

Curricolo per lo sviluppo della COMPETENZA DIGITALE

I.C. TRAONA

Scuola dell'INFANZIA

Traguardi formativi

Raccomandazioni Europee 2018

DEFINIZIONE

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

Indicazioni Nazionali

PROFILO IN USCITA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA:

Padroneggia le 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.

Utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche e percorsi (con la supervisione dell'insegnante)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

L'alunno:

- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
- Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie
- Utilizza le tecnologie per ricercare informazioni

Esiti Formativi		
Area di competenza Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza	
	SCUOLA DELL'INFANZIA	
1. INFORMAZIONE: ricerca guidata di contenuti digitali	1.1 Visionare immagini, opere artistiche, documentari predisposti dall'insegnante	
	<i>Avanzato</i>	<i>Base</i>
	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, visiona immagini, opere artistiche, documentari predisposti dall'insegnante	L'alunno solo in situazioni note e guidato visiona immagini, opere artistiche, documentari predisposti dall'insegnante
	1.2 Con l'aiuto dell'insegnante, utilizzare la rete per acquisire informazioni, visionare immagini, brevi documentari	
	<i>Avanzato</i>	<i>Base</i>
	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, con l'aiuto dell'insegnante, utilizza la rete per acquisire informazioni, visionare immagini, brevi documentari	L'alunno solo in situazioni note e guidato con l'aiuto dell'insegnante, utilizza la rete per acquisire informazioni, visionare immagini, brevi documentari

Esiti Formativi		
Area di competenza Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza	
	SCUOLA DELL'INFANZIA	
2. COMUNICAZIONE: individuazione dello scopo di alcune piattaforme web	2.1 Cooperare in piccolo gruppo per raggiungere un obiettivo comune	
	<i>Avanzato</i>	<i>Base</i>
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia coopera in piccolo gruppo per raggiungere un obiettivo comune	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, coopera in piccolo gruppo per raggiungere un obiettivo comune
	2.2 Condividere materiali di uso comune e non	
	<i>Avanzato</i>	<i>Base</i>
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia condivide materiali di uso comune e non	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, condivide materiali di uso comune e non
	2.3 Realizzare oggetti, meccanismi... con materiali di uso comune e non	
	<i>Avanzato</i>	<i>Base</i>
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia realizza oggetti, meccanismi... con materiali di uso comune e non	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, realizza oggetti, meccanismi... con materiali di uso comune e non
	2.4 Montare, smontare, trovare nuove combinazioni	
<i>Avanzato</i>	<i>Base</i>	

	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia monta, smonta, trova nuove combinazioni	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, monta, smonta, trova nuove combinazioni
	2.5 Valutare ipotesi differenti	
	Avanzato	Base
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia valuta ipotesi differenti	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, valuta ipotesi differenti

Esiti Formativi		
Area di competenza Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza	
	SCUOLA DELL'INFANZIA	
3. CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione di contenuti digitali	3.1 Utilizzare mouse e touch screen	
	Avanzato	Base
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia utilizza mouse e touch screen	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, utilizza mouse e touch screen
	3.2 Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio	
	Avanzato	Base
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia utilizza i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, utilizza i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio
	3.3 Individuare e aprire icone relative a file e cartelle...	
	Avanzato	Base
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia individua e apre icone relative a file e cartelle...	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, individua e apre icone relative a file e cartelle...
	3.4 Individuare e utilizzare il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso	
	Avanzato	Base
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia individua e utilizza il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, individua e utilizza il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso
	3.5 Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer/LIM	
	Avanzato	Base
L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer/LIM	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer/LIM	
3.6 Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer/LIM		
Avanzato	Base	
L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer/LIM	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer/LIM	
3.7 Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli		
Avanzato	Base	

	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli	L'alunno solo in situazioni note e guidato utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli
--	---	---

Esiti Formativi		
Area di competenza Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza	
	SCUOLA DELL'INFANZIA	
4. SICUREZZA: protezione personale nell'uso dei dispositivi	4 Utilizzare la postazione di lavoro in maniera ergonomica e salutare	
	Avanzato	Base
	L'alunno sollecitato, se necessario, utilizza la postazione di lavoro in maniera ergonomica e salutare	L'alunno solo se sollecitato utilizza la postazione di lavoro in maniera ergonomica e salutare

Esiti Formativi		
Area di competenza Nuclei tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza	
	SCUOLA DELL'INFANZIA	
5. PROBLEM-SOLVING: avvio al pensiero computazionale (CODING)	5.1 Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico	
	Avanzato	Base
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico
	5.2 Progettare e pianificare un'azione	
	Avanzato	Base
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia progetta e pianifica un'azione	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, progetta e pianifica un'azione
	5.3 Usare gli algoritmi per segmentare l'azione	
	Avanzato	Base
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia, usa gli algoritmi per segmentare l'azione	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, usa gli algoritmi per segmentare l'azione
	5.4 Elaborare spiegazioni	
	Avanzato	Base
	L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia elabora spiegazioni	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, elabora spiegazioni
5.5 Svolgere attività di coding in unplugged con il tutoraggio dell'insegnante		
Avanzato	Base	
L'alunno prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia svolge attività di coding in unplugged con il tutoraggio dell'insegnante	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario, svolge attività di coding in unplugged con il tutoraggio dell'insegnante	

SCUOLA PRIMARIA

Traguardi formativi

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 competenze²

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.

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. 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	Obiettivi di apprendimento ³ e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe PRIMA			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	1.1 Iniziare ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni. <i>(Sequenze di Istruzioni – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale (attività di coding))</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia ad affrontare le situazioni con continuità scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare le soluzioni, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia ad affrontare le situazioni con una certa continuità scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare le soluzioni, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia ad affrontare le situazioni scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare le soluzioni, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia ad affrontare le situazioni scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare le soluzioni, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	1.2 Conoscere le diverse parti dei dispositivi tecnologici. <i>(Monitor interattivi-pc-monitor-tastiera-mouse, tablet, scanner...)</i>			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia , conosce le diverse parti dei dispositivi tecnologici con continuità recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce le diverse parti dei dispositivi tecnologici con una certa continuità recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce le diverse parti dei dispositivi tecnologici recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce le diverse parti dei dispositivi tecnologici recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

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.

1.3 Iniziare ad accendere e spegnere il computer (<i>individua pulsante accensione e icona di arresto sistema</i>)			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia ad accendere e spegnere il computer con continuità , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia inizia ad accendere e spegnere il computer con una certa continuità , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia ad accendere e spegnere il computer, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia ad accendere e spegnere il computer, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
1.4 Iniziare ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici. <i>Cd con giochi, Code.org, Blue Bot, Wordwall, LearningApp...</i>			
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici con continuità , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici con una certa continuità , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
1.5 Sviluppare la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC <i>sviluppo motricità fine, attività di Tinkering (realizzare prodotti con materiali di recupero per sviluppare la creatività, la collaborazione, le strategie di risoluzione di un problema), gestire il mouse per muovere il cursore, click/doppio click...</i>			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC con continuità , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC con una certa continuità , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi				
Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe PRIMA			
2. DATI E INFORMAZIONI				

Esiti Formativi					
Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza				
Nuclei Tematici	Classe PRIMA				
3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE CONDIVISIONE CONTENUTI	E DI	3.1 Iniziare a conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette). <i>Utilizzo di Meet , Classroom.... (in caso di DAD)</i>			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia a conoscere e rispettare con continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia a conoscere e rispettare con una certa continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia a conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia a conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe PRIMA			
4. SICUREZZA				

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe SECONDA			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	1.1 Iniziare ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni. <i>Semplici sequenze di Istruzione/diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale (attività coding)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia ad affrontare le situazioni con continuità scomponendole in alcuni aspetti e si avvia a ricercare alcune soluzioni, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia ad affrontare le situazioni con una certa continuità scomponendole in alcuni aspetti e si avvia a ricercare alcune soluzioni,, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia ad affrontare le situazioni scomponendole in alcuni aspetti e si avvia a ricercare alcune soluzioni,, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia ad affrontare le situazioni scomponendole in alcuni aspetti e si avvia a ricercare alcune soluzioni,, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

1.2 Saper accendere e spegnere un computer			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia , sa accendere e spegnere un computer con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia sa accendere e spegnere un computer con una certa continuità , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , sa accendere e spegnere un computer, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , sa accendere e spegnere un computer, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
1.3 Iniziare ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici <i>_(Cd con giochi, Code.org, Wordwall, Learningapp, Blue Bot...)</i>			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici con una certa continuità recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
1.4 Sviluppare la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC <i>Sviluppo motricità fine, attività di Tinkering (realizzare prodotti con materiali di recupero per sviluppare la creatività, la collaborazione, le strategie di risoluzione di un problema), gestire il mouse per muovere il cursore, click/doppio click...</i>			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC con continuità , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC con una certa continuità , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi				
Area di Competenza		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza		
Nuclei Tematici		Classe SECONDA		
2. DATI E INFORMAZIONI				

Esiti Formativi					
Area di Competenza		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici		Classe SECONDA			
2 COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE CONDIVISIONE CONTENUTI	E DI	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) Utilizzo di Meet , Classroom.... (in caso di DAD)			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce e rispetta con continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , conosce e rispetta con una certa continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce e rispetta le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia a conoscere e a rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe SECONDA			
3 COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE CONDIVISIONE CONTENUTI	E	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) Utilizzo di Meet , Classroom (in caso di DAD)		
	DI	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>
		<i>In via di prima acquisizione</i>		
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce e rispetta con continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , conosce e rispetta con una certa continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce e rispetta le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
				L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia a conoscere e a rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe TERZA			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	1.1 Inizia ad affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole negli aspetti principali e avviandosi a pianificare per ognuno degli aspetti alcune soluzioni.			
	<i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale (attività coding)</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia a comprendere ed a utilizzare sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia a comprendere ed a utilizzare sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia a comprendere ed a utilizzare sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia a comprendere ed a utilizzare sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

1.2 Inizia a conoscere la terminologia informatica corretta e si avvia ad un primo utilizzo <i>File-cartella (in locale o in cloud sulla piattaforma istituzionale)-icone-desktop-penna usb- hardware-software</i>			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia , inizia a conoscere ed a utilizzare con continuità e padronanza la terminologia informatica corretta, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia a conoscere ed a utilizzare con una certa continuità e padronanza la terminologia informatica corretta, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia a conoscere ed a utilizzare la terminologia informatica corretta, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia a conoscere ed a utilizzare la terminologia informatica corretta, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
1.3 Inizia a esplorare alcuni software a scopi didattici <i>Programmi per la videoscrittura (Microsoft Word, LibreOffice Writer, ecc.), Paint, giochi didattici (code.org-Scratch-pixel Art...), utilizzo dello scanner....</i>			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia ad esplorare con continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia ad esplorare con una certa continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia ad esplorare i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia ad esplorare i software, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
1.4 Inizia ad accedere alla piattaforma istituzionale. Sperimentare la procedura corretta per accedere Google Suite For Education			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia ad accedere con continuità e padronanza alla piattaforma istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni non note, in completa autonomia , inizia ad accedere con una certa continuità e padronanza alla piattaforma istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia ad accedere alla piattaforma istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia ad accedere alla piattaforma istituzionale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi

Area di Competenza	<i>Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza</i>
Nuclei Tematici	<i>Classe TERZA</i>
2. DATI E INFORMAZIONI	

Esiti Formativi

Area di Competenza	<i>Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza</i>			
Nuclei Tematici	<i>Classe TERZA</i>			
3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE CONDIVISIONE CONTENUTI	E			
	DI			
	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) Meet , Classroom.... (in caso di DAD)			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</i>
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende ed utilizza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe TERZA			
4. SICUREZZA	4.1 Inizia a proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico (<i>Postura corretta, protezione della vista, prendersi delle pause...</i>)			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia ad individuare i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia ad individuare i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia ad individuare i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia ad individuare i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	4.2 Inizia a scoprire il significato di avere un account istituzionale. (Spiegare cosa significa possedere account istituzionale: è personale, protetto, la password deve essere mantenuta segreta e non condivisa)			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia a conoscere e gestire le credenziali di accesso del proprio account istituzionale con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia a conoscere e gestire le credenziali di accesso del proprio account istituzionale con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia a conoscere e gestire le credenziali di accesso del proprio account istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia a conoscere e gestire le credenziali di accesso del proprio account istituzionale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUARTA			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	1.1 Sa affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee. Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale (attività coding)			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia sa affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , sa affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario sa affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , sa affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	1.2 Inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file. Primi passi nel creare, rinominare, salvare cartelle e file (in locale e in rete)			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia , inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	
1.3 Inizia a conoscere ed a utilizzare software a scopi didattici. Primi passi : Editor di testo (Documenti)- Software per la produzione di presentazioni multimediali (Presentazioni) e mappe (MindMup) o analoghi strumenti offline.				
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file,, recuperando le	L'alunno, solo in situazioni note e guidato inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file, recuperando con fatica, le conoscenze e	

acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
---	--	--	---

Esiti Formativi				
Area di Competenza		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza		
Nuclei Tematici		Classe QUARTA		
2. DATI E INFORMAZIONI	2.1 Si avvia ad accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili (ricerca tramite i diversi browser, utilizzo siti noti e specifici dell'argomento/disciplina...) Zanichelli, Rai Scuola, Treccani, Focus Junior...			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , si avvia ad accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , si avvia ad accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , si avvia ad accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , si avvia ad accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	2.2 Si avvia ad elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile (Primi passi nell' utilizzo di programmi di videoscrittura, Classroom, Drive...)			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , si avvia ad elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile, con continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia si avvia ad elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibili con una certa continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , si avvia ad elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibili, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , si avvia ad elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile, ricorrendo con fatica a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza				
Nuclei Tematici	Classe QUARTA				
2 COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE CONDIVISIONE CONTENUTI	E DI	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) Meet , Classroom.... (In caso di DAD)			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , comprende ed utilizza con una certa continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende ed utilizza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		3.2 Si avvia a conoscere software e applicazioni per la comunicazione digitale Primi passi: Account – Posta Elettronica			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce ed utilizza software e applicazioni per la comunicazione digitale con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , conosce ed utilizza software e applicazioni per la comunicazione digitale con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce ed utilizza software e applicazioni per la comunicazione digitale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce ed utilizza software e applicazioni per la comunicazione digitale recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		3.3 Si avvia a conoscere ed a utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale Primi passi: Piattaforma Google Suite (Google Documenti, Presentazioni : condizioni di condivisione dall'insegnante)			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , si avvia a conoscere ed a utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , si avvia a conoscere ed a utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , si avvia a conoscere ed a utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza , recuperando le conoscenze e	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , si avvia a conoscere ed a utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza , recuperando con fatica le conoscenze e le abilità

	abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	(risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
--	--	--	--	---

Esiti Formativi				
Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUARTA			
3 SICUREZZA	4.1 Inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico (Postura –Cyberbullismo ...)			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	4.2 Inizia ad essere in grado di capire il valore del possedere un account e l'importanza di proteggere il proprio account istituzionale e la propria privacy (mantenere segreta la password, ricordarsi log in e log out....)			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia ad essere in grado di capire il valore del possedere un account e l'importanza di proteggere il proprio account istituzionale e la propria privacy con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , inizia ad essere in grado di capire il valore del possedere un account e l'importanza di proteggere il proprio account istituzionale e la propria privacy con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia ad essere in grado di capire il valore del possedere un account e l'importanza di proteggere il proprio account istituzionale e la propria privacy, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , inizia ad essere in grado di capire il valore del possedere un account e l'importanza di proteggere il proprio account istituzionale e la propria privacy, recuperano con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

--	--	--	--	--

Esiti Formativi				
Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUINTA			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	1.1 Saper affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e saper pianificare per ognuno le soluzioni più idonee. <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale (attività coding)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , sa affrontare e scomporre le situazioni con continuità e padronanza, pianificando per ciascuna soluzioni più idonee recuperando conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , sa affrontare e scomporre le situazioni con una certa continuità e padronanza, pianificando per ciascuna soluzioni più idonee recuperando conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , sa affrontare e scomporre le situazioni, avviandosi a pianificare soluzioni recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , sa affrontare e scomporre sequenze le situazioni, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	1.2 Conoscere ed utilizzare le procedure di gestione dei file Primi passi nel creare, rinominare, salvare cartelle e file (in locale e in rete), inviare mail			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia , conosce ed utilizza con continuità e padronanza le procedure di gestione dei file e l'utilizzo della mail recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza le procedure di gestione dei file e l'utilizzo della mail recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file e l'utilizzo della mail recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

	1.3 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici <i>Primi passi: Editor di testo (Documenti)- Software per la produzione di presentazioni multimediali (Presentazioni) e mappe (MindMup)... e altri strumenti offline</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce ed utilizza con continuità e padronanza i principali software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza i principali software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce ed utilizza alcuni software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce e ed utilizza alcuni software, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi				
Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUINTA			
2. DATI E INFORMAZIONI	2.3 Usare 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. <i>Primi passi: applicazioni incluse all'interno della piattaforma Google Suite (Google Presentazioni, Moduli, Jamboard, Docs, Classroom...)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , utilizza in modo responsabile e creativo le tecnologie sia per ricercare le informazioni che per interagire con altre persone, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , utilizza in modo responsabile le tecnologie sia per ricercare informazioni che per interagire con altre persone recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , utilizza le tecnologie sia per ricercare informazioni che per interagire con altre persone recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , , utilizza le tecnologie sia per ricercare informazioni che per interagire con altre persone recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

2.1 Saper accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili (ricerca tramite i diversi browser; utilizzo siti noti e specifici dell'argomento/disciplina...) Zanichelli, Treccani, Focus Junior, Rai Scuola....

Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , sa accedere alle diverse informazioni in Internet ed utilizzarle con continuità , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse), per avviarsi a selezionare fonti attendibili, acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , sa accedere alle diverse informazioni in Internet ed utilizzarle con una certa continuità , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse), per avviarsi a selezionare fonti attendibili, acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , sa accedere in Internet ad informazioni di base, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse), per avviarsi a selezionare fonti attendibili acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , sa accedere in Internet ad informazioni di base, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse), per avviarsi a selezionare fonti attendibili acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

2.2 Saper rielaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile (primi passi nell' utilizzo di programmi di videoscrittura, Classroom, Drive, ...)

Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , sa rielaborare e salvare informazioni in modo personale e condivisibile, con continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia sa rielaborare e salvare informazioni in modo personale e condivisibile, con una certa continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , sa rielaborare e salvare informazioni in modo personale e condivisibile , ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , sa rielaborare e salvare informazioni in modo personale e condivisibile, ricorrendo con fatica a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi

Esiti Formativi					
Area di Competenza		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici		Classe QUINTA			
3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE, CONDIVISIONE CONTENUTI	E	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) Meet , Classroom.... <i>(In caso di Dad)</i>			
	DI	Avanzato	Intermedio	Base	
		In via di prima acquisizione			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce e rispetta con continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , conosce e rispetta con una certa continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce e rispetta le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce e rispetta le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		3.2 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la comunicazione digitale <i>Primi passi :Account – Posta Elettronica</i>			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce ed utilizza il proprio account, la posta elettronica con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , utilizza il proprio account, la posta elettronica con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , utilizza il proprio account, la posta elettronica, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , utilizza il proprio account, la posta elettronica recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	3.3 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale <i>Primi passi: Piattaforma Google Suite (Google documenti, presentazioni, Jamboard...)</i>				
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	

	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , conosce software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce software e le applicazioni e li utilizza per la collaborazione digitale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce software e applicazioni e li utilizza per la collaborazione digitale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
--	---	--	--	---

Esiti Formativi				
Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUINTA			
4. SICUREZZA	4.1 Conoscere ed individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico <i>(Postura – Pause - Adescamento on line - Truffe - Cyberbullismo ...)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce e individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	4.2 Essere in grado di proteggere il proprio account istituzionale e la propria privacy <i>(mantenere segreta la password, ricordarsi log in e log out...)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , è in grado di proteggere il proprio account e privacy con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , è in grado di proteggere il proprio account e privacy con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , è in grado di proteggere il proprio account e privacy, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , è in grado di proteggere il proprio account e privacy, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

--	--	--	--	--

Curricolo per lo sviluppo della **COMPETENZA DIGITALE** SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Traguardi formativi

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 2018⁴)

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 competenze⁵

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 consapevole 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.

⁴ 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.

⁵ 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.

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe PRIMA

Area di Competenza Nuclei Tematici				
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	1.1 Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT <i>Coding: istruzioni base (piattaforma on line)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende ed utilizza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando con il supporto dell'insegnante le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	1.2 Comprendere ed utilizzare la terminologia specifica legata alle ICT <i>Devices – Hardware – Software – App – File - Rete</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza la terminologia specifica, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza la terminologia specifica, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende ed utilizza alcuni dei termini specifici di uso più frequente recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza alcuni dei termini specifici di uso più frequente, recuperando, con il supporto dell'insegnante le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	1.3 Riconoscere le componenti hardware e software delle ICT <i>Dispositivi di Input e Output – Memorie - Software di sistema e Software operativi</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , riconosce sistematicamente le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , riconosce le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , riconosce le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , riconosce le componenti di un device, recuperando con il supporto dell'insegnante le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	1.4 Conoscere ed utilizzare le procedure di gestione dei file <i>Creare, rinominare, salvare cartelle e file (in locale e in rete)</i>			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	

	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia , conosce ed utilizza con continuità e padronanza le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file, recuperando con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
1.5 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici				
<i>Editor di testo (Documenti)- Software per la produzione di presentazioni multimediali (Presentazioni)</i>				
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende e utilizza in maniera corretta le funzioni essenziali dei software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza le funzioni essenziali dei software, recuperando, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi				
Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	Classe PRIMA			
2. DATI E INFORMAZIONI	2.2 Conoscere ed utilizzare le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet			
	<i>Browser e Motori di ricerca</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce ed utilizza con continuità e padronanza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce ed utilizza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce ed utilizza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando, con il supporto dell'insegnante le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	2.3.1 Ricercare, identificare, recuperare informazioni selezionandole da fonti attendibili			
	<i>Ricerca per parola chiave / frase – Ricerca per immagini</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , ricerca, identifica, recupera informazioni da fonti attendibili, con continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , ricerca, identifica, recupera informazioni da fonti attendibili con una certa continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , ricerca, identifica, recupera informazioni da fonti attendibili, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , ricerca, identifica, recupera informazioni da fonti attendibili, ricorrendo, con il supporto dell'insegnante, a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

--	--	--	--	--

Esiti Formativi					
Area di Competenza Nuclei Tematici		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
		Classe PRIMA			
3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE CONDIVISIONE CONTENUTI	E DI	3.2 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la comunicazione digitale <i>Account istituzionale (Classroom; mail istituzionale; servizi Cloud: primi passi in Google Drive) - Uso di piattaforme didattiche dei libri digitali</i>			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici, anche in situazioni non note e in completa autonomia , utilizza con padronanza il proprio account e gli strumenti della piattaforma istituzionale.	L'alunno, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , utilizza con una certa padronanza il proprio account e gli strumenti della piattaforma istituzionale.	L'alunno, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici, utilizza il proprio account e gli strumenti della piattaforma istituzionale in situazioni note e guidato se necessario .	L'alunno, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici, utilizza il proprio account e gli strumenti della piattaforma istituzionale, solo in situazioni note e guidato .
		3.3 Conoscere ed utilizzare i software e applicazioni per la collaborazione digitale <i>Riunioni on line - Condivisione documenti</i>			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , conosce i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce e utilizza i software e le applicazioni principali per la collaborazione digitale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici. conosce	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce e utilizza alcuni software e applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
3.4.1 Utilizzare e creare contenuti digitali anche in modalità collaborativa. <i>Creazione, anche in modalità collaborativa, di presentazioni e documenti con applicazioni ed estensioni Google</i>					
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione		
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , con continuità e padronanza, utilizza e crea contenuti digitali in collaborazione con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , con continuità e padronanza utilizza e crea contenuti digitali in collaborazione con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , utilizza e crea contenuti digitali in collaborazione con gli altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , utilizza e crea contenuti digitali collaborando con gli altri, recuperando con il supporto dell'insegnante le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.		

	contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.			
--	--	--	--	--

Esiti Formativi				
Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	Classe PRIMA			
4. SICUREZZA	4.2 Essere in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy <i>Aggiornamenti - Password (creazione di password efficaci; modifica delle password) – Antivirus - Firewall</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperano con il supporto dell'insegnante le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi				
Area di Competenza Nuclei Tematici		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza		
		Classe seconda		
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE	1.1 Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT <i>Coding: il linguaggio della programmazione visuale a blocchi tramite Scratch</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza il linguaggio della programmazione visuale a blocchi recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza il linguaggio della programmazione visuale a blocchi recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende ed utilizza il linguaggio la programmazione visuale a blocchi recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza il linguaggio della programmazione visuale a blocchi recuperando, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	1.5 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici –Editor di testo (Google documenti, LibreOffice, Word...) - Software per la produzione di presentazioni multimediali e mappe (Google Presentazioni, Powerpoint, Prezi, Genially, Mindmap...) - progettazione di ambienti con Sweet Home 3D			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza i software recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , comprende ed utilizza in maniera corretta le funzioni essenziali dei software recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza le funzioni essenziali dei software, recuperando, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi				
Area di Competenza Nuclei Tematici		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza		
		Classe SECONDA		
2. DATI E INFORMAZIONI	2.2 Conoscere ed utilizzare i programmi per la navigazione in Internet Internet e il Web – Browser – Motori di ricerca			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione

	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce ed utilizza con continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , conosce ed utilizza programmi per la navigazione in internet, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce ed utilizza i programmi per la navigazione recuperando, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
2.3.2 Ricercare, identificare, recuperare e confrontare informazioni selezionandole da fonti attendibili <i>Ricerca per parola chiave / frase – Ricerca per immagini – Ricerca avanzata</i>				
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , con continuità e padronanza, ricerca, identifica, recupera, confronta informazioni con continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , con una certa continuità e padronanza, ricerca, identifica, recupera, confronta informazioni, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , ricerca, identifica, recupera, confronta informazioni da fonti, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , ricerca, identifica, recupera, confronta informazioni, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
2.4 Organizzare, Conservare, Stampare le informazioni digitali <i>Preferiti – Download - Screenshot</i>				
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , organizza, conserva e stampa le informazioni digitali con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia organizza, conserva e stampa le informazioni digitali con continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici..	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , organizza, conserva e stampa le informazioni digitali, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , organizza, conserva e stampa informazioni digitali, ricorrendo, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
2.5 Comprendere il concetto copyright, proprietà intellettuale, plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate				
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione

	L'alunno ha compreso i concetti di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e, anche in situazioni non note, in completa autonomia, cita correttamente e con continuità le fonti utilizzate, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno ha compreso i concetti di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , cita correttamente e con una certa continuità le fonti utilizzate, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno ha compreso i concetti di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e, in situazioni note e guidato se necessario , cita le fonti utilizzate, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno ha compreso i concetti di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e, solo in situazioni note e guidato , riconosce la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate, recuperando, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
--	--	--	--	---

Esiti Formativi					
Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza				
Classe SECONDA					
3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE CONDIVISIONE CONTENUTI	E DI	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette)			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce e rispetta con continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , conosce e rispetta con una certa continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , conosce e rispetta le principali norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , conosce e rispetta le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		3.4.2 Utilizzare e creare contenuti digitali, anche in modalità collaborativa. Utilizzo di applicativi vari per l'esecuzione di test e quiz online (Wordwall - Edpuzzle - Kahoot! - Google Moduli) - creazione, anche in modalità collaborativa, di mappe, presentazioni, documenti con App Microsoft e con Applicazioni ed estensioni Google			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , con continuità e padronanza, utilizza e crea contenuti digitali in collaborazione con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , con continuità e padronanza utilizza e crea contenuti digitali in collaborazione con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , utilizza e crea contenuti digitali in collaborazione con gli altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , utilizza e crea contenuti digitali collaborando con gli altri, recuperando, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi				
Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	Classe SECONDA			
4. SICUREZZA	4.1 Conoscere ed individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico <i>Postura – Pause – Adescamento on line - Truffe - Cyberbullismo ...</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi				
Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	Classe TERZA			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	1.1 Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT <i>Coding: il linguaggio di programmazione visuale a blocchi tramite Scratch e software specifici per la robotica educativa</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza il linguaggio di programmazione visuale a blocchi, applicato anche alla robotica, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza il linguaggio di programmazione visuale a blocchi, applicato anche alla robotica, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , comprende ed utilizza il linguaggio di programmazione visuale a blocchi, applicato anche alla robotica, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza il linguaggio di programmazione visuale a blocchi, applicato anche alla robotica, recuperando, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici
	1.2 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici <i>editor di testo (Documenti, Word, LibreOffice...), fogli di calcolo (Fogli, Excel), software per la produzione di presentazione multimediali (Presentazioni, Power Point, Prezi, Genially, Padlet), software per la produzione di mappe (MindMap, Cmap...), Google Sites, Disegno 3D con Sketchup for Schools</i>			
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , comprende ed utilizza con continuità e padronanza i software recuperando	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza i software recuperando	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , comprende ed utilizza in maniera corretta le funzioni essenziali dei software	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza le funzioni essenziali dei software recuperando, con il supporto	

	le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici
--	---	---	---	---

Esiti Formativi				
Area di Competenza Nuclei Tematici	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	Classe TERZA			
2. DATI E INFORMAZIONI	2.2 Conoscere ed utilizzare i programmi per la navigazione in Internet			
	<i>Internet e il Web – Browser – Motori di ricerca</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce e utilizza con continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , comprende ed utilizza i programmi per la navigazione in internet recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , comprende ed utilizza i programmi per la navigazione in internet recuperando, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici
	2.3.3 Ricercare, identificare, recuperare informazioni da fonti attendibili; confrontare, valutare e filtrare informazioni			
<i>Ricerca per parola chiave / frase – Ricerca per immagini – Ricerca avanzata – Elementi di valutazione</i>				
Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
L'alunno, anche in situazioni non note e , in completa autonomia , ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta informazioni con continuità e padronanza utilizzando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta informazioni con una certa continuità e padronanza utilizzando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta informazioni utilizzando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta informazioni recuperando, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	

Esiti Formativi					
Area di Competenza Nuclei Tematici		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
		Classe TERZA			
3. COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE CONDIVISIONE CONTENUTI	E DI	3.1 Utilizzare, creare e modificare contenuti digitali, anche in modalità collaborativa <i>Utilizzare, creare e modificare mappe, presentazioni, documenti, grafici, siti con App Microsoft e con Applicazioni ed estensioni Google - Creare quiz didattici con applicativi vari (Wordwall - Edpuzzle - Kahoot! Google Moduli) - Utilizzare piattaforme didattiche per lo svolgimento prove online (es. Prova INVALSI)</i>			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, con continuità e padronanza, modifica e crea contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia con una certa continuità e padronanza, modifica e crea contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento formali, non formali.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario , modifica e crea contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento formali.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , modifica e crea contenuti digitali collaborando con altri, recuperando, con il supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento formali.

Esiti Formativi					
Area di Competenza Nuclei Tematici		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
		Classe TERZA			
4. SICUREZZA		4.3 Essere in grado di proteggere l'ambiente <i>Risparmio energetico – Riciclo dei RAEE</i>			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno conosce i luoghi e i modi per un corretto conferimento, riciclo e riuso dei RAEE e, anche in situazioni non note, in completa autonomia,	L'alunno conosce luoghi e modi per un corretto conferimento, riciclo e riuso dei RAEE e, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, agisce nel rispetto dell'ambiente,	L'alunno riconosce l'importanza di proteggere l'ambiente e le norme per un corretto conferimento, riciclo e riuso dei RAEE e, in situazioni note e guidato se necessario, agisce nel	L'alunno riconosce l'importanza di proteggere l'ambiente e le norme per un corretto conferimento, riciclo e riuso dei RAEE solo in situazioni note e guidato, recuperando, con il

	agisce nel rispetto dell'ambiente, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	rispetto dell'ambiente, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	supporto dell'insegnante, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.