

FUTURA



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

PNRR ISTRUZIONE

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE ISTITUTO COMPRENSIVO CHIOGGIA - BORGO



Il “Curricolo Digitale Verticale” è un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali. È strutturato in modo da essere facilmente replicabile, utilizzabile e applicabile su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione.

Per la stesura del presente curriculum, è stato preso in considerazione il DigComp 2.2 che funge da struttura di riferimento unificata per le scuole, gli enti educativi, gli individui e le aziende. Ecco permette l’uso di un linguaggio uniforme per descrivere e comunicare i gradi di competenza digitale acquisiti lungo l’intero arco della vita.

Il Curricolo verticale delle competenze digitali 2024/2025 dell’I.C. “Chioggia-Borgo” utilizza il DigComp 2.2, definisce obiettivi per lo sviluppo delle competenze a vari livelli di istruzione: Infanzia, Primaria, Secondaria di Primo Grado.

L’obiettivo è che gli studenti raggiungano un certo livello di padronanza al termine della Scuola del Primo Ciclo. Non ci sono competenze specifiche per una classe, ma livelli progressivi delle stesse competenze, che iniziano già nella Scuola dell’Infanzia. Il curriculum presenta gli obiettivi di apprendimento che gli studenti dovrebbero raggiungere alla fine dei vari gradi di scuola. Per la Scuola dell’Infanzia, le Indicazioni nazionali non richiedono di dettagliare le competenze in Obiettivi di Apprendimento, ma il documento presenta comunque alcuni esempi. Il curriculum delle competenze digitali è implementato con la collaborazione di tutti i docenti e discipline in quanto la competenza digitale è trasversale e supporta l’apprendimento/insegnamento di ogni disciplina.

Il curriculum è articolato in **conoscenze, abilità, attitudini** (nel quadro di riferimento DigComp 2.2, le attitudini rappresentano gli atteggiamenti e i comportamenti che supportano l’uso efficace, critico e sicuro delle tecnologie digitali) ed esempi di **attività**.

AREE DI COMPETENZE E DESCRITTORI	
Aree	Descrittori
Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati • Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali.
Area 2. Comunicazione e collaborazione • Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. • Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. • Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. • Collaborare attraverso le tecnologie digitali. • Netiquette. • Gestire l'identità digitale.	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 3. Creazione di contenuti digitali • Sviluppare contenuti digitali. • Integrare e rielaborare contenuti digitali. • Copyright e licenze. • Programmazione.	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 • Proteggere i dispositivi. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Proteggere la salute e il benessere. • Proteggere l'ambiente.	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 Risoluzione di problemi • Risolvere problemi tecnici. • Individuare bisogni e risposte tecnologiche. • Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. • Individuare i divari di competenze digitali.	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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Conoscenze	Abilità	Attitudini
Dimensione tecnologica Inizia a usare gli strumenti tecnologici (mouse, tastiera, touch) con la presenza dell'insegnante, riconosce e denomina un computer. Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplici o di gioco, denomina esercizi interattivi di tipo linguistico, logico, matematico e grafico che si possono svolgere al computer, col tablet, alla Lim. Dimensione cognitiva Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare con la presenza dell'insegnante. Padroneggia prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporale e ad orientarsi nel mondo dei simboli. Dimensione etica impara a condividere col gioco. Racconta ciò che vede sugli schermi instaurando con i compagni relazione e condivisione.	• Utilizzare dispositivi STEM con la supervisione dell'insegnante. Riconoscere, distinguere, usare, operare con Bee bot e Cody Roby. • Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti • Utilizzare correttamente sulla tastiera i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio. • Riconoscere e utilizzare sulla tastiera le lettere per scrivere il proprio nome. • Seguire immagini e video presentate dall'insegnante • Rispettare, condividere e raccontare ciò che ha fatto con lo strumento tecnologico.	• Approcciarsi con curiosità a macchine e strumenti tecnologici, scegliere i giochi in base ai suoi interessi e curiosità. • Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso semplici programmi di grafica. • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la guida e il supporto costante dell'insegnante.
Attività	Familiarizzazione con gli strumenti multimediali, manipolando i vari componenti (tastiera, mouse, touch...). Il primo approccio ai dispositivi deve avvenire in maniera non teorica, facendo manipolare le varie componenti; successivamente possono disegnare il dispositivo o costruire un computer utilizzando uno scatolone e cartone su cui disegnare e ritagliare le principali componenti. Individuare i luoghi dove si usano gli strumenti tecnologici, riconoscere gli elementi più importanti, esercitarsi sull'utilizzo dei comandi da eseguire per accendere e spegnere la macchina. Utilizzo di semplici applicazioni che consentono, mediante il gioco, di sperimentare le possibili funzioni. Sperimentare semplici programmi di grafica, ad esempio, utilizzando la matita e la gomma, utilizzando le varie possibilità di traccia (forma e spessore), disegnare utilizzando la linea retta e curva, le forme e le possibilità d'uso (pieno, vuoto), colorare immagini utilizzando il riempimento, il pennello nelle varie possibilità d'uso.	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA		
AREA 1: Alfabetizzazione all’informazione e ai dati		
Conoscenze	Abilità	Attitudini
Motori di ricerca, valutazione delle fonti, semplici ricerche guidate.	Saper utilizzare motori di ricerca e siti web approvati, con Digital Board o Lim. Saper cercare informazioni utilizzando parole chiave appropriate con l’aiuto dell’insegnante. Saper ricercare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) all’interno di cartelle di archiviazione, guidato dall’insegnante.	Curiosità e desiderio di esplorare e imparare nuove informazioni su siti suggeriti dall’insegnante. Responsabilità a proteggere i propri dati personali e quelli degli altri (es. Account appositamente generati per la classe)
Attività	Consultazione del libro testo in formato digitale, di dizionari digitali; ricerche guidate su argomenti proposti e dall’insegnante (es. Animali o argomenti storici). Esercizi di sicurezza di base, come il riconoscimento delle informazioni personali da non condividere.	
AREA 2: Comunicazione e collaborazione		
Conoscenze	Abilità	Attitudini
Mezzi quotidiani di comunicazione digitale, parti della comunicazione	Conoscere e individuare diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...) Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto) Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer in autonomia o in collaborazione con i compagni.	Apertura alla condivisione e alla collaborazione tra pari.
Attività	Scrittura di messaggi ed e-mail guidati dall’insegnante. Utilizzo di giochi didattici on line in autonomia o in piccolo gruppo.	
AREA 3: Creazione di contenuti digitali		
Conoscenze	Abilità	Attitudini
Programmi di videoscrittura, Coding plugged e unplugged	Utilizzare programmi di videoscrittura (Word, ...) per elaborare semplici testi sotto la guida dell’insegnante. Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet.	Creatività ed entusiasmo nella fruizione di strumenti digitali.
Attività	Creazione di un blog di classe, creazione di file e documenti di vario tipo, gioco guidato e in autonomia con applicativi per il Coding	
AREA 4: Sicurezza		

Conoscenze	Abilità	Attitudini
Regole sull'utilizzo delle tecnologie	Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione. Conoscere le regole di base dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto.	Consapevolezza e cautela nell'uso di internet e delle tecnologie digitali.
Attività	Familiarizzazione e manipolazione degli strumenti digitali.	
AREA 5: Risoluzione di problemi (problem solving)		
Conoscenze	Abilità	Attitudini
Coding, funzionamento generale dei dispositivi	Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali con l'aiuto dell'insegnante. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding in piccolo gruppo.	Perseveranza e determinazione nel risolvere problemi complessi o nuovi.
Attività	Giochi di Coding plugged e unplugged.	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA

AREA 1: Alfabetizzazione all'informazione e ai dati		
Conoscenze	Abilità	Attitudini
Motori di ricerca, valutazione delle fonti, semplici ricerche guidate.	Saper utilizzare motori di ricerca e siti web approvati dalla Digital Board o Lim. Saper cercare informazioni utilizzando parole chiave appropriate con l'aiuto dell'insegnante. Saper organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando file e cartelle di archiviazione, guidato dall'insegnante.	Curiosità e desiderio di esplorare e imparare nuove informazioni su siti suggeriti dall'insegnante. Responsabilità a proteggere i propri dati personali e quelli degli altri (es. Account appositamente generati per la classe)
Attività	Consultazione del libro testo in formato digitale, di dizionari digitali; ricerche guidate su argomenti proposti dall'insegnante (es. Animali o argomenti storici). Esercizi di sicurezza di base, come il riconoscimento delle informazioni personali da non condividere. Semplici esercizi alla Lim di salvataggio di varie tipologie di file, creazione di cartelle.	
AREA 2: Comunicazione e collaborazione		
Conoscenze	Abilità	Attitudini

Mail, regole di comportamento on line,	Saper inviare e ricevere mail sotto la supervisione dell’insegnante. Saper collaborare nella stesura di un documento in formato digitale. Avviare ed eseguire in autonomia giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, attraverso dispositivi digitali	Disponibilità a collaborare e condividere informazioni in modo costruttivo.
Attività	Scambi di mail tra “amici di penna” digitali o per simulazioni. Uso e creazione di giochi didattici on line sui contenuti disciplinari affrontati.	
AREA 3: Creazione di contenuti digitali		
Conoscenze	Abilità	Attitudini
Programmi di scrittura e presentazioni, Scratch	Saper utilizzare software di scrittura e presentazione per creare contenuti digitali. Saper integrare diversi tipi di media in un unico progetto (ad esempio, immagini e testo). Creare semplici programmi o animazioni utilizzando linguaggi di programmazione visivi.	Creatività nell’approccio alla creazione di contenuti digitali. Rispetto per il lavoro degli altri anche in riferimento al concetto di copyright.
Attività	Creazione di semplici presentazioni o file word di gruppo. Creazione di piccole storie con l’utilizzo dell’applicativo Scratch Junior.	
AREA 4: Sicurezza		
Conoscenze	Abilità	Attitudini
Password, account	Saper impostare e utilizzare password sicure per dispositivi e account. Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.	Consapevolezza e cautela nell'uso di internet e delle tecnologie digitali. Flessibilità e pensiero critico nell’utilizzo di nuove strategie digitali.
Attività	Lezioni su privacy e sicurezza, esercizi di inserimento e creazione di nuove password efficaci.	
AREA 5: Risoluzione di problemi (problem solving)		
Conoscenze	Abilità	Attitudini
Coding, funzionamento generale di un computer	Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d’uso delle tecnologie digitali.	Perseveranza e determinazione nel risolvere problemi complessi o nuovi.

	Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding. Essere in grado di cercare soluzioni online e imparare da tutorial e risorse digitali.	
Attività	Uso di strumenti digitali per risolvere semplici problemi (calcolatrici online, applicazioni di coding, software di gestione dei progetti), esercizi di ricerca e consultazione di tutorial on line.	

TRAGUARDI DI COMPETENZA SCUOLA PRIMARIA

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce i principi base del Coding.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Realizza presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Microsoft Office 365 con il proprio account studente.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, condividere informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA 1: Alfabetizzazione all'informazione e ai dati

Conoscenze	Abilità	Attitudini
Motori di ricerca, valutazione delle fonti, tecniche avanzate di ricerca.	Navigare, ricercare, filtrare dati. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	Evita consapevolmente le distrazioni e mira ad evitare il sovraccarico di informazioni quando accede e naviga nelle informazioni, nei dati e nei contenuti. Protegge i propri dati personali e quelli degli altri (es. Account Microsoft appositamente generati per la classe).
Attività	Progetti di ricerca su temi specifici, esercizi di valutazione delle fonti. Analisi critica di articoli di notizie, discussioni su fake news.	

AREA 2: Comunicazione e collaborazione

Conoscenze	Abilità	Attitudini
Piattaforme di comunicazione digitale. Strumenti di collaborazione online.	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. Condividere informazioni.	È restio a condividere risorse digitali se non è in grado di citare gli autori o la fonte in maniera appropriata. Collabora e condivide informazioni in modo costruttivo e critico.
Attività	Progetti di gruppo online, utilizzo di forum educativi. Condivisione di documenti tramite cloud scolastico o e-mail.	

AREA 3: Creazione di contenuti digitali

Conoscenze	Abilità	Attitudini
-------------------	----------------	-------------------

Strumenti di creazione di contenuti. Software di editing.	Sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali.	È disponibile a creare qualcosa di nuovo a partire da contenuti digitali esistenti utilizzando processi di progettazione interattivi (ad esempio creare, testare, analizzare e perfezionare le idee). È rispettoso/a dei diritti altrui (ad esempio proprietà, condizioni contrattuali), utilizzando solo fonti legali per il download di contenuti digitali (ad esempio film, musica, libri) e, quando applicabile, optando per software open-source.
Attività	Produzione di presentazioni multimediali, creazione di una voce su Vikidia o simili.	
AREA 4: Sicurezza		
Conoscenze	Abilità	Attitudini
Privacy online	Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy.	Vigilanza, prudenza, consapevolezza nell'uso di internet e delle tecnologie digitali.
Attività	Lezioni su privacy e sicurezza, esercizi di gestione delle impostazioni di privacy.	
AREA 5: Risoluzione di problemi (problem solving)		
Conoscenze	Abilità	Attitudini
Tecniche di problem solving.	Risolvere i problemi tecnici. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	Perseveranza, ingegnosità.
Attività	Progetti di coding, utilizzo di software online e offline. Risoluzioni di problemi relativi all’uso degli elementi di output di un pc.	

TRAGUARDI DI COMPETENZA SCUOLA SECONDARIA di I grado

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica Microsoft Office 365 e del registro elettronico.
- Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca, svago.
- Conosce le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- Riconosce vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie.

VALUTAZIONE

I docenti della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado valutano le competenze degli alunni attraverso:

1. compiti di realtà,
2. attività interdisciplinari (es. incontro con la Polizia Postale...),
3. singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni scritte in word, presentazioni, grafici, uso del foglio di calcolo...)

RUBRICA DI VALUTAZIONE AL TERMINE DELLA SCUOLADELL'INFANZIA

Area di Competenza	Livello Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	Utilizza in modo guidato strumenti digitali semplici (disegno, giochi educativi).	Utilizza strumenti digitali semplici con la supervisione dell'insegnante (disegno, giochi educativi) .	Utilizza strumenti digitali semplici in autonomia (disegno, giochi educativi) .	Utilizza strumenti digitali semplici in autonomia e con creatività (disegno, giochi educativi).

Comunicazione e Collaborazione	Prende consapevolezza del web e della possibilità di comunicare attraverso ambienti digitali con il supporto dell'adulto.	Prende consapevolezza del web e della possibilità di comunicare attraverso ambienti digitali con la supervisione dell'adulto.	Comunica in ambienti digitali con la presenza di un adulto.	Comunica in ambienti digitali in modo sicuro e consapevole.
Creazione di Contenuti Digitali	Crea semplici contenuti digitali con assistenza.	Crea contenuti digitali con la supervisione dell'insegnante.	Crea contenuti digitali in autonomia.	Crea contenuti digitali in autonomia e con creatività.
Sicurezza				
Risoluzione dei Problemi	Riconosce problemi tecnici di base con assistenza.	Risolve problemi tecnici semplici con la supervisione dell'insegnante.	Risolve problemi tecnici semplici in autonomia.	Riconosce e risolve problemi tecnici in modo efficace e autonomo.
RUBRICA DI VALUTAZIONE SCUOLA PRIMARIA CLASSI I-II-III				
Area di Competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	Utilizza in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno...)	Utilizza in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno...) con la supervisione dell'insegnante	Utilizza in autonomia gli applicativi più comuni (disegno...)	Utilizza in autonomia e con creatività gli applicativi più comuni (disegno...)

Comunicazione e Collaborazione	Prende, in modo guidato, consapevolezza del web e della possibilità di comunicare attraverso ambienti digitali con il supporto dell'adulto	Prende consapevolezza del web e della possibilità di comunicare attraverso ambienti digitali con la supervisione dell'adulto	Prende in autonomia consapevolezza del web e della possibilità di comunicare in ambienti digitali (Piattaforma OFFICE 365 e altre piattaforme) con la presenza di un adulto	Riconosce e Comunica in ambienti digitali (Piattaforma Office 365). È attento ai rischi legati al Web.
Creazione di Contenuti Digitali	Crea semplici contenuti digitali con assistenza.	Produce elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati usando ppt.
Sicurezza	Riconosce, con l'aiuto del docente, i rischi della navigazione in rete	Riconosce, in modo essenziale, i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	In modo autonomo valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy.	In modo autonomo e corretto valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Utilizza la netiquette.
Risoluzione dei Problemi	Riconosce problemi tecnici di base.	Utilizza la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risolve problemi supervisionato dall'insegnante	Affronta problemi tecnici semplici in autonomia.	Riconosce e affronta problemi tecnici in modo efficace.

RUBRICA DI VALUTAZIONE SCUOLA PRIMARIA CLASSI IV-V

Area di Competenza	Livello Iniziale	Livello Base	Livello Intermedio	Livello Avanzato
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	Naviga e ricerca informazioni con assistenza. Riconosce alcune fonti di dati. Utilizza in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno, scrittura).	Ricerca e filtra informazioni in modo autonomo. Valuta la qualità delle fonti con supporto.	Gestisce e organizza dati e informazioni. Valuta criticamente le fonti.	Integra e rielabora dati complessi. Utilizza vari strumenti digitali per la gestione dei dati.
Comunicazione e Collaborazione	Utilizza strumenti digitali per comunicare con assistenza. Condivide semplici informazioni.	Comunica e collabora online in modo autonomo. Rispetta quasi sempre le norme di netiquette.	Partecipa attivamente a progetti collaborativi. Rispetta sempre le norme di netiquette.	Coordina e guida gruppi di lavoro. Utilizza strategie avanzate di comunicazione digitale.
Creazione di Contenuti Digitali	Crea semplici contenuti digitali con assistenza. Utilizza strumenti di base.	Sviluppa semplici contenuti digitali autonomamente. Conosce le basi del copyright.	Integra e rielabora contenuti digitali. Rispetta le licenze di copyright.	Crea contenuti digitali complessi utilizzando strumenti avanzati. Rispetta le licenze di copyright.
Sicurezza	Riconosce i rischi di base online. Protegge i dati personali con assistenza.	Adotta misure di sicurezza online autonomamente. Protegge i dispositivi digitali.	Gestisce la privacy e la sicurezza dei dati. Conosce le pratiche di cibersicurezza.	Implementa strategie avanzate di sicurezza. Promuove la sicurezza digitale tra i pari.

Risoluzione dei Problemi	Riconosce problemi tecnici di base. Chiede assistenza per risolverli.	Risolve problemi tecnici comuni autonomamente. Utilizza risorse online per trovare soluzioni.	Affronta problemi tecnici complessi. Sviluppa soluzioni creative utilizzando strumenti digitali.	Diagnostica e risolve problemi tecnici avanzati. Contribuisce a migliorare processi e sistemi digitali.
---------------------------------	--	--	--	--

RUBRICA DI VALUTAZIONE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO				
Area di Competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Alfabetizzazione su Informazioni e Dati	Naviga e ricerca informazioni con assistenza. Riconosce alcune fonti di dati. Utilizza in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno...)	Ricerca e filtra informazioni in modo autonomo. Valuta la qualità delle fonti con supporto.	Gestisce e organizza dati e informazioni. Valuta criticamente le fonti.	Integra e rielabora dati complessi. Utilizza strumenti avanzati per la gestione dei dati.
Comunicazione e Collaborazione	Utilizza strumenti digitali per comunicare con	Comunica e collabora online in modo autonomo.	Partecipa attivamente a progetti collaborativi in Office. Rispetta sempre le norme di netiquette.	Coordina e guida gruppi di lavoro in Office. Utilizza

	assistenza. Condivide semplici informazioni.	Rispetta quasi sempre le norme di netiquette.		strategie avanzate di comunicazione digitale.
Creazione di Contenuti Digitali	Crea semplici contenuti digitali con assistenza. Utilizza strumenti di base.	Sviluppa semplici contenuti digitali autonomamente. Conosce le basi del copyright.	Integra e rielabora contenuti digitali.	Crea contenuti digitali utilizzando. Rispetta e applica le licenze di copyright.
Sicurezza	Riconosce i rischi di base online. Protegge i dati personali con assistenza.	Adotta misure di sicurezza online autonomamente. Protegge i dispositivi digitali.	Gestisce la privacy e la sicurezza dei dati. Conosce le pratiche di cibersecurity.	Implementa strategie avanzate di sicurezza. Promuove la sicurezza digitale tra i pari.
Risoluzione dei Problemi	Riconosce problemi tecnici di base. Chiede assistenza per risolverli.	Risolve problemi tecnici comuni autonomamente. Utilizza risorse online per trovare soluzioni.	Affronta problemi tecnici complessi. Sviluppa soluzioni creative utilizzando strumenti digitali.	Diagnostica e risolve problemi tecnici avanzati. Contribuisce a migliorare processi e sistemi digitali.