

IC COSIO VALTELLINO - CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Traguardi formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA <i>da Raccomandazioni Europee 2018</i>	Competenza digitale
PROFILO IN USCITA <i>da Linee Guida</i>	È in grado di distinguere i diversi device Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale

Esiti Formativi 3-4-5 ANNI				
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>da Linee Guida</i>	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
	<i>In via di prima acquisizione</i>	<i>Base</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Avanzato</i>
1. Immagini, suoni e colori Familiarizza con i molteplici linguaggi espressivi e multimediali.	1.1 Avviarsi a esplorare in modo virtuoso immagini, suoni e colori, mediati da dispositivi tecnologici			
	L'alunno solo in situazioni note e guidato si avvia a esplorare immagini, suoni e colori.	L'alunno solo in situazioni note e guidato, se necessario, si avvia a esplorare immagini, suoni e colori mediati da dispositivi tecnologici.	L'alunno, in situazioni note e prevalentemente in autonomia, esplora immagini, suoni e colori mediati da dispositivi tecnologici.	L'alunno in situazioni anche non note e in autonomia esplora in modo virtuoso immagini, suoni e colori, mediati da dispositivi tecnologici.
2. I discorsi e le parole Si avvia a riconoscere nuove forme di comunicazione digitali e i rischi connessi.	2.1 Avviarsi a riconoscere comportamenti positivi e i rischi connessi all'utilizzo dei dispositivi tecnologici, con l'opportuna progressione in ragione dell'età e dell'esperienza			
	L'alunno solo in situazioni note e guidato si avvia a riconoscere comportamenti positivi di utilizzo dei dispositivi tecnologici.	L'alunno solo in situazioni note e guidato, se necessario, si avvia a riconoscere comportamenti positivi di utilizzo dei dispositivi tecnologici.	L'alunno, in situazioni note e prevalentemente in autonomia, si avvia a riconoscere comportamenti positivi connessi all'utilizzo dei dispositivi tecnologici.	L'alunno in situazioni anche non note e in autonomia si avvia a riconoscere comportamenti positivi e i rischi connessi all'utilizzo dei dispositivi tecnologici, con l'opportuna progressione in ragione dell'età e dell'esperienza.
3. La conoscenza del mondo Riconosce le buone pratiche legate all'utilizzo dei dispositivi tecnologici.	3.1 Avviarsi a esplorare in modo virtuoso i dispositivi tecnologici			
	L'alunno solo in situazioni note e guidato si avvia a un primo approccio verso i dispositivi tecnologici.	L'alunno solo in situazioni note e guidato, se necessario, si avvia a esplorare dispositivi tecnologici.	L'alunno in situazioni note e prevalentemente in autonomia, esplora in modo virtuoso alcuni dispositivi tecnologici.	L'alunno in situazioni anche non note e in autonomia esplora in modo virtuoso molteplici dispositivi tecnologici.

PRIMO CICLO SCUOLA PRIMARIA

Traguardi formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA <i>da Raccomandazioni Europee 2018</i>	Competenza digitale
PROFILO IN USCITA <i>da Linee guida</i>	<p>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per apprendere, partecipare, argomentare, 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.</p> <p>È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.</p> <p>Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.</p> <p>Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</p> <p>È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.</p>

Esiti Formativi CLASSE PRIMA PRIMARIA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
1. 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).	NUCLEO TEMATICO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
	TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE	1.1 Iniziare ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni Sequenze di Istruzione - Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale			
		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.	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, 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, 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.

		1.2 Conoscere le diverse parti dei dispositivi tecnologici (Lim-pc-monitor-tastiera-mouse...)			
		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.	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, 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, 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.
		1.3 Iniziare ad accendere e spegnere il computer (individua pulsante accensione e icona di arresto sistema)			
		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.	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, 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, 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.
		1.4 Iniziare ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici (Cd con giochi,Code.org, scratch, Blue Bot...)			
		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.	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, 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, 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.
		1.5 Sviluppare la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC con fatica 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, 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	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

				contesti di apprendimento scolastici.	apprendimento scolastici ed extrascolastici.
	COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE E CONDIVISIONE DI CONTENUTI	1.2.1 Iniziare a conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) 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.	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, 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, 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.

Esiti Formativi CLASSE SECONDA PRIMARIA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
1. 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).	NUCLEO TEMATICO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
	TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE	1.1 Iniziare ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni Sequenze di Istruzione - Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale 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.	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, 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, 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.
		1.2 Saper accendere e spegnere un computer 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.	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, 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, 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.

		1.3 Iniziare ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici con una certa continuità, recuperando le conoscenze e le abilità acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici con continuità, recuperando le conoscenze e le abilità acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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 acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
	COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE E CONDIVISIONE DI CONTENUTI	1.2.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette)			
		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.	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, 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, 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.

Esiti Formativi CLASSE TERZA PRIMARIA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
1. 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).	NUCLEO TEMATICO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
	TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE	1.1 Iniziare ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale			
		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 le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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, 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.

				di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	
		1.2 Inizia a conoscere la terminologia informatica corretta e si avvia ad un primo utilizzo File-cartella (in locale o in cloud sulla piattaforma istituzionale)-icone-desktop-penna usb- hardware-software			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia a conoscere ed a utilizzare con una certa continuità la terminologia informatica corretta, 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 ed a utilizzare la terminologia informatica corretta, 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 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, 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.
		1.3 Iniziare ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia ad esplorare i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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, 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.
		1.4 Inizia ad accedere alla piattaforma istituzionale Google Suite For Education, Office 365 Education etc.			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia ad accedere 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, 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, 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.
	COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE E CONDIVISIONE DI CONTENUTI	1.2.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette)			

		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.	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, 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, 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.
		1.2.2 Scopre software e applicazioni per la comunicazione digitale (Google Suite, account, mail, chat etc.)			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, scopre e utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, scopre e utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, scopre e utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, scopre e utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		1.2.3 Scopre software e applicazioni per la collaborazione digitale (Google Suite, Office 365 education etc.)			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce e gestisce le credenziali di accesso del proprio account istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, conosce e gestisce le credenziali di accesso del proprio account istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, conosce e gestisce 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, anche in situazioni non note, in completa autonomia, conosce e gestisce 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.
2. È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di proteggere da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.	CITTADINANZA DIGITALE	2.1 Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione			
		L'alunno conosce i pericoli legati all'utilizzo della posta elettronica e della chat.	L'alunno conosce i pericoli legati all'utilizzo della posta elettronica e della chat e, se guidato, utilizza le misure necessarie per proteggersi.	L'alunno conosce i pericoli legati all'utilizzo della posta elettronica e della chat e comprende la necessità delle misure necessarie per proteggersi.	L'alunno conosce i pericoli legati all'utilizzo della posta elettronica e della chat e comprende la necessità delle misure necessarie per proteggersi. Di fronte a finestre di dialogo che compaiono

					durante la navigazione è in grado di individuare le principali opzioni che gli vengono proposte.
--	--	--	--	--	--

Esiti Formativi CLASSE QUARTA PRIMARIA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
1. 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).	NUCLEO TEMATICO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
	TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE	1.1 Iniziare ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni Sequenze di Istruzione - Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale			
		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.	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, 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, 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.
		1.2 Iniziare a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file: creare, rinominare, salvare cartelle e file (in locale e in rete), inviare mail con allegati)			
		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.	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, 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, 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.
		1.3 Iniziare ad esplorare alcuni software a scopi didattici: Editor di testo, Fogli di calcolo, Software per la produzione di presentazioni e mappe multimediali			
		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)	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, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia ,inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file, recuperando	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file, recuperando

		acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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.
2. 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.	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...)			
		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.	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, 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, 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.
		2.2 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la comunicazione digitale Account – Posta Elettronica			
		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.	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, 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, 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.
		2.3 Si avvia a conoscere ed a utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale Piattaforma Google Suite			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, si avvia a conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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 le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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 abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	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 abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.

3. 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.	SICUREZZA	3.1 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 ...)			
		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.	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, 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, 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.
		3.2 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....)			
		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.	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, 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, 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.
4. È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di proteggere da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente;.	CITTADINANZA DIGITALE	4.1 Gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui			
		L'alunno va stimolato ad applicare le principali norme comportamentali (netiquette).	L'alunno conosce e rispetta alcune norme di comportamento nell'utilizzo delle tecnologie digitali (netiquette).	L'alunno conosce e rispetta le fondamentali norme di comportamento nell'utilizzo delle tecnologie digitali (netiquette).	L'alunno conosce e rispetta sempre le fondamentali norme di comportamento nell'utilizzo delle tecnologie digitali (netiquette).

Esiti Formativi CLASSE QUINTA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
1. 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).	NUCLEO TEMATICO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
	TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE	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. Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, sa affrontare e scomporre 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.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, sa affrontare e scomporre 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, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, sa affrontare e scomporre con una certa continuità e padronanza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, pianificando per ciascuna situazione le soluzioni più idonee recuperando conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, sa affrontare e scomporre con continuità e padronanza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, pianificando per ciascuna situazione le soluzioni più idonee recuperando conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		1.2 Conoscere ed utilizzare le procedure di gestione dei file Creare, rinominare, salvare cartelle e file (in locale e in rete), inviare mail con allegati			
		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.	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, 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, 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.






		1.3 Iniziare ad esplorare alcuni software a scopi didattici: Editor di testo, Fogli di calcolo, Software per la produzione di presentazioni e mappe multimediali			
		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.	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, 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, 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 contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
	COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE E CONDIVISIONE DI CONTENUTI	1.2.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette)			
		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.	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, 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, 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.
		1.2.2 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la comunicazione digitale: account, posta elettronica etc.			
		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.	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, 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, 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.
		1.2.3 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale Piattaforma Google Suite for Education			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce e utilizza le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, conosce e utilizza le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, conosce le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con una certa continuità e padronanza,	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, conosce le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con continuità e padronanza, recuperando le

			contesti di apprendimento scolastici.	recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
2. 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.	DATI E INFORMAZIONI	2.1 Saper accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili			
		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 le fonti attendibili acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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 le fonti attendibili acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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 selezionare le fonti attendibili, acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	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 selezionare le fonti attendibili, acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		2.2 Saper rielaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile (utilizzo di programmi di videoscrittura, Classroom, Drive etc.)			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, sa rielaborare e salvare informazioni, ricorrendo con fatica a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, sa rielaborare e salvare informazioni, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia sa rielaborare e salvare informazioni, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, sa rielaborare e salvare informazioni, con continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		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			
		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.	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, 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 selezionare le fonti attendibili, acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	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 per risolvere problemi semplici.

3. 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.	SICUREZZA	3.1 Conoscere ed individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico (Postura – Pause - Adescamento on line - Truffe - Cyberbullismo ...)			
		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.	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, 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, 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.
		3.2 Essere in grado di proteggere il proprio account istituzionale e la propria privacy (segretezza password, log in e log out etc.)			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, è in grado di proteggere il proprio account, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, è in grado di proteggere il proprio account, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, è in grado di proteggere il proprio account con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, è in grado di proteggere il proprio account con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
4. 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.	CITTADINANZA DIGITALE	4.1 Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri			
		L'alunno, se guidato, comunica attraverso videoconferenze o mail. Va stimolato al rispetto delle regole stabilite (uso della videocamera, del microfono).	L'alunno interagisce attraverso le tecnologie (videoconferenze, mail). Va stimolato al rispetto delle regole stabilite (uso della videocamera, del microfono); accede alla casella di posta per leggere e scrivere; videoconferenza: sa gestire l'accesso tramite link, accendere videocamera e microfono.	L'alunno interagisce in modo responsabile attraverso le tecnologie (videoconferenze, mail). Rispetta le regole stabilite (uso della videocamera, del microfono); accede alla casella di posta per leggere e scrivere; sa inserire correttamente l'indirizzo, l'oggetto e il corpo del testo; videoconferenza: sa gestire l'accesso tramite link, accendere videocamera e microfono.	L'alunno interagisce in modo responsabile attraverso le tecnologie (videoconferenze, mail). Rispetta sempre le regole stabilite (uso della videocamera, del microfono); accede alla casella di posta per leggere e scrivere; sa inserire correttamente l'indirizzo, l'oggetto e il corpo del testo; sa rispondere a uno o a tutti; videoconferenza: sa gestire l'accesso tramite link, accendere videocamera e microfono.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Traguardi formativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA <i>da Raccomandazioni Europee 2018</i>	Competenza digitale
PROFILO IN USCITA <i>da Linee guida</i>	<p>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per apprendere, partecipare, argomentare, 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.</p> <p>Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e ha piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. Si adopera affinché siano rispettate le regole comportamentali nella comunicazione digitale.</p> <p>È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.</p>

8		Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per apprendere, partecipare, argomentare, 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.
9		È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.
10		Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.
11		Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.
12		È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

Esiti Formativi CLASSE PRIMA SECONDARIA DI I GRADO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
1. Individua / distingue / riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,) e le utilizza con dimestichezza.	NUCLEO TEMATICO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE		1.1 Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT (Tecnologie della Comunicazione e Informazione) Sequenze di Istruzioni - Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, comprende ed utilizza 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.	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, 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, 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.
		1.2 Comprendere ed utilizzare la terminologia specifica legata alle ICT Devices – Hardware – Software – App – File - Rete			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, comprende ed utilizza la terminologia specifica, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, comprende ed utilizza la terminologia specifica, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, anche in situazioni non note 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.
		1.3 Distinguere le componenti hardware e software delle ICT: Dispositivi di Input e Output – Memorie - Software di sistema e Software operativi etc.			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, distingue le componenti di un device, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, distingue le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia distingue con una certa continuità e padronanza le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, distingue con continuità e padronanza le componenti di un device, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.

		1.4 Conoscere ed utilizzare le procedure di gestione dei file: creare, rinominare, salvare cartelle e file (in locale e in rete)			
		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.	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, 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, 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.
		1.5 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici a livello base: Editor di testo, Fogli di calcolo, Software per la produzione di presentazioni e mappe multimediali			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, comprende ed utilizza i software, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, comprende ed utilizza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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.
2. 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.	COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE E CONDIVISIONE DI CONTENUTI	2.1 Rispettare le norme comportamentali nell'interazione in ambienti digitali (Netiquette)			
		L'alunno si avvia ad acquisire le norme comportamentali e le regole della netiquette da osservare nell'utilizzo delle tecnologie digitali (google Workspace, mail, chat etc.).	L'alunno conosce le norme comportamentali basilari e le regole della netiquette da osservare nell'utilizzo delle tecnologie digitali (google workspace, mail, chat etc.) e le rispetta recuperando le conoscenze e le abilità acquisite in ambiente scolastico.	L'alunno conosce le norme comportamentali e le regole della netiquette da osservare nell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali (google workspace, mail, chat etc.) e le rispetta generalmente recuperando le conoscenze e le abilità acquisite in ambiente scolastico.	L'alunno conosce le norme comportamentali e le regole della netiquette da osservare nell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali (Google Workspace, mail, chat etc.) e le rispetta recuperando le conoscenze e le abilità acquisite in ambiente scolastico ed extrascolastico.
		2.2 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la comunicazione digitale: Account – Posta Elettronica – Chat			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse)	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat con una certa continuità e padronanza, recuperando le	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le

		acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	contesti di apprendimento scolastici.	conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		2.3 Conoscere ed utilizzare risorse digitali dei libri di testo e software e applicazioni per la collaborazione digitale Piattaforme didattiche (libri digitali)- Servizi Cloud (primi passi in Google Drive) - Riunioni on line			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, utilizza le risorse digitali offerte dal libro di testo, i software e le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, conosce e utilizza le risorse digitali offerte dal libro di testo, i software e le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, conosce le risorse digitali offerte dal libro di testo, 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, anche in situazioni non note, in completa autonomia, conosce le risorse digitali offerte dal libro di testo, 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.
3. 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 è consapevole dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.	DATI E INFORMAZIONI	3.1 Comprendere la differenza tra dato e informazione			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, comprende la differenza tra dato e informazione, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		3.2 Conoscere ed utilizzare le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet Internet e il Web – Browser – Motori di ricerca			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce e utilizza le nozioni di base e i programmi per la navigazione in Internet, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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, 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.
		3.3 Ricercare, Identificare, Recuperare informazioni Ricerca per parola chiave / frase – Ricerca per immagini e vocale – Ricerca avanzata – Elementi di valutazione			
		L'alunno è in grado di accedere ad un particolare motore di ricerca con l'aiuto del docente e	L'alunno conosce e applica le principali strategie su un particolare motore di ricerca per	L'alunno conosce e applica strategie su un particolare motore di ricerca per trovare	L'alunno conosce ed applica strategie, anche personali, su un particolare motore di ricerca per

		conosce il suo essenziale modo di utilizzo per trovare online informazioni e materiali.	trovare online informazioni e materiali utili.	online informazioni e materiale utili a elaborare presentazioni multimediali, video, brochure, libri digitali etc.	trovare online informazioni e materiale utili a elaborare presentazioni multimediali, video, brochure, libri digitali etc.
4. È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di proteggere da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente etc.	SICUREZZA	4.1 Conoscere ed individuare i rischi legati alla navigazione in rete Adescamento on line - Truffe			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, individua i rischi della rete, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, individua i rischi della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, individua i rischi della rete con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, individua i rischi della rete con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		4.2 Essere in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy Aggiornamento - Password – Antivirus - Firewall			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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, 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.
5. Analizza, confronta e valuta in modo critico l'attendibilità e la complessità di informazioni, fonti e contenuti digitali; rispetta i comportamenti nella rete e naviga in modo sicuro individuando i rischi potenziali o reali; coglie e sperimentare le potenzialità e possibilità della collaborazione on	CITTADINANZA DIGITALE	5.1 Confrontare e Valutare e filtrare informazioni			
		L'alunno, con l'aiuto del docente, riconosce i principali siti web istituzionali.	L'alunno riconosce i principali siti web istituzionali (Ministero dell'Istruzione, sito web dell'istituto, sito web proprio comune, Senato, Camera, Governo, Parlamento europeo) e di conseguenza attribuisce attendibilità ai contenuti proposti.	L'alunno riconosce se un sito web è istituzionale o meno e di conseguenza attribuisce attendibilità ai contenuti proposti.	L'alunno, di fronte a qualsiasi sito, è in grado di comprenderne la finalità e di collocarlo o meno tra i siti istituzionali e di conseguenza attribuisce attendibilità ai contenuti proposti.
		5.2 Comprendere il concetto copyright, proprietà intellettuale, plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate			
		L'alunno conosce superficialmente il significato di copyright e di plagio; riporta le citazioni delle fonti utilizzate, solo se guidato.	L'alunno conosce il significato di copyright e di plagio; riporta le citazioni delle fonti utilizzate con le indicazioni fornite dal docente.	L'alunno conosce il significato di copyright e di plagio; riporta le citazioni delle fonti utilizzate.	L'alunno comprende il significato di copyright e di plagio e riporta correttamente le citazioni delle fonti utilizzate.

line; è consapevole dei rischi della rete, della necessità di preservare identità digitale e privacy come valore personale e collettivo.	5.3 Accedere in modo corretto alla rete Internet			
	L'alunno, con la guida dell'insegnante, accede in modo corretto ad internet e attiva il profilo adeguato di credenziali e di permessi.	L'alunno, con la guida dell'insegnante, attiva il profilo adeguato di credenziali e di permessi e adotta le misure necessarie per proteggersi dai pericoli, a lui noti, a cui espone l'utilizzo degli strumenti tecnologici.	L'alunno accede in modo corretto ad internet, attivando il profilo adeguato di credenziali e di permessi; elimina le proprie password da un dispositivo comune; adotta le misure necessarie per proteggersi dai pericoli, a lui noti, a cui espone l'utilizzo degli strumenti tecnologici. Accede in modo corretto ad internet.	L'alunno, in completa autonomia, è in grado di accedere in modo corretto ad internet attivando il profilo adeguato di credenziali e di permessi, adotta le misure necessarie per proteggersi dai pericoli a cui ci espone l'utilizzo degli strumenti tecnologici anche mediante una gestione corretta dei cookies. Elimina la cache e le proprie password da un dispositivo comune.
	5.4 Utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale (Piattaforme didattiche - Servizi Cloud - Blog – Riunioni on line)			
	L'alunno, solo se guidato, ricerca le opportune modalità per la collaborazione, attraverso tecnologie digitali (blog, forum, siti istituzionali etc.).	L'alunno ricerca le opportune modalità per la collaborazione, attraverso tecnologie digitali (blog, forum, siti istituzionali etc.).	L'alunno ricerca opportunità di crescita personale attraverso opportune modalità di collaborazione con adeguate tecnologie digitali (blog, forum, siti istituzionali etc.).	L'alunno ricerca opportunità di cittadinanza partecipativa attraverso opportune modalità di collaborazione con adeguate tecnologie digitali (blog, forum, siti istituzionali etc.).
	5.5 Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri			
	L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo non sempre consapevole e solo se supportato dal docente rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi e dei dati personali propri ed altrui.	L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo non sempre consapevole rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi e dei dati personali propri ed altrui.	L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo generalmente responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi e dei dati personali propri ed altrui.	L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi e dei dati personali propri ed altrui.
	5.6 Essere consapevole dei rischi legati alla presentazione personale sui social			
	L'alunno, se guidato, inizia a riflettere sui rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.	L'alunno, se sollecitato, riflette sui rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.	L'alunno riflette sui rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.	L'alunno riflette sempre sui rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.
	5.7 Conoscere l'influenza delle tecnologie digitali sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale			
	L'alunno, se guidato, riconosce i principali rischi per la salute e percepisce l'esistenza di minacce al proprio benessere fisico e psicologico, collegate all'uso sociale delle tecnologie.	L'alunno conosce i principali rischi per la salute e percepisce l'esistenza di minacce al proprio benessere fisico e psicologico, collegate all'uso sociale delle tecnologie.	L'alunno conosce i principali rischi per la salute e le minacce al proprio benessere fisico e psicologico, collegate all'uso sociale delle tecnologie.	L'alunno conosce i rischi per la salute e le minacce al proprio benessere fisico e psicologico, collegate all'uso sociale delle tecnologie.

		5.8 Valutare il ruolo assunto nei social e agire in modo etico			
		L'alunno coglie, se guidato, le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social.	L'alunno coglie le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social.	L'alunno valuta i sentimenti, i contesti e le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social.	L'alunno valuta i sentimenti, i contesti e le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social e agisce di conseguenza.
		5.9 Individuare efficaci strategie per affrontare il cyberbullismo			
		L'alunno riflette, solo col supporto del docente, su come affrontare il cyberbullismo.	L'alunno riflette, se guidato, su come affrontare il cyberbullismo.	L'alunno riflette su come affrontare il cyberbullismo.	L'alunno individua strategie per affrontare il cyberbullismo.

Esiti Formativi CLASSE SECONDA SECONDARIA DI I GRADO					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
1. Individua / distingue / riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti etc.) e le utilizza con dimestichezza.	NUCLEO TEMATICO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
	LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE	1.1 Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT Programmazione			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, comprende ed utilizza il linguaggio della programmazione recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, comprende ed utilizza il linguaggio la programmazione recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza il linguaggio della programmazione recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, comprende ed utilizza con continuità e padronanza il linguaggio della programmazione recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		1.2 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici gestendoli in maniera intermedia Editor di testo - Software per la produzione di presentazioni multimediali e mappe - Fogli di calcolo - Google Sites - Ipertesti....			
		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, in situazioni note e guidato, se necessario, comprende ed utilizza i software recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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.

2. 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 è consapevole dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.	DATI E INFORMAZIONI	2.1 Conoscere ed utilizzare i programmi per la navigazione in Internet (Internet e il Web - Browser - Motori di ricerca)			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce ed utilizza i programmi per la navigazione recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, conosce ed utilizza programmi per la navigazione in internet il linguaggio la programmazione recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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.
		2.2 Ricercare, confrontare e Valutare informazioni Ricerca per parola chiave / frase – Ricerca per immagini e vocale – Ricerca avanzata – Elementi di valutazione			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, ricerca, confronta e valuta informazioni con 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, ricerca, confronta e valuta informazioni recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia ricerca, confronta e valuta informazioni 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, anche in situazioni non note, in completa autonomia, ricerca, confronta e valuta informazioni con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		2.3 Organizzare, Conservare, Stampare le informazioni digitali (Cronologia – Preferiti – Download)			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, organizza, conserva e valuta informazioni con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, organizza, conserva e stampa le informazioni digitali confronta e valuta informazioni recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia organizza, conserva 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, 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.
3. Utilizza le tecnologie dell'informazione e della comunicazione con consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento	COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE E CONDIVISIONE DI CONTENUTI	3.1 Rispettare le norme comportamentali nell'interazione in ambienti digitali (Netiquette)			
		L'alunno inizia ad acquisire le norme comportamentali e le regole della netiquette da osservare nell'utilizzo delle tecnologie digitali (google Workspace, mail, chat etc.).	L'alunno conosce le norme comportamentali basilari e le regole della netiquette da osservare nell'utilizzo delle tecnologie digitali (google workspace, mail, chat etc.) e le	L'alunno conosce le norme comportamentali e le regole della netiquette da osservare nell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali (google	L'alunno conosce le norme comportamentali e le regole della netiquette da osservare nell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali (Google

(Netiquette) 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.			rispetta recuperando le conoscenze e le abilità acquisite in ambiente scolastico.	workspace, mail, chat etc.) e le rispetta generalmente recuperando le conoscenze e le abilità acquisite in ambiente scolastico.	Workspace, mail, chat etc.) e le rispetta recuperando le conoscenze e le abilità acquisite in ambiente scolastico ed extrascolastico.
		3.2 Conoscere ed utilizzare i software e applicazioni per la collaborazione digitale: Piattaforme didattiche - Servizi Cloud (Google drive)			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, conosce e utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce i software e le applicazioni per la collaborazione digitale e li 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, 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.
		3.3 Utilizzare, creare contenuti digitali in modalità collaborativa: App Google – App Microsoft			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, utilizza e crea contenuti digitali collaborando con gli altri, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, utilizza e crea contenuti digitali collaborando con gli altri recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia con continuità e padronanza, utilizza e crea contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, con continuità e padronanza, utilizza e crea contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
4. È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di proteggere da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.	SICUREZZA	4.1 Conoscere ed individuare i rischi legati alla navigazione in rete Adescamento on line - Truffe			
		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.	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, 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, 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.

		4.2 Essere in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy Aggiornamento - Password – Antivirus - Firewall			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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, 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.
5. Analizza, confronta e valuta in modo critico l'attendibilità e la complessità di informazioni, fonti e contenuti digitali; rispetta i comportamenti nella rete e naviga in modo sicuro individuando i rischi potenziali o reali; coglie e sperimentare le potenzialità e possibilità della collaborazione on line; è consapevole dei rischi della rete, della necessità di preservare identità digitale e privacy come valore personale e collettivo.	CITTADINANZA DIGITALE	5.1 Confrontare e Valutare e filtrare informazioni			
		L'alunno, col supporto del docente, riconosce l'attendibilità di un sito web, valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, delle informazioni e dei contenuti digitali.	L'alunno, in autonomia, analizza e confronta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, delle informazioni e dei contenuti digitali solo in situazioni note.	L'alunno conosce alcuni criteri per valutare l'attendibilità dei siti web, analizza e confronta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Riconosce alcuni criteri per valutare l'attendibilità dei siti web, con la guida del docente.	L'alunno conosce ed applica alcuni criteri per valutare la credibilità e l'affidabilità, dei siti web, delle fonti di dati, delle informazioni e dei contenuti digitali, individuandone la finalità e la categoria (istituzionale, aziendale, organizzativo, personale).
		5.2 Comprendere il concetto copyright, proprietà intellettuale, plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate			
		L'alunno conosce superficialmente il significato di copyright e di plagio; riporta le citazioni delle fonti utilizzate solo se guidato.	L'alunno conosce il significato di copyright e di plagio; riporta le citazioni delle fonti utilizzate con le indicazioni fornite dal docente.	L'alunno conosce il significato di copyright e di plagio; riporta le citazioni delle fonti utilizzate.	L'alunno comprende il significato di copyright e di plagio e riporta correttamente le citazioni delle fonti utilizzate.
		5.3 Accedere in modo corretto alla rete Internet			
		L'alunno, con la guida dell'insegnante, accede in modo corretto a internet e attiva il profilo adeguato di credenziali e di permessi.	L'alunno, con la guida dell'insegnante, attiva il profilo adeguato di credenziali e di permessi e adotta le misure necessarie per proteggersi dai pericoli, a lui noti, a cui espone l'utilizzo degli strumenti tecnologici.	L'alunno accede in modo corretto a internet, attivando il profilo adeguato di credenziali e di permessi; adotta le misure necessarie per proteggersi dai pericoli, a lui noti, a cui espone l'utilizzo degli strumenti tecnologici. Accede in modo corretto a internet.	L'alunno, in completa autonomia, è in grado di accedere in modo corretto a internet attivando il profilo adeguato di credenziali e di permessi, adotta le misure necessarie per proteggersi dai pericoli a cui ci espone l'utilizzo degli strumenti tecnologici. Elimina la cache e le proprie password da un dispositivo comune.

5.4 Utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale (Piattaforme didattiche - Servizi Cloud - Blog – Riunioni on line)				
L'alunno, solo se guidato, ricerca le opportune modalità per la collaborazione, attraverso tecnologie digitali (blog, forum, siti istituzionali etc.).	L'alunno ricerca le opportune modalità per la collaborazione, attraverso tecnologie digitali (blog, forum, siti istituzionali etc.).	L'alunno ricerca opportunità di crescita personale attraverso opportune modalità di collaborazione con adeguate tecnologie digitali (blog, forum, siti istituzionali etc.).	L'alunno ricerca opportunità di cittadinanza partecipativa attraverso opportune modalità di collaborazione con adeguate tecnologie digitali (blog, forum, siti istituzionali etc.).	
5.5 Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri				
L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo non sempre consapevole e solo se supportato dal docente rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi e dei dati personali propri ed altrui.	L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo non sempre consapevole rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi e dei dati personali propri ed altrui.	L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo generalmente responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi e dei dati personali propri ed altrui.	L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi e dei dati personali propri ed altrui.	
5.6 Essere consapevole dei rischi legati alla presentazione personale sui social				
L'alunno, se guidato, inizia a riflettere sui rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.	L'alunno, se sollecitato, riflette sui rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.	L'alunno riflette sui rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.	L'alunno riflette sempre sui rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.	
5.7 Conoscere l'influenza delle tecnologie digitali sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale				
L'alunno non ha consapevolezza di come le tecnologie digitali possano influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (bullismo e cyberbullismo).	L'alunno non ha piena consapevolezza di come le tecnologie digitali possano influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (bullismo e cyberbullismo).	L'alunno conosce come le tecnologie digitali possano influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (bullismo e cyberbullismo).	L'alunno è consapevole di come le tecnologie digitali possano influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (bullismo e cyberbullismo).	
5.8 Valutare il ruolo assunto nei social e agire in modo etico				
L'alunno coglie, se guidato, le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social.	L'alunno coglie le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social.	L'alunno valuta i sentimenti, i contesti e le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social.	L'alunno valuta i sentimenti, i contesti e le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social e agisce di conseguenza.	
5.9 Individuare efficaci strategie per affrontare il cyberbullismo				
L'alunno riflette, solo col supporto del docente, su come affrontare il cyberbullismo.	L'alunno riflette, se guidato, su come affrontare il cyberbullismo.	L'alunno riflette su come affrontare il cyberbullismo.	L'alunno individua strategie per affrontare il cyberbullismo.	

Esiti Formativi CLASSE TERZA SECONDARIA DI I GRADO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
1. Individua / distingue / riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti etc.) e le utilizza con dimestichezza.	NUCLEO TEMATICO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
	TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE	Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle ICT: Programmazione - Coding - Robotica			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, comprende ed utilizza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, comprende ed utilizza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, comprende ed utilizza con continuità e padronanza il linguaggio di programmazione, il coding e la robotica recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		1.2 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici gestendoli in maniera approfondita: Editor di testo, Fogli di calcolo, Software per la produzione di presentazione e mappe multimediali			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, comprende ed utilizza i software recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, comprende ed utilizza i software recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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.
2. 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 è consapevole dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.	DATI E INFORMAZIONI	2.1 Conoscere ed utilizzare i programmi per la navigazione in Internet (Internet e il Web - Browser - Motori di ricerca)			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce ed utilizza i programmi per la navigazione recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, conosce ed utilizza programmi per la navigazione in internet il linguaggio la programmazione recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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.

		2.2 Ricercare, confrontare e Valutare informazioni Ricerca per parola chiave / frase – Ricerca per immagini e vocale – Ricerca avanzata – Elementi di valutazione			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni utilizzando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni con una certa continuità e padronanza utilizzando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e, in completa autonomia, ricerca, identifica, recupera, confronta, valuta e filtra informazioni con continuità e padronanza utilizzando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		2.3 Comprendere il concetto di copyright, proprietà intellettuale, plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, con fatica comprende il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, comprende il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, comprende, con una certa continuità e padronanza, il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia comprende con continuità e padronanza il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
3. Utilizza le tecnologie dell'informazione e della comunicazione con consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette); comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione con gli altri, il raggiungimento	COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE E CONDIVISIONE DI CONTENUTI	3.1 Conoscere ed utilizzare i software e applicazioni per la collaborazione digitale: Piattaforme didattiche - Servizi Cloud - Blog - Webinar- Riunioni on line			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, conosce e utilizza i software e le applicazioni per la collaborazione digitale recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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.
		3.2 Utilizzare, creare filtrare e, modificare contenuti digitali in modalità collaborativa: App Google e Microsoft			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, crea e filtra contenuti digitali collaborando con altri,	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea e filtra contenuti digitali	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia con una certa continuità e	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, con continuità e padronanza,

di obiettivi personali e sociali.		recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento formali.	collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento formali.	padronanza, crea e filtra contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento formali, non formali.	crea e filtra contenuti digitali collaborando con altri, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
4. È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di proteggere da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.	SICUREZZA	4.1 Conoscere ed individuare i rischi legati alla navigazione in rete Adescamento on line - Truffe			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, individua i rischi della rete, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, individua i rischi della rete recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia individua i rischi della rete con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, individua i rischi della rete con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		.2 Essere in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy Aggiornamento - Password – Antivirus - Firewall			
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, è in grado di proteggere i propri dispositivi e la propria privacy, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, 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, 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.
5. Analizza, confronta e valuta in modo critico l'attendibilità e la complessità di informazioni, fonti e contenuti digitali; rispetta i comportamenti nella rete e naviga in modo sicuro individuando i rischi potenziali o reali;	CITTADINANZA DIGITALE	5.1 Confrontare e Valutare e filtrare informazioni			
		L'alunno valuta, con il supporto del docente, la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, delle informazioni e dei contenuti digitali solo in situazioni note.	L'alunno analizza e confronta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, delle informazioni e dei contenuti digitali dei siti web proposti dal docente, individuandone la finalità, la categoria (istituzionale, aziendale, organizzativo, personale).	L'alunno analizza e confronta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, delle informazioni e dei contenuti digitali dei siti web proposti dal docente, individuandone la finalità, la categoria (istituzionale, aziendale, organizzativo, personale) e l'autorevolezza (curricula e riconoscimenti ricevuti da parte degli autori).	L'alunno analizza, confronta e valuta criticamente la credibilità e l'affidabilità, dei siti web, delle fonti di dati, delle informazioni e dei contenuti digitali, individuandone la finalità, la categoria (istituzionale, aziendale, organizzativo, personale) e l'autorevolezza (curricula e riconoscimenti ricevuti da parte degli autori).

<p>coglie e sperimentare le potenzialità e possibilità della collaborazione on line; è consapevole dei rischi della rete, della necessità di preservare identità digitale e privacy come valore personale e collettivo.</p>	5.2 Comprendere il concetto copyright, proprietà intellettuale, plagio e la necessità di citare correttamente le fonti utilizzate			
	<p>L'alunno conosce superficialmente il significato di copyright e di plagio; riporta le citazioni delle fonti utilizzate solo se guidato.</p>	<p>L'alunno conosce il significato di copyright e di plagio; riporta le citazioni delle fonti utilizzate con le indicazioni fornite dal docente.</p>	<p>L'alunno conosce il significato di copyright e di plagio e riflette sulle conseguenze; riporta le citazioni delle fonti utilizzate.</p>	<p>L'alunno comprende, con continuità e padronanza, il concetto di copyright, di proprietà intellettuale, di plagio e la necessità di citare in modo corretto e appropriato le fonti utilizzate.</p>
	5.3 Accedere in modo corretto alla rete Internet			
	<p>L'alunno, con la guida dell'insegnante, accede in modo corretto ad internet e attiva il profilo adeguato di credenziali e di permessi.</p>	<p>L'alunno, con la guida dell'insegnante, attiva il profilo adeguato di credenziali e di permessi e adotta le misure necessarie per proteggersi dai pericoli, a lui noti, a cui espone l'utilizzo degli strumenti tecnologici.</p>	<p>L'alunno accede in modo corretto ad internet, attivando il profilo adeguato di credenziali e di permessi; adotta le misure necessarie per proteggersi dai pericoli, a lui noti, a cui espone l'utilizzo degli strumenti tecnologici.</p>	<p>L'alunno, in completa autonomia, accede in modo corretto ad internet, attivando il profilo adeguato di credenziali e di permessi; adotta le misure necessarie per proteggersi dai pericoli a cui ci espone l'utilizzo degli strumenti tecnologici anche mediante una gestione corretta dei cookies. Elimina la cache e le proprie password da un dispositivo comune.</p>
	5.4 Utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale (Piattaforme didattiche - Servizi Cloud - Blog – Riunioni on line)			
	<p>L'alunno, solo se guidato, ricerca modalità, attraverso tecnologie digitali (blog, forum, siti istituzionali ...), per iscriversi e partecipare ad un evento.</p>	<p>L'alunno ricerca le opportune modalità per la collaborazione, attraverso tecnologie digitali (blog, forum, siti istituzionali etc.) per iscriversi e partecipare ad un evento.</p>	<p>L'alunno ricerca opportunità di crescita personale attraverso adeguate tecnologie digitali (blog, forum, siti istituzionali ...) per iscriversi ad un evento, per scrivere il proprio curriculum, per inviare delle faq.</p>	<p>L'alunno opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali (Piattaforme didattiche - Servizi Cloud - Blog – Riunioni on line) per iscriversi ad un evento, per scrivere il proprio curriculum, per inviare delle faq.</p>
	5.5 Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri			
	<p>L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo non sempre consapevole e solo se supportato dal docente rispetto alla visibilità, permanenza e</p>	<p>L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo non sempre consapevole rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi e dei dati personali propri ed altrui.</p>	<p>L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo generalmente responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi e dei dati personali propri ed altrui.</p>	<p>L'alunno ricerca, utilizza e condivide informazioni personali identificabili, in modo consapevole e responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei</p>

		privacy dei messaggi e dei dati personali propri ed altrui.			messaggi e dei dati personali propri ed altrui.
		5.6 Essere consapevole dei rischi legati alla presentazione personale sui social			
		L'alunno , solo con la guida del docente, riconosce i principali rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.	L'alunno conosce i principali rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.	L'alunno riflette sui rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.	L'alunno è consapevole dei rischi legati alle differenti strategie di presentazione di sé sui social network.
		5.7 Conoscere l'influenza delle tecnologie digitali sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale			
		L'alunno non ha consapevolezza di come le tecnologie digitali possano influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (bullismo e cyberbullismo).	L'alunno non ha piena consapevolezza di come le tecnologie digitali possano influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (bullismo e cyberbullismo).	L'alunno conosce come le tecnologie digitali possano influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (bullismo e cyberbullismo).	L'alunno conosce ed è consapevole di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (bullismo e cyberbullismo).
		5.8 Valutare il ruolo assunto nei social e agire in modo etico			
		L'alunno intuisce i sentimenti e le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social, ma non in tutti i contesti.	L'alunno intuisce i sentimenti e le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social.	L'alunno valuta i sentimenti, i contesti e le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social e agisce di conseguenza.	L'alunno valuta, etico, i sentimenti, i contesti e le possibili conseguenze legate ai differenti ruoli assunti sui social e agisce di conseguenza.
		5.9 Proporre efficaci strategie per affrontare il cyberbullismo			
		L'alunno ricerca delle modalità per affrontare il cyberbullismo e prova ad individuare soluzioni possibili per aiutare gli altri quando si verifica un episodio di questo tipo solo se stimolato dal docente.	L'alunno ricerca delle modalità per affrontare il cyberbullismo e prova ad individuare soluzioni possibili per aiutare gli altri quando si verifica un episodio di questo tipo.	L'alunno propone delle modalità per affrontare il cyberbullismo e prova ad individuare soluzioni possibili per aiutare gli altri quando si verifica un episodio di questo tipo.	L'alunno propone delle modalità per affrontare il cyberbullismo e individua diverse soluzioni possibili per aiutare gli altri quando si verifica un episodio di questo tipo.