



M. I. M - Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna
ISTITUTO COMPrensIVO "B.CROCE" PULA

Tel. 070 9209116

PEC:caic845006@pec.istruzione.it PEO: caic845006@istruzione.it

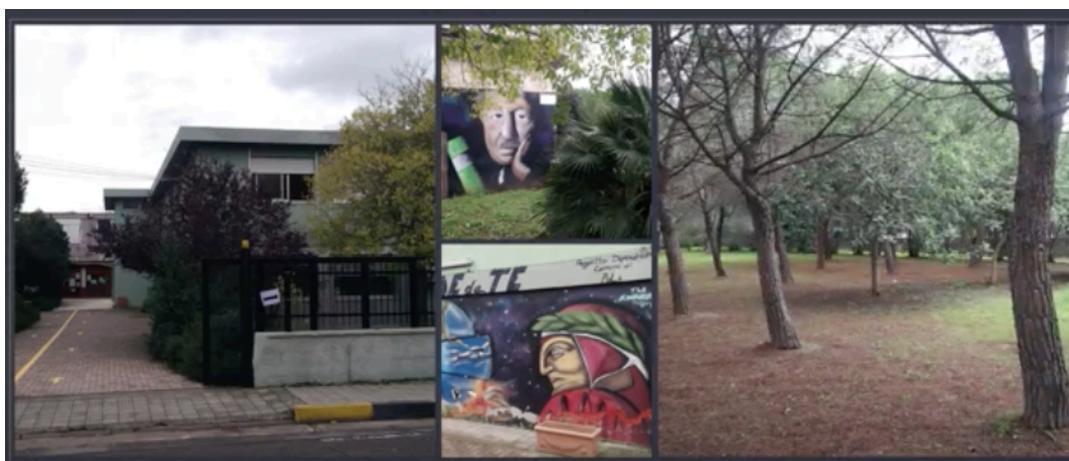
SITO WEB: www.comprensivopula.edu.it

Codice Fiscale: 92104970923; Codice Unico dell'Ufficio (fatturazione elettronica): UFE360

VIA TIGELLIO, 1 09050 PULA (CA)

CURRICOLO DIGITALE

ISTITUTO COMPrensIVO "B.CROCE" PULA a.s. 2024/2025



Indice delle sezioni

- ◆ *Introduzione*
- ◆ *Il DigComp 2.2 (Digital Competence Framework for Citizens)*
- ◆ *Compiti della scuola*
- ◆ *Le cinque aree del quadro di riferimento DigComp*
- ◆ *Il curriculum della scuola dell'infanzia*
- ◆ *Il curriculum della scuola primaria*
- ◆ *Il curriculum della scuola secondaria di I grado*

INTRODUZIONE

L'azione #15 del Piano Nazionale della Scuola Digitale (PNSD) ha previsto la realizzazione di Curricoli Digitali, che saranno messi a disposizione di tutto il sistema scolastico per lo sviluppo di competenze digitali (come descritto alle pagine 71-79 del PNSD). L'obiettivo di questa azione è dunque creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutte le scuole Curricoli Didattici innovativi, strutturati, aperti e in grado di coinvolgere la comunità scolastica.

Il Curricolo Digitale è un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali riproponibili, con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Le competenze digitali sono state inserite tra le otto competenze chiave nella Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 2006 e sono ritenute essenziali per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

Nella Raccomandazione troviamo questa definizione di competenza digitale: “consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle ICT (Information and Communication Technologies, Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”.

IL DIGCOMP 2.2 (Digital Competence Framework for Citizens)

Il DigComp 2.2, Digital Competence Framework for Citizens, fornisce un linguaggio comune per identificare e descrivere le aree chiave delle competenze digitali.

Si tratta di uno strumento sviluppato a livello europeo per migliorare le competenze digitali dei cittadini, aiutare i responsabili politici a formulare politiche che supportino lo sviluppo delle competenze digitali e pianificare iniziative di istruzione e formazione per migliorare le competenze digitali di specifici gruppi target.

Il DigComp è stato adottato a livello europeo per costruire il Digital Skills Indicator, l'indice delle competenze digitali, utilizzato per definire gli obiettivi politici e monitorare il Digital Economy and Society (DESI), l'Indice dell'Economia e della Società Digitale.

L'animatore digitale e il team digitale di istituto hanno realizzato il curricolo delle competenze digitali sulla base del Quadro di riferimento per le competenze digitali

dei cittadini (framework DigComp) elaborato dalla Human Capital and Employment Unit (Joint Research Centre) su incarico del Dipartimento Generale Occupazione, Affari Sociali e Inclusione della Commissione Europea e delle indicazioni emanate da AGiD, Agenzia per l'Italia Digitale, nel documento “[Competenze digitali](#)”.

Nel DigComp sono indicate 5 aree di competenza:

1. **INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti. 3.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
4. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. 5.
5. **PROBLEM - SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

PREMESSA – Riferimenti legislativi

- RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE)

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

(pag.14 Annali della Pubblica Istruzione)

- PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

(pag.16 Annali della Pubblica Istruzione)

- DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)

Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere. Il DigComp è stato realizzato nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata pubblicata la versione 2.0 e nel 2017 la versione 2.1.

DigComp 2.1 - Traduzione ufficiale in lingua italiana (icbernareggio.edu.it)

- RACCOMANDAZIONE del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relativa alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE.

La competenza digitale, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche. Competenza digitale: La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

pag.C189/9 – C189/10 Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea 4giugno 2018.

- CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

- CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato B)

L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

AREE di COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI di COMPETENZA

Area 1. INFORMAZIONE L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali :

Area 2. COMUNICAZIONE L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti Area

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze

Area 4. SICUREZZA L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile

Area 5. PROBLEM-SOLVING L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

LA SCUOLA

ha il compito di far maturare il valore culturale, educativo e formativo legato all'uso delle tecnologie digitali, intese come strumenti che servono a creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione delle conoscenze. Non si tratta soltanto di insegnare l'uso tecnico di specifici programmi, quanto di far acquisire agli alunni una forma mentis orientata alla comprensione di funzioni generali e alla capacità di saper selezionare e inquadrare le tecnologie digitali nei particolari contesti d'uso.

Gli alunni saranno portati a comprendere, anche attraverso l'autovalutazione come:

- ◆ selezionare in modo accurato materiale e informazioni reperite da varie risorse;
- ◆ sviluppare e presentare le proprie idee, monitorando e migliorando la qualità del proprio lavoro;
- ◆ scambiare e condividere informazioni;
- ◆ rivedere, modificare e valutare il proprio lavoro riflettendo criticamente sulla sua qualità anche mentre lo si sta realizzando.
- ◆ La qualificazione d'uso delle TIC deve diventare pratica sempre più diffusa, capace di coinvolgere il complesso delle attività didattiche e non, che si svolgono all'interno dell'istituzione scolastica.

Al termine della scuola secondaria di primo grado gli alunni devono essere in grado di scegliere quando e come usare le TIC nelle diverse situazioni al fine di:

- ❖ ottenere i massimi benefici nell'accedere all'informazione;
- ❖ esprimere le proprie idee;
- ❖ operare in maniera responsabile e collaborativa;
- ❖ risolvere problemi.

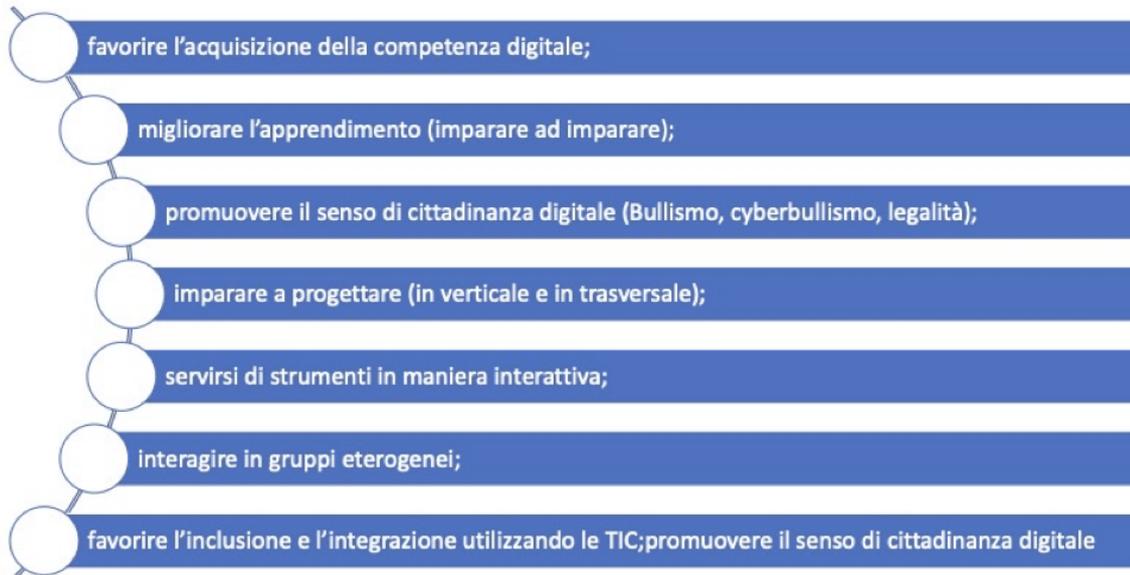
Il DigComp, in particolare, è diventato un riferimento per lo sviluppo e la pianificazione strategica di iniziative sulle competenze digitali, sia a livello europeo sia nei singoli stati membri dell'Unione.

Il documento prevede:

- A. Aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali;
- B. Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area (21 competenze);
- C. Livelli di padronanza per ciascuna competenza (i livelli sono 8);

- D. Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza;
- E. Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi.

6. OBIETTIVI



4. Le cinque aree del quadro di riferimento DigComp

Le cinque aree e relative competenze sono:

1. Elaborazione delle informazioni

1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedere e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali).
2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali).
3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato) .

2. Comunicazione e collaborazione

1. Interagire con le tecnologie digitali (Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto).
2. Condividere con le tecnologie digitali (condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità).
3. Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali (partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate).
4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali (utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co - costruzione e la co -creazione di dati, risorse e know-how).
5. Netiquette (essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali).
6. Gestire l'identità digitale (creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali).

3. Creazione di contenuti

1. Sviluppare contenuti digitali (creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digital).
2. Integrare e rielaborare contenuti digitali (modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti).
3. Copyright (diritti d'autore) e licenze (capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali).
4. Programmazione (pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico).

4. Sicurezza

1. Proteggere i dispositivi (proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali).

2. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy.
3. Proteggere i dati personali e la privacy (proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali).
4. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni.
5. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti).
6. Tutelare la salute e il benessere (essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali).
7. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali, ad es. cyberbullismo.
8. Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale) .
9. Tutelare l'ambiente (essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo).

5. Risoluzione di Problemi

1. Risolvere i problemi tecnici (individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi).
2. Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche (valutare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverli.
3. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali .
4. Utilizzare creativamente le tecnologie digitali (utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti.
5. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali).
6. Identificare i gap di competenza digitale (capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali).

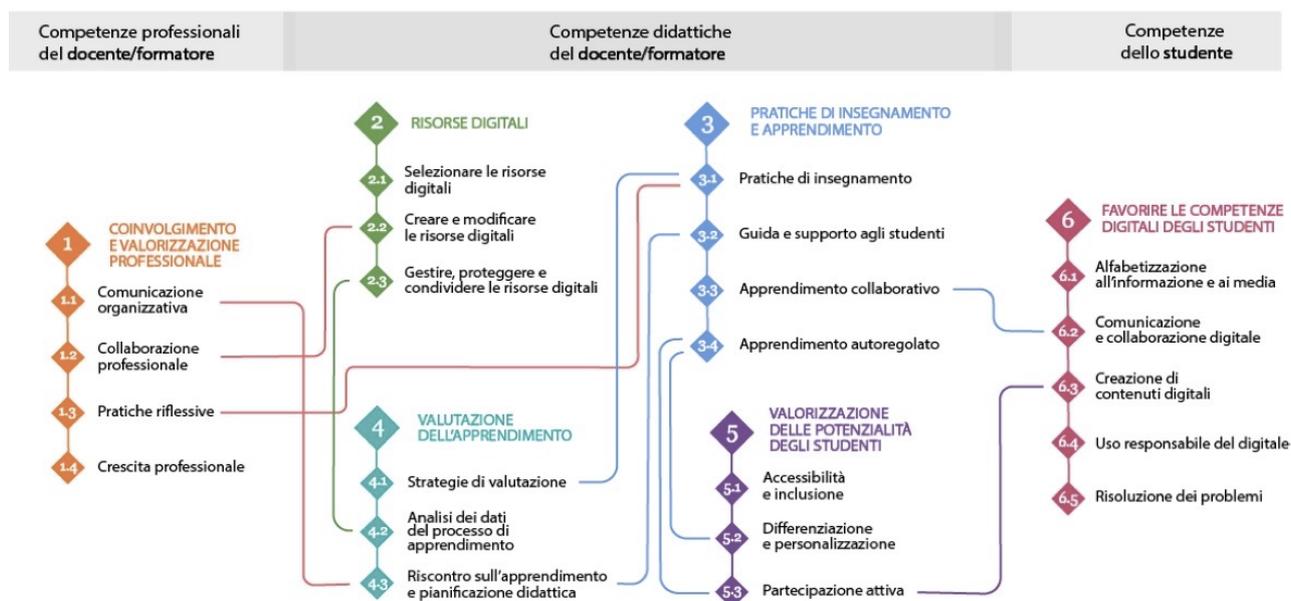
7. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali.
8. Ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.

Per ciascuna di queste competenze sono individuati otto livelli di padronanza, da quello base a quello altamente specializzato. Ciascun livello di competenza contiene la descrizione delle conoscenze, abilità e attitudini attese e rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività.

Le competenze digitali del cittadino sono quindi molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Il che significa non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati, solo per fare alcuni esempi.

A livello europeo, nazionale e regionale, cresce pertanto la necessità e l'interesse a fornire anche ai docenti le competenze adeguate per poter utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento. A tale scopo, molti paesi hanno sviluppato quadri di riferimento, strumenti di auto-valutazione e programmi di aggiornamento per la crescita professionale dei docenti e dei formatori.

Il quadro DigCompEdu



Le tecnologie digitali possono aiutare ad arricchire e potenziare le strategie didattiche in tanti modi diversi. Tuttavia, qualunque sia l'approccio pedagogico adottato, la competenza digitale chiave del docente/formatore risiede nel saper integrare e usare efficacemente le tecnologie digitali in ogni fase delle attività di insegnamento e apprendimento, considerando i diversi contesti d'uso.

Uno dei punti di forza delle tecnologie digitali nell'educazione è il loro potenziale nel favorire strategie didattiche centrate su chi apprende, amplificando le opportunità degli studenti di appropriarsi del proprio percorso di apprendimento e di esserne protagonisti attivi. Le tecnologie digitali possono quindi essere utilizzate per coinvolgere e motivare gli studenti, ad esempio nell'approfondire uno specifico argomento di studio, nello sperimentare diverse possibilità o soluzioni, nell'esplorare e comprendere le inter-conessioni, nel proporre soluzioni creative o nel realizzare un artefatto e rifletterci. Le tecnologie digitali possono inoltre contribuire a sostenere la differenziazione nelle classi, favorendo una didattica personalizzata, che propone al singolo studente attività adatte al proprio livello di competenza, ai propri interessi ed esigenze d'apprendimento.

Ruoli

L'Insegnante	Lo studente	La scuola
<ul style="list-style-type: none"> • progetta percorsi che prevedono la condivisione di risorse in A.V. (aula virtuale) • posta le lezioni in A.V. • utilizza abitualmente le mappe mentali e cognitive in classe predispone materiale ed esercitazioni in A.V. • corregge i compiti in A.V. • utilizza e richiede l'utilizzo delle TIC • prevede l'utilizzo dei vari digital device ma accetta il lavoro anche in formato cartaceo. • frequenta i corsi di aggiornamento proposti 	<ul style="list-style-type: none"> • segue i percorsi virtuali • utilizza i tools proposti dall'insegnante • utilizza la tecnologia richiesta • esegue i compiti in formato digitale quando richiesto • collabora con i pari 	<ul style="list-style-type: none"> • mette a disposizione attrezzature tecnologiche aggiornate • attrezza i vari plessi di connessione a banda larga • mette a disposizione docenti preparati sulle TIC • ha un responsabile esperto che si preoccupa di risolvere eventuali problematiche • predispone percorsi di formazione professionale

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di “formazione assistita” che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi.

La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Alunni sezione 5 anni

- ❖ Creare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali, il fare analogico è in relazione con il tecnologico (Es: video proiezioni di foto nello spazio della macro - costruttività con materiali non strutturati e naturali).
- ❖ Visionare immagini, brevi filmati e documentari alla LIM.
- ❖ Sperimentare semplici programmi di grafica, utilizzando la LIM.
- ❖ Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive.
- ❖ Utilizzare dispositivi tecnologici (Es: microscopio digitale, macchina fotografica, webcam) come strumenti per conoscere e indagare la realtà.
- ❖ Una tecnologia in dialogo con gli altri linguaggi (una webcam posta vicino alla finestra per inquadrare l'esterno in una connessione amplificata tra realtà e immagine, come potenziamento dei sensi).
- ❖ Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie.
- ❖ Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Google Workspace e Classroom per condivisione file e documentazione.

- ❖ Coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi).
- ❖ Coding (prime esperienze con cubetto, bee bot e sapientino - IRobot).

PRIMO/SECONDO/TERZO ANNO

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> • Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni. • Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. • Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer. • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. • Visiona immagini, opere artistiche, documentari. • Sa utilizzare in modo guidato il computer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. • Modalità per individuare ed aprire icone. Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). • Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera.
Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Usa con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di utilizzo di software didattici. • Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

l'alunno:

- ◆ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ◆ Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- ◆ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- ◆ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico al computer.
- ◆ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ◆ Esegue attività in unplugged con Bee bot e Blue bot e robot sapientino , IRobot.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA/SECONDA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none">• Osserva e utilizza oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni.• Progetta e compie nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti.• Conosce le parti principali del computer.	<ul style="list-style-type: none">• Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.• Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen.• Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.• Semplici programmi di grafica e/o didattici.• La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali

<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. • Si avvia ad utilizzare programmi di video-scrittura e di grafica. • Si avvia ad utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante. • Le funzioni di base dei programmi di video-scrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.
---	--	--

AL TERMINE DELLE CLASSI PRIMA / SECONDA

l’alunno deve saper:

- ◆ Accendere e spegnere il computer e la Lim.
- ◆ Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- ◆ Usare i principali comandi della tastiera.
- ◆ Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni
- ◆ Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- ◆ Scrivere parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.
- ◆ Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un’applicazione.
- ◆ Utilizzare correttamente il mouse e la tastiera.
- ◆ Usare software didattici.

CLASSE TERZA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none">• Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.• Progetta e realizza semplici prodotti multimediali.• Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.• Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento.	<ul style="list-style-type: none">• Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.• Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen.• Le icone.• La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali.

<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate). • Uso della posta elettronica per comunicare. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.
---	---	---

AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

l'alunno deve saper:

- ◆ Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.
- ◆ Utilizzare il mouse e tastiera. Creare una cartella personale.
- ◆ Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.
- ◆ Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.

- ◆ Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.
- ◆ Usare software didattici.
- ◆ Eseguire ricerche, online, guidate.
- ◆ Costruire la linea del tempo in forma digitale con il supporto del docente.

CLASSE QUARTA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza strumenti tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. • Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. • La stampa dei documenti.

<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. • La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. • Motori di ricerca e licenze Creative Commons. • La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. • Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). • Il blog come strumento per comunicare. • I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).
---	---	---

AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA

l'alunno deve saper:

- ◆ Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- ◆ Usare corsivo, grassetto e sottolineatura.
- ◆ Colorare un testo.
- ◆ Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo.
- ◆ Usare la formattazione del paragrafo.
- ◆ Inserire elenchi puntati.
- ◆ Usare il programma di video-scrittura.
- ◆ Usare software didattici.
- ◆ Eseguire ricerche, online, guidate.

CLASSE QUINTA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none">• Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.• Progetta e realizza semplici prodotti multimediali.• Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.• Utilizza strumenti tecnologici.	<ul style="list-style-type: none">• Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.• Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.• Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.• La stampa dei documenti.

<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. • Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. • Il collegamento a Internet attraverso un browser e la navigazione di alcuni siti selezionati. • La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. • Motori di ricerca e licenze Creative Commons. • Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). • Riconoscere episodi di “Cyberbullismo” ed elaborare strategie di contrasto.
---	--	--

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

l'alunno deve saper :

- ◆ Inserire bordi e sfondi.
- ◆ Utilizzare la barra del disegno Inserire WordArt e Clipart.
- ◆ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.

- ◆ Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- ◆ Usare il programma di video-scrittura.
- ◆ Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.
- ◆ Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- ◆ Conoscere Powerpoint.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

l'alunno:

- ◆ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- ◆ Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- ◆ Conosce e sa utilizzare le principali App di Gsuite con il proprio account studente.
- ◆ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- ◆ Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- ◆ Costruisce presentazioni.
- ◆ Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- ◆ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- ◆ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- ◆ Conosce i principi base del coding.
- ◆ Code.org.
- ◆ Utilizza APP per la didattica
- ◆ Utilizzare ambienti editor.

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>AREA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p> <p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3 Gestire dati , informazioni e contenuti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individua, spiega e soddisfa i propri fabbisogni informativi. • Svolge ricerche per trovare dati, informazioni e contenuti adatti negli ambienti digitali. • Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti, delle informazioni e dei contenuti digitali. • Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e analisi di una pagina web • Le funzioni di base dei programmi di video-scrittura per la produzione di testi. • Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe. • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali. • Valutazione di siti internet • Analisi delle fake news • Utilizzo di DRIVE • Utilizzo dei sistemi di archiviazione degli ambienti virtuali di apprendimento.

<p>AREA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.5 Netiquette.</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce attraverso le tecnologie digitali e sceglie i mezzi di comunicazione più adatti per un determinato contesto. • Sceglie tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti. • Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di strumenti digitali. • Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. • Applica le corrette norme comportamentali della comunicazione digitale • Protegge la propria identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento come Classroom • Utilizzo di strumenti e portali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: e-mail, Drive, documenti condivisi, bacheche virtuali,... • Ambienti virtuali di apprendimento come Google Classroom • Redazione di testi e presentazioni multimediali in ambienti collaborativi (Google Apps) • Lettura e comprensione della Netiquette dell'Istituto • Corretta gestione della propria identità digitale • Gestione dell'account scolastico • Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto. • Partecipazione ad iniziative di sensibilizzazione su Generazioni Connesse.
--	---	---

<p>AREA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali .</p> <p>3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali .</p> <p>3.3 Licenze e copyright.</p> <p>3.4 Programmare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea contenuti in diversi formati attraverso gli strumenti digitali. • Modifica ed integra informazioni e contenuti, creandone di nuovi. • Comprende come le regole del copyright si applicano ai dati, informazioni e contenuti digitali. • Elenca semplici istruzioni per un sistema informatico utilizzato per svolgere un semplice compito 	<ul style="list-style-type: none"> • Creazioni di presentazioni multimediali, di ebook, podcast, mappe concettuali, videomaking. • Video Editing, creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello. • Percorsi di sensibilizzazione sul diritto d'autore . • Partecipazione a Giochi matematici; programmazione di base su schemi a blocchi con robot didattici .
---	---	--

<p>AREA 4. SICUREZZA</p> <p>4.1 Protezione dei dispositivi.</p> <p>4.2 Protezione dei dati personali e privacy.</p> <p>4.3 Protezione della salute e del benessere.</p> <p>4.4 Protezione dell'ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • E' consapevole della presenza di rischi e minacce negli ambienti digitali e cerca di proteggere i propri dispositivi e contenuti. • Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. • Distingue e sa spiegare modalità per evitare rischi per la salute e le minacce sul benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. • E' consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale. • Riconosce l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza password efficaci. • Partecipazione ad iniziative di sensibilizzazione per il Safer Internet Day. • Partecipazione alle iniziative promosse da Generazioni Connesse. • Partecipazione a percorsi di educazione alla salute- contrasto alle dipendenze.
---	--	--

<p>AREA 5. PROBLEM SOLVING</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici.</p> <p>5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche.</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p> <p>5.4 Identificare divari di competenza digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. • Individua le esigenze e selezione gli strumenti digitali adeguati. • Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di BYOD. • risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti. • Utilizzo di classi virtuali. • Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitale. • Attività di orientamento.
---	--	--

OBIETTIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo

<u>INFORMAZIONE</u>	<u>COMUNICAZIONE</u>	<u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>	<u>SICUREZZA:</u>	<u>PROBLEM- SOLVING</u>
<p>identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p>	<p>comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video) • integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti • produrre espressioni creative contenuti media e programmar e conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze. 	<p>applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</p>	<p>identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>

Obiettivi specifici	Conoscenze
<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.</p>	<p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</p> <p>I dispositivi informatici di input e output.</p>
<p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.</p>	<p>Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali che includono anche Open source.</p>
<p>Si accosta a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p>	<p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p>
<p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p>	<p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p>
<p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p>	<p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p>
<p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p>	<p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.).</p>
<p>Utilizzare software offline e online per attività di Coding.</p>	<p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI

Al termine della Scuola dell'INFANZIA

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

Al termine della Scuola PRIMARIA

- ◆ Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.
- ◆ Usare gli strumenti digitali e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- ◆ Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
- ◆ Utilizzare piattaforme di condivisione.
- ◆ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. tecnologie più comuni, anche informatiche.
- ◆ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- ◆ Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.

Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado

- ◆ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- ◆ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- ◆ Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- ◆ Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
- ◆ Valutazione apprendimenti.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DI EDUCAZIONE DIGITALE

Nelle Linee Guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione,

“La valutazione delle competenze” All. CM n° 3 del 13/2/2015 si afferma che:

“L’apprezzamento di una competenza, in uno studente come in un qualsiasi soggetto, non è impresa facile. Preliminarmente occorre assumere la consapevolezza che le prove utilizzate per la valutazione degli apprendimenti non sono affatto adatte per la valutazione delle competenze.”

È ormai condiviso che la competenza si possa accertare:

1. Rilevandone l’acquisizione attraverso la realizzazione di un COMPITO DI REALTÀ.
2. Chiarendo quali COMPETENZE CHIAVE sono state attivate attraverso il percorso progettato e realizzato.
3. Esplicitando le COMPETENZE DI CITTADINANZA favorite dal percorso progettato e realizzato.
4. Osservando registrando e valutando il processo attraverso una RUBRICA VALUTATIVA.
5. Cogliendo il senso e le intenzioni attraverso processi di AUTOVALUTAZIONE.

Compiti di realtà

Si identificano nella richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari nella pratica didattica. Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, vanno privilegiate prove per la cui soluzione l’alunno debba richiamare in forma integrata, componendoli autonomamente, più apprendimenti acquisiti. La risoluzione della questione-problema (compito di realtà) viene a costituire il prodotto finale degli alunni su cui si basa la valutazione.

In ambito educativo, la valutazione può rappresentare un elemento capace di facilitare o di ostacolare l'innovazione. Quando si cerca di integrare le tecnologie digitali nella didattica, bisogna considerare in che modo tale integrazione possa ottimizzare le strategie di valutazione esistenti. Allo stesso tempo, bisogna anche considerare in che modo le tecnologie digitali possono essere utilizzate per creare o

favorire approcci di valutazione innovativi.

Il docente/formatore con competenze digitali avanzate deve essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali anche nell'ambito della valutazione, tenendo in giusta considerazione questi aspetti fondamentali. Inoltre, l'uso delle tecnologie digitali nell'educazione (per fini di valutazione, apprendimento, di organizzazione e altro) apre la porta ad una vasta gamma di dati diversi relativi alle attività e alle modalità di apprendimento di ogni studente.

Strategie di valutazione

- Usare le tecnologie digitali per la valutazione sia formativa che sommativa.
- Diversificare e ottimizzare le modalità e gli approcci adottati per la valutazione.
- Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.

Rubrica valutativa

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

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2.COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.