






Curricolo per lo sviluppo della COMPETENZA DIGITALE















Competenze tratte dal Profilo olistico di Delebio (estratto) con riferimento all'ambito considerato nello specifico	2
Traguardi di competenze inerenti Profilo olistico di Delebio	3
CLASSE PRIMA	4
CLASSE SECONDA	6
CLASSE TERZA	8
CLASSE QUARTA	12
CLASSE QUINTA	15

Competenze tratte dal Profilo olistico di Delebio (estratto) con riferimento all'ambito considerato nello specifico

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

Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per apprendere, partecipare, argomentare, ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.	Ha buone competenze digitali, utilizza le tecnologie della comunicazione presentate a scuola per apprendere, partecipare, argomentare, ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo, utilizzando le strategie e le informazioni apprese a scuola.	Ha competenze digitali di base, usa le tecnologie della comunicazione presentate a scuola, a volte in autonomia, a volte aiutato. Ricerca dati ed informazioni, distingue informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, in base alle indicazioni ricevute	Inizia a possedere competenze digitali di base, usa le tecnologie della comunicazione presentate a scuola in modo semplice e supportato dall'adulto, con ausili e risorse fornite appositamente

Traguardi di competenze inerenti Profilo olistico di Delebio

E1	 15		Collega le nuove informazioni alle conoscenze pregresse	AJ	 8	 15	usa le tecnologie della comunicazione per apprendere, partecipare e sperimenta le potenzialità della collaborazione online
F	 16		Riflette sulle procedure di lavoro e le strategie cognitive adottate, le analizza, le motiva. Inizia ad avere consapevolezza delle strategie più congeniali per gestire il proprio apprendimento,	AK	 8		Distingue le informazioni attendibili da quelle da sottoporre ad un controllo
N	 25	 16	Dinanzi ad una situazione problematica non familiare, si confronta con gli altri e pianifica un percorso risolutivo	AL	 9		Utilizza in modo corretto i devices, rispetta le norme impartite, naviga in modo sicuro
X	 5	 7	Comprende messaggi trasmessi mediante il linguaggio matematico e simbolico	AM	 10	 11	Riconosce la necessità di tutela della privacy personale e altrui
AA	 6		Costruisce ragionamenti formulando percorsi risolutivi di problemi mediante processi logici	AN	 12		Inizia ad avere consapevolezza dei rischi della rete

CLASSE PRIMA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”) livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
<p>Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell’informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)</p>	<p>1. Le tecnologie dell’informazione e della comunicazione e (ict)</p> <p>E1 - AJ - AL</p>	<p>1.1 Iniziare ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i></p>			
		<p>L’alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia ad affrontare le situazioni con continuità scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare le soluzioni, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L’alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia ad affrontare le situazioni con una certa continuità scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare le soluzioni, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L’alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia ad affrontare le situazioni scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare le soluzioni, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici</p>	<p>L’alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia ad affrontare le situazioni scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare le soluzioni, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici</p>
		<p>1.2 Conoscere le diverse parti dei dispositivi tecnologici <i>(Lim-pc-monitor-tastiera-mouse...)</i></p>			
		<p>L’alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, conosce le diverse parti dei dispositivi tecnologici con continuità recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici</p>	<p>L’alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce le diverse parti dei dispositivi tecnologici con una certa continuità recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L’alunno, in situazioni note e guidato se necessario, conosce le diverse parti dei dispositivi tecnologici recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici</p>	<p>L’alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce le diverse parti dei dispositivi tecnologici recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>
<p>1.3 Iniziare ad accendere e spegnere il computer <i>(individua pulsante accensione e icona di arresto sistema)</i></p>					
<p>L’alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia ad accendere e spegnere il computer con continuità, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici</p>	<p>L’alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia inizia ad accendere e spegnere il computer con una certa continuità, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici</p>	<p>L’alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia ad accendere e spegnere il computer, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L’alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia ad accendere e spegnere il computer, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici</p>		

		1.4 Iniziare ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici (<i>Cd con giochi, Code.org, scratch, Blue Bot...</i>)			
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici con continuità, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici con una certa continuità, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	
	1.5 Sviluppare la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC				
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC con continuità, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC con una certa continuità, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, solo in situazioni note e guidato sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l'utilizzo delle TIC con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	

Individuano campi del sapere, CONOSCENZE E ABILITÀ ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Sono organizzati in NUCLEI TEMATICI e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria (*per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi di italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe*) l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e	2. Comunicazione, collaborazione e condivisione di contenuti AL	3.1 Iniziare a conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) <i>Avatar (identità digitale), Meet, Classroom....</i>			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia a conoscere e rispettare con continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia a conoscere e rispettare con una certa continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia a conoscere e rispettare nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia a conoscere e rispettare nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici

consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)					
---	--	--	--	--	--

CLASSE SECONDA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)	Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ict) E1 - AJ - AL	1.1 Iniziare ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i>			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia ad affrontare le situazioni con continuità scomponendole in alcuni aspetti e si avvia a ricercare alcune soluzioni, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia ad affrontare le situazioni con una certa continuità scomponendole in alcuni aspetti e si avvia a ricercare alcune soluzioni,, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia ad affrontare le situazioni scomponendole in alcuni aspetti e si avvia a ricercare alcune soluzioni,, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia ad affrontare le situazioni scomponendole in alcuni aspetti e si avvia a ricercare alcune soluzioni,, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		1.2 Saper accendere e spegnere un computer			
		L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, sa accendere e spegnere un computer con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia sa accendere e spegnere un computer con una certa continuità, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario,sa accendere e spegnere un computer, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, solo in situazioni note e guidato,sa accendere e spegnere un computer, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
1.3 Iniziare ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici <i>(Cd con giochi, Code.org, scratch, Blue Bot...)</i>					
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia ad esplorare alcuni giochi a	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici, recuperando		

		didattici con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	scopi didattici con una certa continuità recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	didattici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
--	--	--	--	---	---

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)	Comunicazione, collaborazione e condivisione di contenuti AL	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) <i>Avatar (identità digitale), Meet, Classroom....</i>			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, conosce e rispetta con continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, conosce e rispetta con una certa continuità le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, conosce e rispetta nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia a conoscere e rispetta nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

CLASSE TERZA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”) livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell’informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)	1. Le tecnologie dell’informazione e della comunicazione (ict) E1 - AJ - AL	1.1 Iniziare ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i>			
		L’alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia a comprendere ed a utilizzare sequenze d’istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L’alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia a comprendere ed a utilizzare sequenze d’istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L’alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia a comprendere ed a utilizzare sequenze d’istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L’alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia a comprendere ed a utilizzare sequenze d’istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastico
		1.2 Inizia a conoscere la terminologia informatica corretta e si avvia ad un primo utilizzo <i>File-cartella (in locale o in cloud sulla piattaforma istituzionale)-icone-desktop-penna usb- hardware-software</i>			
		L’alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, inizia a conoscere ed a utilizzare con continuità e padronanza la terminologia informatica corretta, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L’alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia a conoscere ed a utilizzare con una certa continuità e padronanza la terminologia informatica corretta, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L’alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia a conoscere ed a utilizzare la terminologia informatica corretta, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L’alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia a conoscere ed a utilizzare con una certa continuità la terminologia informatica corretta, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		1.3 Iniziare ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici <i>(Cd con giochi, Code.org, scratch, Blue Bot...)</i>			
		L’alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia ad esplorare con continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti	L’alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia ad esplorare con una certa continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti	L’alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia ad esplorare i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L’alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia ad esplorare i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

		di apprendimento scolastici ed extrascolastici	di apprendimento scolastici ed extrascolastici.		
		1.4 Inizia ad accedere alla piattaforma istituzionale <i>Google Suite For Education, Office 365 education, Padlet, Edmodo, ecc.</i>			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia ad accedere con continuità e padronanza alla piattaforma istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni non note, in completa autonomia, inizia ad accedere con una certa continuità e padronanza alla piattaforma istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia ad accedere alla piattaforma istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia ad accedere alla piattaforma istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)	Comunicazione, collaborazione e condivisione di contenuti AL	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) <i>Avatar (identità digitale), Meet , Classroom....</i>			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, comprende ed utilizza con continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, comprende ed utilizza con una certa continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, comprende ed utilizza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, comprende ed utilizza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		3.2 Scopre software e applicazioni per la comunicazione digitale <i>Applicazioni Google Suite, account, mail, chat, ecc</i>			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, scopre e utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, scopre e utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, scopre e utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, scopre e utilizza il proprio account, la posta elettronica e le chat recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

		di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	di apprendimento scolastici ed extrascolastici		
		3.3 Scopre software e applicazioni per la collaborazione digitale <i>Applicazioni Google Suite, Office 365 education, Padlet, ecc.</i>			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, conosce e gestisce le credenziali di accesso del proprio account istituzionale con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, conosce e gestisce le credenziali di accesso del proprio account istituzionale con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, conosce e gestisce le credenziali di accesso del proprio account istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce e gestisce le credenziali di accesso del proprio account istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
<p>Assume un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.</p> <p>Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la produzione di</p>	<p>Cittadinanza Digitale</p> <p>AJ - AK - AL - AM - AN</p>	5.1 Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare			
		5.2 Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo			
		5.3 Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione			
		<p>Conosce i pericoli legati all'utilizzo della posta elettronica e della chat e comprende la necessità delle misure necessarie per proteggersi. Di fronte a finestre di dialogo che compaiono durante la navigazione è in grado di individuare le principali opzioni che gli vengono proposte.</p>	<p>Conosce i pericoli legati all'utilizzo della posta elettronica e della chat e comprende la necessità delle misure necessarie per proteggersi.</p>	<p>Conosce i pericoli legati all'utilizzo della posta elettronica e della chat e, se guidato, utilizza le misure necessarie per proteggersi..</p>	<p>Conosce i pericoli legati all'utilizzo della posta elettronica e della chat.</p>
5.4 Gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui					
<p>Conosce e rispetta sempre le fondamentali norme di comportamento nell'utilizzo delle</p>	<p>Conosce e rispetta le fondamentali norme di comportamento nell'utilizzo delle tecnologie digitali</p>	<p>Conosce e rispetta alcune norme di comportamento nell'utilizzo delle tecnologie digitali (netiquette).</p>	<p>Va stimolato ad applicare le principali norme comportamentali (netiquette).</p>		

<p>contenuti, la comunicazione e la collaborazione con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.</p> <p>È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di proteggere da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.</p> <p>Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</p>	tecnologie digitali (netiquette).	(netiquette).		
	5.5 Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri			
	<p>Interagisce in modo responsabile attraverso le tecnologie (videoconferenze, mail).</p> <p>Rispetta sempre le regole stabilite (uso della videocamera, del microfono); mail: accede alla casella di posta per leggere e scrivere; sa inserire correttamente l'indirizzo, l'oggetto e il corpo del testo; sa rispondere a uno o a tutti;</p> <p>videoconferenza: sa gestire l'accesso tramite link, accendere videocamera e microfono.</p>	<p>Interagisce in modo responsabile attraverso le tecnologie (videoconferenze, mail).</p> <p>Rispetta le regole stabilite (uso della videocamera, del microfono); mail: accede alla casella di posta per leggere e scrivere; sa inserire correttamente l'indirizzo, l'oggetto e il corpo del testo;</p> <p>videoconferenza: sa gestire l'accesso tramite link, accendere videocamera e microfono.</p>	<p>Interagisce attraverso le tecnologie (videoconferenze, mail).</p> <p>Va stimolato al rispetto delle regole stabilite (uso della videocamera, del microfono); mail: accede alla casella di posta per leggere e scrivere;</p> <p>videoconferenza: sa gestire l'accesso tramite link, accendere videocamera e microfono.</p>	<p>Se guidato comunica attraverso videoconferenze o mail.</p> <p>Va stimolato al rispetto delle regole stabilite (uso della videocamera, del microfono).</p>
	5.6 Informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati			
	5.7 Ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali			
	5.8 Interagire e partecipare alle comunità e alle reti			

CLASSE QUARTA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d'apprendimento”) livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	
<p>Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)</p>	<p>Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ict)</p> <p>E1 - AJ - AL</p>	<p>1.1 Iniziare ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i></p>			
		<p>L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia sa affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, sa affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario sa affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee, r,, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici</p>	<p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato, sa affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>
		<p>1.2 Inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file <i>Creare, rinominare, salvare cartelle e file (in locale e in rete), inviare mail con allegati</i></p>			
		<p>L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>
		<p>1.3 Iniziare ad esplorare alcuni software a scopi didattici <i>Editor di testo (Documenti)- Fogli di calcolo (Fogli) - Software per la produzione di presentazioni multimediali (Presentazioni) e mappe (MindMup)</i></p>			
		<p>L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia ,inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file,, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato inizia a conoscere ed a utilizzare le procedure di gestione dei file,, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>

		di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	di apprendimento scolastici ed extrascolastici.		
--	--	---	---	--	--

Individuano campi del sapere, CONOSCENZE E ABILITÀ ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Sono organizzati in NUCLEI TEMATICI e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria (*per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi di italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe*) l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
<p>Assume un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.</p> <p>Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.</p>	<p>Dati e informazioni AJ - AL</p>	<p>2.1 Si avvia ad accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili <i>(ricerca tramite i diversi browser, utilizzo siti noti e specifici dell'argomento/disciplina...)</i></p>			
		<p>L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, si avvia ad accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, si avvia ad accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, si avvia ad accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato, si avvia ad accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>
		<p>2.2 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la comunicazione digitale <i>Account – Posta Elettronica</i></p>			
		<p>L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, conosce ed utilizza software e applicazioni per la comunicazione digitale con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, conosce ed utilizza software e applicazioni per la comunicazione digitale con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, conosce ed utilizza software e applicazioni per la comunicazione digitale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce ed utilizza software e applicazioni per la comunicazione digitale le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>
		<p>2.3 Si avvia a conoscere ed a utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale <i>Piattaforma Google Suite</i></p>			
<p>L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, si</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, si</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, si avvia a</p>	<p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato, si avvia a conoscere ed a</p>		

		avvia a conoscere ed a utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	avvia a conoscere ed a utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	conoscere ed a utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza , recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza , recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
--	--	--	---	--	--

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
<p>È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di proteggere da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.</p> <p>Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare</p>	Sicurezza AM - AN	3.1 Inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico (<i>Postura –Cyberbullismo ...</i>)			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		3.2 Inizia ad essere in grado di capire il valore del possedere un account e l'importanza di proteggere il proprio account istituzionale e la propria privacy (<i>mantenere segreta la password, ricordarsi log in e log out....</i>)			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, inizia ad essere in grado di capire il valore del possedere un account e l'importanza di proteggere il proprio	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, inizia ad essere in grado di capire il valore del possedere un account e l'importanza di proteggere il proprio	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, inizia ad essere in grado di capire il valore del possedere un account e l'importanza di proteggere il proprio	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, inizia ad essere in grado di capire il valore del possedere un account e l'importanza di proteggere il proprio account

		account istituzionale e la propria privacy con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	account istituzionale e la propria privacy con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	account istituzionale e la propria privacy, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	istituzionale e la propria privacy, recuperano con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
--	--	--	--	---	---

CLASSE QUINTA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	
Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)	Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ict) E1 - AJ - AL	1.1 Saper affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e saper pianificare per ognuno le soluzioni più idonee. <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i>			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, sa affrontare e scomporre con continuità e padronanza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, pianificando per ciascuna situazione le soluzioni più idonee recuperando conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, sa affrontare e scomporre con una certa continuità e padronanza sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, pianificando per ciascuna situazione le soluzioni più idonee recuperando conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, sa affrontare e scomporre sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, sa affrontare e scomporre sequenze d'istruzione, diagrammi di flusso e il pensiero computazionale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		1.2 Conoscere ed utilizzare le procedure di gestione dei file <i>Creare, rinominare, salvare cartelle e file (in locale e in rete), inviare mail con allegati</i>			
		L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, conosce ed utilizza con continuità e padronanza le procedure di gestione dei file e l'utilizzo della mail recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza le procedure di gestione dei file e l'utilizzo della mail recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file e l'utilizzo della mail recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce ed utilizza le procedure di gestione dei file, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

	contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	apprendimento scolastici ed extrascolastici.		
	1.3 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici <i>Editor di testo (Documenti)- Fogli di calcolo (Fogli) - Software per la produzione di presentazioni multimediali (Presentazioni) e mappe (MindMup)</i>			
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, conosce ed utilizza con continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, conosce ed utilizza i software, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce e ed utilizza i software, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Individuano campi del sapere, CONOSCENZE E ABILITÀ ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Sono organizzati in NUCLEI TEMATICI e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria (per garantire una più efficace progressione degli apprendimenti nella scuola primaria gli obiettivi di italiano, lingua inglese e seconda lingua comunitaria, storia, geografia, matematica e scienze sono indicati anche al termine della terza classe) l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Assume un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.	Dati e informazioni AJ - AL	2.1 Saper accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili <i>(ricerca tramite i diversi browser, utilizzo siti noti e specifici dell'argomento/disciplina...)</i>			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, sa accedere alle diverse informazioni in Internet ed utilizzarle con continuità, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse), per selezionare le fonti attendibili, acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, sa accedere alle diverse informazioni in Internet ed utilizzarle con una certa continuità, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse), per selezionare le fonti attendibili, acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, sa accedere in Internet ad informazioni di base, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse), per avviarsi a selezionare le fonti attendibili acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, sa accedere in Internet ad informazioni di base, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse), per avviarsi a selezionare le fonti attendibili acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		2.2 Saper rielaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile <i>(utilizzo di programmi di videoscrittura, Classroom, Drive, chiavette usb...)</i>			
Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, sa rielaborare e salvare informazioni,	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia sa rielaborare e salvare informazioni,	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, sa rielaborare e salvare informazioni,	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, sa rielaborare e salvare informazioni, ricorrendo con fatica a

digitali per l'innovazione, la produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.	con continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	con una certa continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici	conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici
	2.3 Usare con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici. <i>Applicazioni incluse all'interno della piattaforma Google Suite (Google Presentazioni, Moduli, Jamboard, Docs, Classroom...)</i>			
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, utilizza in modo responsabile e creativo le tecnologie sia per ricercare le informazioni che per interagire con altre persone, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici per risolvere problemi semplici	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, sa accedere alle diverse informazioni in Internet ed utilizzarle con continuità, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse), per selezionare le fonti attendibili, acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, utilizza le tecnologie sia per ricercare informazioni che per interagire con altre persone recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, , utilizza le tecnologie sia per ricercare informazioni che per interagire con altre persone recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di	.Comunicazione , collaborazione e condivisione di contenuti AJ - AL	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) <i>Avatar (identità digitale), Meet , Classroom....</i>			
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, conosce e rispetta con continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, conosce e rispetta con una certa continuità e padronanza le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, conosce e rispetta le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce e rispetta le norme di comportamento nell'utilizzo della rete, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		3.2 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la comunicazione digitale <i>Account – Posta Elettronica</i>			

<p>comportamento (Netiquette)</p> <p>Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.</p>	<p>L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, conosce ed utilizza il proprio account, la posta elettronica con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, utilizza il proprio account, la posta elettronica con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, utilizza il proprio account, la posta elettronica, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato, utilizza il proprio account, la posta elettronica recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>
	<p>3.3 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la collaborazione digitale <i>Piattaforma Google Suite</i></p>			
	<p>L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, conosce le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, conosce le applicazioni per la collaborazione digitale e li utilizza con una certa continuità e padronanza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, conosce e utilizza le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce e utilizza le applicazioni per la collaborazione digitale, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
<p>È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di proteggere da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.</p> <p>Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le</p>	<p>Sicurezza</p> <p>AM - AN</p>	<p>4.1 Conoscere ed individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico <i>(Postura – Pause - Adescamento on line - Truffe - Cyberbullismo ...)</i></p>			
		<p>L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, conosce e individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato, individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>

tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare	4.2 Essere in grado di proteggere il proprio account istituzionale e la propria privacy <i>(mantenere segreta la password, ricordarsi log in e log out....)</i>			
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia, è in grado di proteggere il proprio account con continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia, è in grado di proteggere il proprio account con una certa continuità e consapevolezza, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario, è in grado di proteggere il proprio account, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, è in grado di proteggere il proprio account, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Area di competenza	Esiti formativi (espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli "Obiettivi d'apprendimento") livelli di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	
<p>Assume un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.</p> <p>Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione</p>	<p>Cittadinanza Digitale</p> <p>AJ - AK - AL - AM - AN</p>	5.1 Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare			
		5.2 Distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo			
		5.3 Creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione			
		5.4 Gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui			
		5.5 Utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri			
		5.6 Informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati			
		5.7 Ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali			
		5.8 Interagire e partecipare alle comunità e alle reti			

<p>con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.</p> <p>È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di proteggere da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.</p> <p>Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</p>					
--	--	--	--	--	--