

COMPETENZE DIGITALI

COMPETENZE DI BASE FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

Immagini, suoni, colori	Il/La bambino/a utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
I discorsi e le parole	Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
La conoscenza del mondo	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

COMPETENZE DI BASE FINE SCUOLA PRIMARIA

Italiano	L'alunno/a ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
Storia	Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali.
Geografia	Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie).
Scienze	Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.
Musica	Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
Arte e immagine	Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)
Tecnologia	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

COMPETENZE DIGITALI

COMPETENZE DI BASE FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
Italiano	L'allievo/a costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti informatici Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
Storia	Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali Produce informazioni storiche con fonti digitali e le sa organizzare in testi Espone con scritture digitali le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentandole le proprie riflessioni.
Geografia	Utilizza elaborazioni digitali per comunicare efficacemente informazioni spaziali
Musica	È in grado di ideare e realizzare messaggi musicali e multimediali utilizzando sistemi informatici
Arte e immagine	Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. Analizza e descrive beni culturali, immagini statiche e multimediali, utilizzando il linguaggio appropriato
Tecnologia	Utilizza adeguate risorse materiali informative organizzative per la progettazione e la realizzazione di prodotti digitali Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando linguaggi multimediali e di programmazione.
Matematica	Rappresenta insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico. Riproduce figure e disegni geometrici utilizzando in modo appropriato software di geometria
Scienze	Osserva, modella e interpreta i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer

COMPETENZE DIGITALI

Rubrica livelli di padronanza fine scuola dell'infanzia					
DIMENSIONI	INDICATORI (evidenze osservabili)	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Osservare.	Manifesta curiosità verso gli strumenti tecnologici.	Con la guida dell'insegnante comincia a manifestare curiosità verso gli strumenti tecnologici.	Inizia a manifestare curiosità verso gli strumenti tecnologici.	Manifesta curiosità verso gli strumenti tecnologici.	Manifesta interesse verso gli strumenti tecnologici.
	Coglie le parti principali di alcuni strumenti tecnologici e le loro funzioni.	Coglie in modo parziale le parti principali di alcuni strumenti tecnologici e le loro funzioni.	Coglie sommariamente le parti principali di alcuni strumenti tecnologici e le loro funzioni.	Coglie le parti principali di alcuni strumenti tecnologici e le loro funzioni.	Coglie puntualmente le parti principali di alcuni strumenti tecnologici e le loro funzioni.
Progettare e produrre.	Realizza a computer semplici elaborazioni grafiche.	Con l'aiuto dell'insegnante e/o di un compagno realizza a computer semplici elaborazioni grafiche.	Realizza a computer semplici elaborazioni grafiche con pochi dettagli.	Realizza a computer semplici elaborazioni grafiche.	Realizza a computer semplici elaborazioni grafiche con dettagli.
Impiegare le TIC in modo riflessivo e responsabile.	Utilizza alcuni strumenti tecnologici.	Seguendo le indicazioni dell'insegnante utilizza alcuni strumenti tecnologici.	Inizia ad utilizzare alcuni strumenti tecnologici.	Utilizza alcuni strumenti tecnologici.	Con sicurezza utilizza alcuni strumenti tecnologici.
	Esegue giochi ed attività di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.	Se guidato, esegue giochi ed attività di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.	Prova ad eseguire giochi ed attività di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.	Esegue giochi ed attività di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.	Con prontezza esegue giochi ed attività di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.

COMPETENZE DIGITALI

Rubrica livelli di padronanza fine scuola primaria					
DIMENSIONI	INDICATORI (evidenze osservabili)	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Osservare.	Riconosce e documenta le funzioni di un'applicazione informatica.	Riconosce alcune funzioni di un'applicazione informatica	Riconosce le funzioni principali di un'applicazione informatica	Riconosce e usa le funzioni principali di un'applicazione informatica.	Riconosce e usa le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
Prevedere e immaginare.	Esegue ricerche online per mezzo di motori di ricerca.	Esegue ricerche online per mezzo di motori di ricerca.	Esegue ricerche online per mezzo di motori di ricerca, salvando file e contenuti	Esegue ricerche online per mezzo di motori di ricerca; salva file e contenuti e recupera ciò che ha salvato	Esegue ricerche online per mezzo di motori di ricerca, selezionando le informazioni; salva file e contenuti e recupera ciò che ha salvato.
Intervenire e trasformare .	Interviene su contenuti digitali e li trasforma	Modifica su indicazione quanto prodotto anche da altri	Modifica in maniera essenziale quanto prodotto anche da altri	Edita e modifica quanto prodotto anche da altri	Edita, modifica e rifinisce i contenuti prodotti anche da altri.
Progettare e produrre.	Produce contenuti digitali.	Produce semplici contenuti digitali (testi, immagini...)	Produce semplici contenuti digitali multimediali.	Produce contenuti digitali multimediali.	Produce contenuti digitali multimediali originali.
Impiegare le TIC in modo riflessivo e responsabile.	Prende le fondamentali misure per proteggere i dati sensibili	Usa le strategie di sicurezza (username e password alfanumeriche) ed ha una conoscenza base di come i dati sono raccolti e usati	Aggiorna le strategie di sicurezza (username e password alfanumeriche), ha una conoscenza base di come i dati sono raccolti e usati, seleziona solo alcune tipologie di informazioni	Aggiorna le strategie di sicurezza (username e password alfanumeriche), ha una conoscenza base di come i dati sono raccolti e usati, seleziona e condivide solo alcune tipologie di informazioni	Prende le fondamentali misure per proteggere gli strumenti e i dati sensibili. Ha una conoscenza base di come i dati sono raccolti e usati, seleziona e condivide solo alcune tipologie di informazioni

COMPETENZE DIGITALI

Rubrica livelli di padronanza fine scuola secondaria					
DIMENSIONI	<i>INDICATORI (evidenze osservabili)</i>	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Osservare e prevedere	<i>Usa la rete Internet per reperire e selezionare informazioni utili</i>	Utilizza se guidato i motori di ricerca per reperire semplici informazioni utili al compito, salvarle e recuperarle.	Utilizza i motori di ricerca per reperire semplici informazioni utili al compito attraverso una check-list, salvare quelle attendibili e recuperarle.	Utilizza i motori di ricerca per reperire in autonomia informazioni attendibili e utili al compito, salvarle, recuperarle e organizzarle in modo strutturato.	Utilizza i motori di ricerca per reperire in autonomia informazioni attendibili, significative e utili al compito, salvarle, recuperarle e organizzarle in modo strutturato rielaborandole in modo critico e personale.
Immaginare e sperimentare	<i>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità</i>	Ricorre, se guidato, alle tecnologie o a nuovi strumenti quando i metodi tradizionali non rispondono al compito. Utilizza alcune semplici tecnologie per affrontare situazioni quotidiane.	Ricorre ad alcune tecnologie o a nuovi strumenti quando i metodi tradizionali non rispondono al compito. Sceglie quali tecnologie utilizzare per affrontare situazioni quotidiane.	Ricorre in autonomia alle tecnologie o a nuovi strumenti quando i metodi tradizionali non rispondono al compito. Sceglie tecnologie appropriate ed efficaci per affrontare situazioni quotidiane e non solo.	Ricorre in maniera responsabile e critica alle tecnologie o a nuovi strumenti, comprenderne il funzionamento e i punti di forza per risolvere problemi. Propone azioni innovative con l'uso delle tecnologie.
Intervenire e trasformare	<i>Crea e disegna utilizzando software specifici</i>	Crea semplici rappresentazioni di oggetti e/o conoscenze note utilizzando procedure guidate	Crea e rappresenta semplici lavori di carattere multidisciplinare utilizzando procedure guidate	Crea e rappresenta lavori di carattere multidisciplinare utilizzando abilità, conoscenze e competenze acquisite.	Crea e rappresenta in modo personale lavori articolati, di carattere multidisciplinare utilizzando abilità, conoscenze e competenze acquisite.
Progettare e produrre.	<i>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche e infografiche.</i>	Produce, se guidato, semplici contenuti digitali (documenti, tabelle,	Produce semplici contenuti digitali (documenti, tabelle,	Produce e modifica contenuti digitali (documenti, tabelle,	Produce e modifica contenuti digitali (documenti, tabelle,

COMPETENZE DIGITALI

		grafici, presentazioni, video, ipertesti,...).	grafici, presentazioni, video, ipertesti,...).	grafici, presentazioni, video, ipertesti,...) in modo creativo.	grafici, presentazioni, video, ipertesti,...) dall'alto potenziale comunicativo in modo creativo, integrando l'uso di diversi strumenti e piattaforme.
	<i>Elabora semplici istruzioni per programmare un comportamento desiderato, anche di robot.</i>	Sviluppa abilità per la risoluzione di semplici problemi e la ricerca di soluzioni attingendo a modelli noti.	Sviluppa abilità per la risoluzione di problemi e produce soluzioni lineari attingendo alle proprie capacità logiche.	Sviluppa abilità per la risoluzione di problemi in modo creativo e produce soluzioni attingendo alle proprie capacità logiche.	Sviluppa abilità per la risoluzione di problemi in modo creativo ed efficiente e propone soluzioni attingendo alle proprie capacità logiche e razionali, migliorando quelle capacità di pensiero che contribuiscono all'apprendimento e alla comprensione.
Impiegare le TIC in modo riflessivo e responsabile.	<i>Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione collaborando con altri</i>	Interagisce con gli altri, se guidato, utilizzando elementi essenziali degli strumenti di comunicazione (telefoni mobili, email, piattaforme). Condivide con gli altri, se guidato, file e contenuti attraverso mezzi tecnologici.	Interagisce con gli altri utilizzando elementi essenziali degli strumenti di comunicazione (telefoni mobili, email, piattaforme). Conosce le fondamentali norme di comportamento da utilizzare quando si comunica con gli strumenti digitali. Condivide con gli altri file e contenuti attraverso mezzi tecnologici. È consapevole dei benefici	Interagisce con gli altri utilizzando diversi elementi degli strumenti di comunicazione (telefoni mobili, email, piattaforme). Conosce le norme di comportamento da utilizzare quando si comunica con gli strumenti digitali. Condivide file e contenuti e collabora con gli altri attraverso mezzi tecnologici.	Interagisce con gli altri utilizzando molteplici strumenti di comunicazione (telefoni mobili, email, piattaforme). Conosce le norme di comportamento da utilizzare quando si comunica con gli strumenti digitali. Condivide file e contenuti e collabora con gli altri attraverso mezzi tecnologici.

COMPETENZE DIGITALI

			e dei rischi relativi all'identità digitale.	È consapevole dei benefici e dei rischi relativi all'identità digitale e all'appartenenza alle comunità online.	È protagonista e partecipa alla comunità online apportando il proprio contributo alla costruzione del sapere. Protege la propria reputazione digitale.
--	--	--	--	---	---