



**ISTITUTO COMPRENSIVO “FERNANDA IMONDI ROMAGNOLI”**

Scuola dell'Infanzia “Anna Malfaiera” - Scuola dell'Infanzia “Piazza Miliani”  
Scuola Primaria “Allegretto di Nuzio” - Scuola Primaria “Carlo Collodi”  
Scuola Secondaria di I° grado “Gentile da Fabriano”



---

# **CURRICULUM DIGITALE**

## **I.C. IMONDI ROMAGNOLI**

## QUADRO NORMATIVO DI RIFERIMENTO

Con il termine “competenze digitali” si intende l'insieme delle conoscenze e delle abilità possedute da un individuo nel saper gestire ed impiegare in maniera adeguata le tecnologie dell'informazione e della comunicazione in qualsiasi contesto ed in modo critico.

Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione anche attraverso piattaforme digitali (che permettono la collaborazione e cooperazione su uno stesso file in modo asincrono e sincrono), 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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

In Italia, il Curriculum Digitale per la scuola si basa su diverse linee guida e normative stabilite per integrare le tecnologie digitali nell'istruzione. Alcuni documenti chiave includono:

1. **Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD):** È un programma promosso dal Ministero dell'Istruzione italiano per promuovere l'innovazione digitale nelle scuole. Il PNSD fornisce linee guida, obiettivi e strategie per integrare le tecnologie digitali nel sistema educativo.
2. **Codice del Digitale e Linee Guida ANAC (Autorità Nazionale Anticorruzione):** Questi documenti forniscono direttive sull'utilizzo etico, sicuro e responsabile delle tecnologie digitali all'interno delle istituzioni scolastiche.
3. **Leggi sulla Privacy e Protezione dei Dati Personali:** La normativa italiana (come il GDPR - Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati) richiede alle scuole di adottare misure specifiche per proteggere i dati personali degli studenti quando vengono utilizzate tecnologie digitali.
4. **Indicazioni Nazionali Europee 2012 e 2018:** Queste normative e linee guida costituiscono la base per lo sviluppo e l'implementazione del Curriculum Digitale nelle scuole italiane, incoraggiando l'integrazione di competenze digitali trasversali in diversi ambiti di apprendimento. Tuttavia, è importante notare che le specifiche normative possono essere soggette ad aggiornamenti nel tempo.

TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e Indicazioni Nazionali 2018 nuovi scenari	
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	Eseguire giochi ed esercizi di tipo linguistico, logico, matematico e topologico.	Conoscere alcuni strumenti per l'informazione e la comunicazione presenti a scuola (PC, iPad, Smart TV)

TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	Utilizza consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base. Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizza il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. Utilizza la Rete con la supervisione dell'insegnante per scopi di informazione, comunicazione, ricerca. Individua rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Individua i rischi nell'utilizzo della rete Internet e alcuni comportamenti preventivi e correttivi.	Semplici applicazioni tecnologiche e relative modalità di funzionamento. I principali dispositivi informatici di input e output. I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Rischi nell'utilizzo della rete con PC e device.

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
FONTI DI LEGITTIMAZIONE:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

**AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> <p>Promuovere capacità di analisi e di risoluzione dei problemi. Sapersi orientare nella scelta dei successivi percorsi di studio.</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti digitali. Conoscere gli elementi basilari di un computer. Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca. Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. Utilizzare linguaggi basilari di programmazione.</p>	<p>Le applicazioni tecnologiche e le relative modalità di funzionamento. I dispositivi informatici di input e output. Il Sistema operativo, i più comuni software applicativi e prodotti digitali. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, e-mail, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.). Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. Programmazione visiva.</p>

## LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

## SCUOLA INFANZIA

### DIMENSIONE TECNOLOGICA

### DIMENSIONE COGNITIVA

### DIMENSIONE ETICA

Riconosce e utilizza strumenti di semplice ricerca o di gioco.  
Utilizza il device secondo le indicazioni dell'insegnante

Gioca con gli strumenti tecnologici proposti e con le app presentate, sotto la guida delle insegnanti.  
Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza ludica.

Rispetta il proprio turno nel gioco o nell'attività proposta.  
Fornisce il proprio contributo nel momento del lavoro in gruppo.

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA

<p>D In via di prima acquisizione</p>	<p>C Base</p>	<p>B Intermedio</p>	<p>A Avanzato</p>
<p>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

**CLASSE TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

<p>D Iniziale (VOTO &lt; 6)</p>	<p>C Base (VOTO 6)</p>	<p>B Intermedio (VOTO 7-8)</p>	<p>A Avanzato (VOTO 9-10)</p>
<p>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici insituazioni note.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p>	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p>

## SCUOLA DELL'INFANZIA

NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<b>Alfabetizzazione digitale e coding</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppa il pensiero logico e computazionale: esegue e costruisce in modalità unplugged sequenze di istruzioni per risolvere problemi o produrre risultati attesi, anche collaborando e cooperando con i compagni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmare usando le sequenze.</li> <li>• Programmare manualmente elementi di piccola robotica educativa (es. Bee bot)</li> </ul>
<b>Creatività digitale: produzione, comunicazione e condivisione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza il <i>device</i> secondo le indicazioni dell'insegnante per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico matematico, linguistico, topologico ed elaborazioni grafiche.</li> <li>• Usare semplici procedure per la ricerca di informazioni</li> </ul>
<b>Cittadinanza digitale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Condivide il <i>device</i> e rispetta la modalità collaborativa nell'Utilizzo dello stesso: dà il proprio contributo e rispetta il proprio turno</li> <li>• Sperimenta le prime possibilità di condivisione del proprio lavoro e collaborazione con i compagni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raccontare ciò che si vede sullo schermo e ciò che è stato realizzato con il <i>device</i> a disposizione</li> <li>• Esprimere un giudizio sulle attività svolte o sul lavoro prodotto motivando il proprio punto di vista</li> </ul>

**SCUOLA PRIMARIA – CLASSE 1<sup>a</sup>-2<sup>a</sup>-3<sup>a</sup>**

NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Alfabetizzazione digitale e coding	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alfabetizzazione digitale</li><li>• Sviluppo del pensiero logico - computazionale</li><li>• Introduzione alla Programmazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Riconoscere le componenti hardware e software</li><li>• Programmare con codifica visuale a blocchi</li><li>• Codificare e decodificare un algoritmo (per colore, simbolo, lettere, numeri)</li></ul>

**SCUOLA PRIMARIA – CLASSE 4<sup>a</sup>-5<sup>a</sup>**

NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Creatività digitale: produzione, comunicazione e condivisione	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzo con dimestichezza gli strumenti digitali con relative app funzionali all'apprendimento</li><li>• Programmazione e Pensiero Computazionale</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare applicazioni o software per videoscrittura, presentazioni ed elaborazione dati</li><li>• Progettare, costruire e programmare kit di robotica educativa.</li></ul>

## SCUOLA SECONDARIA I GRADO - CLASSE PRIMA

NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PROPOSTI
Alfabetizzazione digitale di base e it-security.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alfabetizzazione digitale</li><li>• Sicurezza informatica</li><li>• Introduzione alla Programmazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso di computer e dispositivi mobili.</li><li>• Sistema operativo e applicazioni di base.</li><li>• Applicazione base di software per videoscrittura, presentazioni ed elaborazioni dati</li><li>• Navigazione in Internet in modo sicuro.</li><li>• Creazione e gestione di password sicure.</li><li>• Riconoscimento e prevenzione di minacce online.</li><li>• Etica e comportamento online.</li><li>• Concetti di base di algoritmi.</li><li>• Introduzione a un linguaggio di programmazione visuale (es. Scratch o Swift).</li></ul>

## SCUOLA SECONDARIA I GRADO - CLASSE SECONDA

NUCLEO TEMATICO	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PROPOSTI
Approfondimento delle Competenze Digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alfabetizzazione digitale intermedia</li><li>• Programmazione e Pensiero Computazionale</li><li>• Media Digitali e Cittadinanza Digitale</li><li>• Sicurezza informatica</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso di software di produttività (es. Microsoft Office o Google Workspace)</li><li>• Applicazione intermedie di software per videoscrittura, presentazioni ed elaborazioni dati</li><li>• Comunicazione digitale ed e-mail.</li><li>• Approfondimento della programmazione.</li><li>• Risoluzione di problemi usando il pensiero computazionale.</li><li>• Analisi critica dei media digitali.</li><li>• Comportamento etico e rispetto online.</li><li>• Lotta alle notizie false (fake news) e alle truffe online.</li></ul>

## SCUOLA SECONDARIA I GRADO - CLASSE TERZA

NUCLEI TEMATICI	TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PROPOSTI
Approfondimento delle Competenze Digitali ed orientamento	<ul style="list-style-type: none"><li>• Creazione di Contenuti Digitali</li><li>• Programmazione e Pensiero Computazionale</li><li>• Orientamento Digitale e Carriere</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Applicazione avanzate di software per videoscrittura, presentazioni ed elaborazioni dati</li><li>• Editing di immagini e video.</li><li>• Creazione di presentazioni multimediali.</li><li>• Approfondimento della programmazione</li><li>• Esplorazione delle carriere legate alla tecnologia.</li></ul>

## STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DI EDUCAZIONE DIGITALE

### STRUMENTI VALUTATIVI UTILIZZABILI E DECLINABILI NEI VARI ORDINI DI SCUOLA:

1. COMPITI DI REALTÀ.
2. ESPLICITANDO AGLI ALUNNI LE COMPETENZE CHE IL PERCORSO MIRA A POTENZIARE
3. RUBRICA VALUTATIVA
4. ATTIVITA' DI AUTOVALUTAZIONE
5. AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

Gli strumenti sopra elencati rimangono a titolo indicativo e sono declinabili in ogni ordine di scuola. I singoli docenti saranno liberi di utilizzare anche altri strumenti valutativi in funzione delle attività organizzate.

#### **Compiti di realtà**

Si identificano nella richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari nella pratica didattica.

Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, vanno privilegiate prove per la cui soluzione l'alunno debba richiamare in forma integrata, componendoli autonomamente, più apprendimenti acquisiti. La risoluzione della questione-problema (compito di realtà) viene a costituire il prodotto finale degli alunni su cui si basa la valutazione.

#### **Esempi di compiti di realtà**

- realizzare un prodotto multimediale per il lancio di una campagna di sensibilizzazione di qualsiasi tipo: uso consapevole dei social, educazione alimentare, lotta agli sprechi, educazione alla cittadinanza consapevole...

- organizzare un'indagine statistica
- progettare con l'ausilio delle tecnologie un itinerario culturale per promuovere il proprio territorio

### **Rubrica valutativa**

La rubrica è un prospetto per indicare e descrivere i risultati attesi di un processo di apprendimento e metterne in evidenza aspetti significativi per quanto riguarda la prestazione (valutazione del **prodotto**) e la modalità con la quale il risultato è stato raggiunto (valutazione del **processo**), indicandone il livello/grado di raggiungimento. Lo scopo della rubrica è progettuale e orientativo prima che valutativo e certificativo: una volta individuate le competenze attese al termine di un percorso formativo, la rubrica si elabora insieme ai compiti autentici nei quali gli studenti vengono coinvolti. La sua costruzione aiuta a ridefinire il compito autentico e a migliorarlo, oltre che a valutare i processi che la realizzazione del compito consente di mobilitare e i prodotti che verranno realizzati. È sostanzialmente una tabella a due entrate il cui elemento principale è rappresentato dai criteri di valutazione ancorati alla situazione di esperienza che consente alla competenza di evidenziarsi. Tali criteri possono essere definiti evidenze valutative o indicatori e vengono declinati in livelli/gradi attraverso dei descrittori della competenza considerata.

Si tratta di uno strumento qualitativo, che non si contrappone a quelli quantitativi, ma che risulta complementare ad essi ed è indispensabile per la valutazione delle competenze e la relativa certificazione.

### **Narrazioni cognitive o autobiografiche**

La narrazione autobiografica è il racconto dell'esperienza svolta attraverso una narrazione e/o un prodotto multimediale.

L'alunno esplicita il senso e il significato attribuito al proprio lavoro, le intuizioni che lo hanno guidato, le emozioni e gli stati d'animo provati, gli elementi legati all'arricchimento personale, le criticità del percorso.

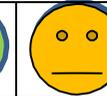
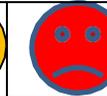
## ESEMPI DI RUBRICHE VALUTATIVE ARTICOLATE SU QUATTRO LIVELLI.

Tali esempi sono solo a titolo esemplificativo, poiché rubrica dovrà essere declinata in funzione dell'elaborato richiesto/realizzato.

### A) ESEMPIO INFANZIA

#### AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

SCUOLA \_\_\_\_\_ PLESSO \_\_\_\_\_ SEZIONE \_\_\_\_\_

N°	NOME	Questo compito è stato facile?			Ti sei divertito?			Hai seguito le regole?			Hai imparato cose nuove?		
													
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
	<b>TOTALE</b>												

**B) ESEMPIO SECONDARIA DI PRIMO GRADO PER SINGOLA ATTIVITA' CON UN PRODOTTO DIGITALE**

<b>GRIGLIA DI VALUTAZIONE DI UNA PRESENTAZIONE MULTIMEDIALE</b>							
<b>INDICATORI</b>	<b>DESCRITTORI</b>	<b>stud 1</b>	<b>stud 2</b>	<b>stud 3</b>	<b>stud 4</b>	<b>stud 5</b>	<b>stud 6</b>
<b>Grafica e leggibilità del prodotto multimediale (da 0 a 2 punti)</b>	I concetti sono chiari ed espressi in modo sintetico						
	sono presenti immagini e/o video pertinenti						
		0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Organizzazione, completezza e correttezza dell'argomento trattato (da 0 a 4 punti)</b>	L'argomento è stato trattato in maniera:						
	corretta						
	completa						
	approfondita						
	personalizzata						
		0	0	0	0	0	0
<b>Esposizione orale ( conoscenza, lessico appropriato, sicurezza espositiva) (da 0 a 3 punti)</b>	esprime i contenuti in modo sicuro, chiaro e personalizzato						
	usa correttamente il lessico scientifico						
	sa fare collegamenti						
		0	0	0	0	0	0
<b>Comportamento, partecipazione e collaborazione all'interno del gruppo (da 0 a 1 punti)</b>	Durante il lavoro di preparazione del prodotto multimediale l'alunno:						
	ha aiutato i compagni						
	ha partecipato attivamente						
		0	0	0	0	0	0
<b>TOTALE PUNTEGGIO</b>		-	-	-	-	-	-

**C) ESEMPIO SECONDARIA DI PRIMO GRADO PER PIU' COMPETENZE CHIAVE EUROPEE ALL'INTERNO DI UN PROGETTO (FILE EXCEL)**

Contributo alla conoscenza	Lavoro e condivisione con gli altri	Contributo al raggiungimento degli obiettivi	Considerazione degli altri	Conoscenza ed impiego delle proprie risorse	Saper organizzare in maniera efficace i modi e i tempi del proprio studio	Rispettare consegne e svolgere compiti	Cogliere ed interiorizzare i principi della convivenza civile e democratica	Uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto	INFORMAZIONE Ricerca e organizzazione delle risorse del Web	COMUNICAZIONE E COOPERATIVE WORKING Gestione delle comunicazioni e del lavoro all'interno del gruppo mediante piattaforma digitale	CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI MEDIANTE APPLICATIVI (WORD-POWER-POINT-EXCEL)	PROBLEM SOLVING Attivare le risorse personali per risolvere un problema, raggiungere un obiettivo	ANALISI DEI DATI E INFERENZA LOGICA Formula ipotesi ed elabora ragionamenti, verificandone poi la veridicità	ASPETTI MATEMATICI DELLA DIGITALIZZAZIONE	ATTEGGIAMENTO POSITIVO VERSO LA MATEMATICA
Condivide costantemente e attivamente le informazioni acquisite, le opinioni e le sue abilità senza essere sollecitato.	Aiuta il gruppo a identificare i cambiamenti richiesti e incoraggia le azioni del gruppo che favoriscono o il cambiamento; svolge il lavoro assegnato senza essere sollecitato	Lavora costantemente e attivamente per gli obiettivi del gruppo; svolge volentieri il proprio ruolo all'interno del gruppo	Mostra sensibilità per i sentimenti e per i bisogni formativi degli altri; valorizza la conoscenza, le opinioni e le capacità di tutti i membri del gruppo	Ha una conoscenza chiara dei propri punti di forza e se ne serve per raggiungere i propri obiettivi in modo autonomo	Mostra un metodo di studio soddisfacente, autonomo e congruo rispetto ai tempi a disposizione	Rispetta le consegne e svolge i compiti assegnati in modo responsabile, reciso e puntuale	Sa valorizzare le esigenze e le aspirazioni altrui tanto quanto le proprie, agendo sempre in modo equilibrato	Utilizza in maniera completa le conoscenze apprese e approfondite per ideare e realizzare il prodotto all'interno del gruppo di lavoro	Sa esplorare le risorse fornite, ricercarne di ulteriori in modo autonomo citando le fonti e organizzarle e coerentemente le informazioni	Sa utilizzare in maniera autonoma i dispositivi proposti esplorando le risorse fornite in modo autonomo per comunicare e lavorare con i propri pari e con il docente	Utilizza in modo creativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Evidenzia familiarità nell'uso di Excel per creare tabelle e grafici per lavorazioni di dati e calcoli	Riconosce i dati essenziali, autonomamente individua le fasi del percorso risolutivo in maniera originale anche in casi articolati, ottimizzando il procedimento	È in grado di formulare domande in modo autonomo e propositivo a cui è possibile rispondere sulla base dei dati a disposizione	Utilizza strumenti software per eseguire computazioni altrimenti complesse. È interessato alla formulazione algoritmica dei problemi matematici	Riconosce l'importanza degli strumenti matematici per spiegare la realtà o per risolvere problemi calati nel reale anche complessi e in modo autonomo. Mostra interesse attivo e desiderio personale di approfondimento nel loro apprendimento

Condivide le informazioni acquisite le opinioni e le sue abilità senza essere sollecitato	Partecipa volentieri ai cambiamenti necessari; di solito svolge il lavoro assegnato e raramente ha bisogno di essere sollecitato.	Lavora per gli obiettivi del gruppo senza sollecitazioni; accetta e svolge il proprio ruolo individuale all'interno del gruppo	Mostra ed esprime sensibilità per i sentimenti degli altri; incoraggia la partecipazione degli altri	Conosce i propri punti e capacità. Di solito se ne serve autonomamente e raramente deve essere sollecitato	Mostra un metodo di studio autonomo e abbastanza efficace rispetto ai tempi a disposizione. Raramente è stato sollecitato a rispettare i tempi richiesti	Rispetta quasi sempre le consegne e svolge i compiti assegnati in modo abbastanza puntuale	Individua le proprie esigenze ed aspirazioni. Spesso è in grado di capire anche quelle degli altri, agendo in modo adeguato il più delle volte	Utilizza nel complesso le conoscenze e apprese per pianificare e realizzare il prodotto, all'interno del gruppo di lavoro	Sa esplorare le risorse fornite, ricercare autonomamente e organizzare e in modo coerente le informazioni	Sa utilizzare in maniera autonoma i dispositivi proposti per comunicare e lavorare con i propri pari e con il docente	Si accosta alle applicazioni informatiche proposte senza particolari difficoltà. Utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi. È in grado di usare con buona autonomia Excel richiedendo raramente l'aiuto del docente	Riconosce i dati essenziali, individua le fasi del percorso risolutivo anche in casi diversi da quelli affrontati, attraverso una sequenza ordinata di procedimenti logici e adeguati	È in grado di rispondere a domande strutturate utilizzando i dati a disposizione leggendoli nel loro insieme	È in grado di utilizzare software di calcolo in modo autonomo per eseguire calcoli non banali. Mostra interesse per lo strumento	Riconosce l'importanza degli strumenti matematici per spiegare la realtà o per risolvere problemi calati nel reale, in modo autonomo. Mostra interesse nel loro apprendimento
Condivide informazioni con il gruppo con occasionali sollecitazioni	Partecipa ai cambiamenti richiesti con occasionali sollecitazioni; ha spesso bisogno di essere sollecitato a svolgere il lavoro assegnato.	Lavora per gli obiettivi del gruppo occasionali sollecitazioni	Mostra sensibilità per i sentimenti degli altri	Conosce in parte le proprie capacità e se ne serve in modo adeguato, quando sollecitato	Mostra un metodo di studio abbastanza autonomo e mediamente efficace, necessitando di sollecitazioni per il rispetto dei tempi.	Rispetta sufficientemente le consegne e svolge i compiti assegnati non sempre in modo puntuale	Riesce a vedere prospettive diverse dalla propria, ma con alcune sollecitazioni. Si comporta comunque in modo corretto	Utilizza parzialmente le conoscenze e apprese per realizzare il prodotto, con supporto del docente per la sua pianificazione o del gruppo di lavoro	Sa esplorare le risorse fornite, ricercare e organizzare e alcune risorse di semplice reperibilità	Si orienta nell'utilizzo dei dispositivi proposti, anche se restano difficoltà che ostacolano la comunicazione il lavoro con i propri pari e con il docente	Produce semplici elaborati digitali in autonomia. È in grado di creare semplici tabelle Excel per lavorazioni di dati e calcoli in autonomi	Riconosce i dati essenziali, individua le fasi del percorso risolutivo, relativamente a situazioni già affrontate, attraverso una sequenza ordinata di procedimenti adeguati	È in grado di capire il significato del singolo dato autonomamente ed è capace di mettere in relazione dati simili	È in grado di utilizzare strumenti software per calcoli matematici di base in modo autonomo	Riconosce l'importanza degli strumenti matematici per spiegare la realtà o per risolvere semplici problemi calati nel reale

Condivide informazioni con il gruppo solo quando invitato a farlo	Partecipa ai cambiamenti richiesti quando viene sollecitato e incoraggiato; spesso si appoggia agli altri per svolgere il lavoro	Lavora per gli obiettivi del gruppo solo quando invitato a farlo	Ha bisogno di essere sollecitato o a prestare attenzione ai sentimenti degli altri	Non è ancora consapevole e delle proprie capacità, appoggandosi agli altri per raggiungere i propri obiettivi	Mostra un metodo di studio incerto, dispersivo, spesso non adeguato ai tempi richiesti per la consegna del lavoro	Svolge in modo discontinuo i compiti e non sempre rispetta le consegne	Fatica a vedere le situazioni da prospettive diverse dalla propria, si disinteressa degli altri e delle loro esigenze	Se guidato dal docente e supportato dal gruppo di lavoro, utilizza le conoscenze e apprende la realizzazione del prodotto	Sa esplorare le risorse fornite e le organizza solo se guidato dall'insegnante	Ha difficoltà nell'utilizzo dei dispositivi proposti e richiede l'intervento dell'insegnante e dei compagni mediante applicativi di messaggistica istantanea più comuni (es. WhatsApp)	Produce semplici elaborati digitali solo se guidato. Costruisce, sempre se guidato, tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici lavorazioni di dati e calcoli	Riconosce i dati essenziali in situazioni semplici e individua le fasi del percorso risolutivo se opportunamente guidato	È in grado di capire il significato del singolo dato se opportunamente guidato	È in grado di utilizzare strumenti software per calcoli matematici di base se aiutato	Riconosce l'importanza degli strumenti matematici per spiegare la realtà o per risolvere problemi reali solo se opportunamente guidato
---	--	--	--	---	---	--	---	---	--	--	---	--	--	---	--

## D) ESEMPIO SECONDARIA DI PRIMO GRADO PER COMPETENZA DIGITALE

INDICATORI	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3	LIVELLO 4
<b>Alfabetizzazione digitale e sviluppo del pensiero computazionale</b>	Utilizza le funzioni più semplici degli strumenti digitali in uso nella scuola solo se opportunamente guidato.  Si orienta in semplici percorsi di coding unplugged	Individua gli strumenti digitali in uso nella scuola e ne utilizza le funzioni fondamentali.  Si orienta all'interno di semplici percorsi di coding unplugged e digitali	Dopo aver correttamente individuato quelli più adatti, utilizza in modo autonomo gli strumenti digitali in uso nella scuola.  È in grado di programmare elementi di robotica educativa	Dopo aver correttamente individuato quelli più adatti, usa consapevolmente e con padronanza gli strumenti digitali e della comunicazione in uso nella scuola.  Programma con disinvoltura elementi di robotica educativa
<b>Creatività digitale: produzione, comunicazione e condivisione</b>	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini, tabelle, audio).	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, tabelle, immagini, audio, ...). Modifica i contenuti con qualche semplice	Produce contenuti digitali di differente formato (testi, tabelle, immagini, video, ...). Edita, rifinisce	Produce contenuti digitali con differenti formati. Usa una varietà di mezzi digitali per creare prodotti multimediali originali. È in grado di

	<p>Fa qualche ricerca on line per mezzo di motori di ricerca. Sa come salvare file e contenuti. Sa come recuperare ciò che ha salvato.</p>	<p>strumento del software (applicare setting essenziali).</p> <p>Fa qualche ricerca on line per mezzo di motori di ricerca. Salva e immagazzina file e contenuti (testi, immagini, musica, video, pagine web). Sa come recuperare ciò che ha salvato.</p>	<p>e modifica i contenuti che altri hanno prodotto.</p> <p>Esplora internet e ricerca informazioni on line. Seleziona le informazioni che trova.</p> <p>Confronta le differenti fonti di informazione. Sa come salvare e immagazzinare file, contenuti e informazioni varie.</p>	<p>integrare elementi di contenuto esistenti per crearne di nuovi. Usa una grande varietà di strategie per cercare informazioni ed esplorare internet. È critico nei riguardi delle informazioni che trova e sa verificarne validità e credibilità. Organizza file, contenuti e informazioni.</p>
<b>INDICATORI</b>	<b>LIVELLO 1</b>	<b>LIVELLO 2</b>	<b>LIVELLO 3</b>	<b>LIVELLO 4</b>
<b>Cittadinanza digitale</b>	<p>Dà il proprio contributo nella fase dell'attività collaborativa.</p> <p>È consapevole della responsabilità rispetto a ciò che produce e affida alla rete.</p>	<p>Sa che la tecnologia implica una modalità di relazione e quindi una responsabilità sociale fatta anche di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria e altrui. Regola in base a questa consapevolezza il proprio comportamento.</p>	<p>Sa che ciò che produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri e altrui. Regola in base a questa consapevolezza il proprio comportamento.</p>	<p>Regola il proprio consumo mediale.</p> <p>Rispetta in modo consapevole tutte le regole della comunicazione digitale.</p> <p>È consapevole che la tecnologia implica una modalità di relazione e quindi una responsabilità sociale; conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria e altrui.</p> <p>È consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità e privacy dei messaggi propri e altrui.</p>