'alunno, se guidato, conosce e utilizza in modo semplice l'editor di testo e alcune funzioni specifiche dell'app per la realizzazione di presentazioni.
	Elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile <i>(utilizzo di Google, Classroom, Drive)</i>			
	L'alunno con sicurezza elabora e salva le informazioni in modo personale e condivisibile.	L'alunno elabora e salva le informazioni in modo personale e condivisibile.	L'alunno generalmente elabora e salva le informazioni in modo personale e condivisibile.	L'alunno, se guidato, elabora in modo semplice e salva le informazioni.
	Conoscere ed applicare i principi della Netiquette			
SICUREZZA	L'alunno conosce i principi della Netiquette condivisa applicandone i principi a diversi contesti digitali.	L'alunno generalmente conosce i principi della Netiquette condivisa applicandone i principi a diversi contesti digitali.	L'alunno riconosce alcuni principi della Netiquette condivisa applicandone i principi a diversi contesti digitali.	L'alunno, solo se guidato, riconosce i principi della Netiquette condivisa applicandone i principi a diversi contesti digitali.
	Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.			
	L'alunno, con sicurezza, sceglie modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	L'alunno sceglie modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	L'alunno sceglie tra alcune modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	L'alunno, se guidato, sceglie tra alcune modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.

RISOLVERE PROBLEMI	Affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole negli aspetti principali e avviandosi a pianificare per ognuna le soluzioni più efficaci. <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i>			
	L'alunno, con sicurezza, individua i problemi, li analizza in modo analitico scomponendoli nei loro aspetti principali pianificando fasi per giungere a una soluzione.	L'alunno individua alcuni problemi, li analizza in modo analitico scomponendoli nei loro aspetti principali pianificando fasi per giungere a una soluzione.	L'alunno individua alcuni problemi e propone semplici soluzioni.	L'alunno, se guidato, individua alcuni problemi e propone semplici soluzioni.

Esiti Formativi				
Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	CLASSE QUINTA			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Saper accedere all'informazione on line ricercando e selezionando le fonti attendibili <i>(utilizzo strategie per la ricerca avanzata)</i>			
	L'alunno utilizza con sicurezza strategie per ottenere risultati di ricerca coerenti, attendibili e affidabili.	L'alunno utilizza diverse strategie per ottenere risultati di ricerca coerenti, attendibili e affidabili.	L'alunno utilizza alcune strategie per ottenere risultati di ricerca coerenti, attendibili e affidabili.	L'alunno, se guidato, utilizza strategie per ottenere risultati di ricerca coerenti, attendibili e affidabili.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Utilizzare le applicazioni per la comunicazione digitale <i>(Utilizzo della mail presente nell'ambiente digitale di istituto)</i>			
	L'alunno utilizza con sicurezza il sistema di scambio mail della piattaforma di istituto.	L'alunno utilizza il sistema di scambio mail della piattaforma di istituto.	L'alunno utilizza il sistema di scambio mail della piattaforma di istituto in modo generalmente corretto.	L'alunno, se guidato, il sistema di scambio mail della piattaforma di istituto in modo generalmente corretto.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Conoscere e utilizzare alcune funzioni di specifiche app <i>(Presentazione di un argomento tramite slide, applicazione Google Presentazioni, Google Docs)</i>			
	L'alunno conosce e utilizza con sicurezza l'editor di testo e le funzioni specifiche dell'app per la realizzazione di presentazioni.	L'alunno conosce e utilizza l'editor di testo e le funzioni specifiche dell'app per la realizzazione di presentazioni.	L'alunno conosce e utilizza in modo semplice l'editor di testo e alcune funzioni specifiche dell'app per la realizzazione di presentazioni.	L'alunno, se guidato, conosce e utilizza in modo semplice l'editor di testo e alcune funzioni specifiche dell'app per la realizzazione di presentazioni.
SICUREZZA	Riconoscere e far rispettare i principi della Netiquette			
	L'alunno riconosce e mitiga gli effetti dei messaggi e delle attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui (ad esempio, incitamento all'odio o "hate speech").	L'alunno generalmente riconosce e mitiga gli effetti dei messaggi e delle attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui (ad esempio, incitamento all'odio o "hate speech").	L'alunno riconosce e mitiga alcuni degli effetti dei messaggi e delle attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui (ad esempio, incitamento all'odio o "hate speech").	L'alunno, solo se guidato, riconosce e mitiga gli effetti dei messaggi e delle attività online ostili o offensivi che attaccano determinati individui o gruppi di individui (ad esempio, incitamento all'odio o "hate speech").
	Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.			

	L'alunno, con sicurezza, sceglie modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	L'alunno sceglie modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	L'alunno sceglie tra alcune modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	L'alunno, se guidato, sceglie tra alcune modalità adeguate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.
RISOLVERE PROBLEMI	Affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole negli aspetti principali e avviandosi a pianificare per ognuna le soluzioni più efficaci.			
	<i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i>			
	L'alunno, con sicurezza, individua i problemi, li analizza in modo analitico scomponendoli nei loro aspetti principali pianificando fasi per giungere a una soluzione.	L'alunno individua alcuni problemi, li analizza in modo analitico scomponendoli nei loro aspetti principali pianificando fasi per giungere a una soluzione.	L'alunno individua alcuni problemi e propone semplici soluzioni.	L'alunno, se guidato, individua alcuni problemi e propone semplici soluzioni.