

ISTITUTO COMPRENSIVO “L. DA VINCI” OMIGNANO

CURRICOLO DIGITALE 2022/2025



SCUOLA DELL'INFANZIA

Raccordi Scuola dell'infanzia – Scuola Primaria

SCUOLA PRIMARIA

Raccordi Scuola Primaria – Scuola Secondaria di I grado

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

GRIGLIA VALUTAZIONE

La rivoluzione digitale che stiamo vivendo ormai da diversi anni, legata all'esplosione di dati, informazione e comunicazione, connettività e tecnologie, richiede nuove conoscenze ma soprattutto nuove consapevolezze.

Sviluppare le competenze digitali dei nostri studenti significa anche offrire loro una nuova dimensione di cittadinanza attiva e consapevole.

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (“Raccomandazione del Consiglio europeo relativa alla competenze chiave per l'apprendimento permanente”, C189/9, p.9, maggio 2018):

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile 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 cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

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.”

La competenza digitale è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche. Purtroppo, come confermano i dati del Digital Economy and Society Index, il nostro sistema-Paese presenta profonde debolezze in questo campo, particolarmente gravi proprio nel campo della competenza digitale dei cittadini, che va quindi coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso scolastico.

L' Istituto Comprensivo "L. Da Vinci"- Omignano in perfetta sintonia con le indicazioni provenienti dal Consiglio Europeo e dal MIUR ha progettato e realizzato un percorso di accompagnamento rivolto alle scuole del I ciclo, per supportarle nell'elaborazione di curricula finalizzati allo sviluppo della competenza digitale.

La competenza digitale deve diventare un traguardo formativo per ogni livello scolastico, secondo una logica di curricolo verticale, che si ponga l'obiettivo di:

- rispondere ai bisogni di conoscenza, di espressione e di comunicazione dei ragazzi,
- essere personalizzata, immersiva, integrata delle diverse tecnologie
- aiutare i ragazzi a organizzare, riflettere, attribuire senso alla loro esperienza tecnologica
- orientare a una nuova ecologia dei media verso la logica dell'integrazione, della non intrusività del mezzo, dell'uso non passivo della tecnologia ma di una esperienza tecnologica consapevole.

Per questo la scuola deve costruire degli ambienti di apprendimento in cui le tecnologie possano essere utilizzate con un atteggiamento di ricerca e collaborazione tra docenti e studenti al fine di favorire la comprensione critica, la "presa di coscienza" della complessità sociale e informativa, come il dialogo, la partecipazione e la costruzione di interessi comuni.

Da qui la necessità di dotare l'Istituto di un Curricolo Digitale ossia di un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione e necessariamente verticale.

Un Curricolo Digitale con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo, teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche.

Le **DIMENSIONI DELLE COMPETENZE DIGITALI**, come già evidente nella definizione iniziale delle Raccomandazioni Europee, sulle quali sarà possibile lavorare in classe, in un'ottica che integra la dimensione tecnologica con quella cognitiva ed etica (*Calvani, Fini e Ranieri 2009*) sono:

- dimensione TECNOLOGICA: è importante far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana, onde evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte, attraverso un'adeguata comprensione della "grammatica" dello strumento.
- dimensione COGNITIVA: fa riferimento alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità.
- dimensione ETICA E SOCIALE: la prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui, e di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri. La seconda, invece, pone un po' più l'accento sulle pratiche sociali e quindi sullo sviluppo di particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

Le **CINQUE AREE delle COMPETENZE DIGITALI**, in riferimento al **DIGCOMP 2.1. (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali)**, sono:

1. ALFABETIZZAZIONE E DATI: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: 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. 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. 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.

TRAGUARDI DI COMPETENZE		
Al termine della Scuola dell'INFANZIA.	Al termine della Scuola PRIMARIA.	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado.
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. • Utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica Gsuite e del registro elettronico. • Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. • Usare il computer 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica Gsuite e del registro elettronico. • 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA - Alunni sezione 5 anni

Partiamo dall'idea di *“una tecnologia al servizio - messa a disposizione - delle possibilità che i bambini e gli adulti intravedono quindi coerente con la progettualità che si realizza negli ambienti educativi”* M. Tedeschi

- 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 nonstrutturati 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 deisensi).
- Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie.
- Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Gsuite in particolare Meet e Classroom percondivisione file e documentazione.
- Coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema inmodo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi).
- Coding (prime esperienze con cubetto e bee bot, cody roby e codyway).

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, topologico, al computer.
 - ✓ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni/comandi.
 - ✓ Esegue attività unplugged con Cody Roby e Codyway, Bee bot e Blue bot e Cubetto.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA

Al termine della classe PRIMA	Al termine della classe SECONDA	Al termine della classe TERZA	Al termine della classe QUARTA	Al termine della classe QUINTA
<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e Spegnere il computer e la Lim. • Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse). • Utilizzare correttamente il mouse. • Utilizzare la tastiera. • Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici. • Usare software didattici. • Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura. • Conoscere i blocchi "Vai avanti", "Gira a destra, Gira a Sinistra" • Utilizzare il programma "L'ora del codice" Corso 1 e 2 • Eseguire attività in unplugged 	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim. • Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. • Usare i principali comandi della tastiera. • Aprire e chiudere un'applicazione. • Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. • Usare software didattici. • Utilizzare il programma "L'ora del codice" Corso 1 e 2 Scratch Jr. (avvio al suo utilizzo): inizializzazione di un progetto (posizione di partenza del gattino), sprite, stage, costumi e sfondi. Modifica sprite con editor grafico 	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim. • Utilizzare il mouse e la tastiera. • Aprire e chiudere un file. • Creare una cartella personale. • Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile. • 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, on line, guidate. • Utilizzare il programma "L'ora del codice" Corso 3 • Conoscere i blocchi "Vai 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare programmi di videoscrittura. • Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura. • Usare software didattici. • Usare software di geometria. • Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni. • Conoscere programmi presentazioni e le sue funzioni principali. • Eseguire ricerche, on line, guidate. • Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Utilizzare il programma "L'ora del codice" Corso 4 • L'ora del codice 'minecraft' 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. • Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di video scrittura, presentazione e calcolo. • Usare software didattici. • Utilizzare software di geometria. • Usare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Navigare in internet,

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare “Bee Bot”, “Blue Bot ”e Cubetto. • Coinvolgimento delle famiglie nell’utilizzo della piattaforma scolastica Gsuite. 	<p>Pixel Art</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare “Bee Bot”, “Blue Bot ”e Cubetto. <p>Coinvolgimento delle famiglie nell’utilizzo della piattaforma scolastica Gsuite.</p>	<p>avanti”, “Gira a destra”; “Gira a sinistra”; “Ripeti”; “Se – Allora – Altrimenti”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accedere e Consultare ilregistro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file. • Accedere a classroom ed Utilizzare le applicazioni Dedicate allo studente di Gsuite. • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente sviluppo Scratch: sprite, stage, costume e script modifica sprite con editor grafico iniziale di un progetto • Lego WeDo • Gioco, storytelling, creazione dei propri personaggi con editor grafico. • Accedere e consultare ilregistro elettronico della scuola,download e upload di documenti/ file. • Accedere a classroom ed Utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite. • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati. 	<p>attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il programma “ L’ora del codice” Corso 4 e 5 • L’ora del codice ‘minecraft’ • Ambiente di sviluppo Scratch • Lego WeDo • Storytelling, grafica computerizzata: dialoghi e interazione tra personaggi per le animazioni • Creazione dei propri personaggi con editor grafico. • Uso della interattività e del movimento per la realizzazione di giochi multimediali. • Creare disegni geometrici con il codice. <p>Utilizzo del suono nelle attività di storytelling.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accedere e consultare • Accedere a classroom ed
---	--	--	---	---

				<p>Utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (AccountStudente Gsuite) inserendo allegati.
--	--	--	--	---

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.
- Utilizzare ambienti editor.
- Utilizzare software di progettazione "Lego WE DO"



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA DI I GRADO



Al termine della classe PRIMA	Al termine della classe SECONDA	Al termine della classe TERZA
<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere, formattare,revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer. • Salvare i documenti anche su memoria rimovibile. • Creare diapositive digitali inserendo immagini,audio,video. • Manipolare e modificare testi prodotti, inserendo elementi grafici. • Conoscere l'uso della LIM e le sue principali funzionalità. • Utilizzare i dizionari digitali. • Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante. • Usare software di geometria. • Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. • Partecipazione al progetto "L'ora del codice". Programma il futuro. • Accedere e consultare il registro elettronico della scuola,download e upload di 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure per la produzione di testi,presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo. • Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. • Realizzare mappe concettuali, quiz. • Utilizzare i dizionari digitali. • Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici di variotipo. • Utilizzare programma per la realizzazione di video. • Usare software di geometria • Fruire di video e documentarididattici in rete con la supervisione del docente. • Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. • Partecipazione al progetto "L'oradel codice". Programma il futuro. • Proteggere i dispositivi. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Conoscere le procedure di 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare in autonomia programmi divideoscrittura, presentazioni,disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video, link. • Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabilisu piattaforme. • Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, graficistatistici, individuazione dei datistatistici(moda, media,mediana) • Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni,immagini e disegno tecnico. • Uso di software di geometria. • Scrivere sequenze di comandiper inventare una storia o un gioco. • Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale,algoritmi e coding. • Progettare e realizzare oggetti


<p>documenti/ file.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite. • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite)inserendo allegati. • Utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, facendo riferimento ad una lista di fonti fornita dall'insegnante. • Saper accedere all'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test on line. • Proteggere i dispositivi. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news) • Conoscere il significato e l'importanza del rispetto delcopyright. 	<p>utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dall'insegnante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload didocumenti/ file. • Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite. • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite)inserendo allegati. • Uso dell'e-book del libro di testo per accedere a contenuti digitali e test on line. • Riconoscere contenuti pericolosi, fraudolenti nella rete. • Conoscere l'importanza del rispetto del copyright e saper verificare contenuti prima del loro utilizzo. 	<p>con stampante 3D.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme on line. • Fruire di video e documentari con la supervisionedell'insegnante. • Utilizzare dizionari digitali. • Proteggere i dispositivi. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare(motori di ricerca,sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fakenews) • Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload didocumenti/ file. • Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite. • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite)inserendo allegati.
--	---	--

GRIGLIA VALUTAZIONE CURRICOLO DIGITALE

COMPETENZE DIGITALI

CRITERI EVIDENZE	DESCRITTORI DI LIVELLO	LIVELLI DI PADRONANZA
<p>  Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione e informazione (Tv, Hi-Fi, telefonia fissa e mobile, computer, differenti device, ecc.) </p> <p>  Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova a operare </p>	<p>➤ Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p>	5 COMPETENTE
	➤ Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	
	➤ Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.	
	➤ Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche	
	➤ Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica.	
	➤ Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste inopportune di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi e fraudolenti, evitandoli.	
	➤ Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	4 AVANZATO
	➤ Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefono cellulare e adotta i comportamenti preventivi	
	➤ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.	3 INTERMEDIO
	➤ Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.	
	➤ Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.	
	➤ Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefono cellulare e adotta i comportamenti preventivi.	

	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprende semplici testi inviati da altri via e-mail con l'aiuto dell'insegnate, trasmette semplici messaggi e-mail.	2 PRE- INTERMEDIO/essenziale
	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	
	<ul style="list-style-type: none">➤ Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento.	1 INIZIALE/BASE
	<ul style="list-style-type: none">➤ Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera.	
 È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione e /o informazione è più utile usare rispetto a un compito/scopo dato/indicato	<ul style="list-style-type: none">➤ Attraverso la supervisione dell'insegnante, sa utilizzare la rete per reperire informazioni	5 COMPETENTE
	<ul style="list-style-type: none">➤ Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle grafici;➤ collega file differenti	
	<ul style="list-style-type: none">➤ Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche.	
	<ul style="list-style-type: none">➤ Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica.	
	<ul style="list-style-type: none">➤ Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste inopportune di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi e fraudolenti, evitandoli.	
	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	4 AVANZATO
	<ul style="list-style-type: none">➤ Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.	3 INTERMEDIO
	<ul style="list-style-type: none">➤ Accede alla rete con la supervisione dell'insegnate per ricavare informazioni.	
 Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali	<ul style="list-style-type: none">➤ Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere	5 COMPETENTE

programmi di elaborazione di dati (anche open source)	problemi.	
	➤ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, tabelle, disegni (anche acquisiti con lo scanner).	4 AVANZATO
	➤ Costruisce tabelle di dati; Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli.	
	➤ Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; Utilizza fogli elettronici con istruzioni per semplici elaborazioni di dati e calcoli.	3 INTERMEDIO
 Produce elaborati, di complessità diversa, rispettando una mappa predefinita e criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.	➤ Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.	5 COMPETENTE
	➤ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, tabelle, disegni (anche acquisiti con lo scanner).	4 AVANZATO
	➤ Costruisce tabelle di dati; Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli.	
	➤ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.	3 INTERMEDIO
	➤ Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.	
	➤ Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.	
	➤ Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con le sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.	2 PRE-INTERMEDIO
	➤ Comprende e produce semplici frasi associandole a immagini date	1 INIZIALE/BASE