

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	Competenza digitale
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 The Digital Competence Framework for Citizens 2.1 . European Union, 2017
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare le più comuni tecnologie digitali, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio ➤ Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate

Sezione A: Prescrizioni ministeriali e documenti della Commissione Europea
Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione (Estratto dalle <i>Indicazioni nazionali per il curricolo 2012</i> . In evidenza le competenze riconducibili alla cittadinanza digitale)
<p>Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.</p> <p>Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p> <p>Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.</p> <p>Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p> <p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p>

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per 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.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Traguardi formativi articolati in aree di competenza
(Estratti da: *The Digital Competence Framework for Citizens 2.1*)

Area di Competenza 1. Informazione e data literacy

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Area di Competenza 2. Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza utilizzando tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

Area di Competenza 3. Creazione di contenuti digitali

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

Area di Competenza 4. Sicurezza

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Tutelare la salute e il benessere
- 4.4 Tutelare l'ambiente

Area di Competenza 5. Problem solving

- 5.1 Risolvere i problemi tecnici
- 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali
- 5.4 Identificare i gap di competenza digitale

Sezione B - Curricolo d'istituto		
(Sviluppato dal Gruppo di lavoro sull'innovazione digitale dell'I.C. "Gabriele d'Annunzio")		
Prerequisiti per lo sviluppo delle competenze digitali		
(Da raggiungere indicativamente nell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e/o nei primi due anni della scuola primaria)		
<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere le parti funzionali di un pc (tastiera, mouse, monitor, unità centrale-cervello, stampante, pulsanti di accensione) ● Saper accendere e spegnere un pc (pulsante per l'accensione e icona per lo spegnimento) ● Riconoscere la funzione di alcune icone (ad es. cartelle, stampante, il simbolo di chiusura documento "X", icone di programmi di scrittura e disegno) ● Saper avviare e uscire da un programma, aprire e chiudere un file ● Saper individuare o riordinare le fasi di una procedura (es. per la realizzazione di un manufatto, di un percorso, per lo svolgimento di compiti nello studio individuale, per l'uso del pc e di alcuni programmi) ● Conoscere e saper utilizzare i tasti della tastiera, il tastierino numerico e i tasti cursore (freccie direzionali), il mouse e le funzioni delle sue parti. 		
Percorso di competenza articolato nei tre ordini di scuola:		
Le competenze esplicitate anche negli obiettivi formativi sono state scomposte in unità più piccole. Si precisa che lo sviluppo delle competenze prevede uno sviluppo continuo e progressivo nei tre ordini di scuola.		
Scuola dell'infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
Area di Competenza 1. Informazione e data literacy		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali ;1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali ;1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Orientarsi nello spazio (caccia al tesoro, percorsi motori con simbologia) ➤ Attività ludiche di classificazione, seriazione e organizzazioni seguendo criteri 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper utilizzare un motore di ricerca per cercare informazioni online (testi, foto, disegni, video, file audio) ➤ Acquisire consapevolezza che non tutte le fonti sono ufficiali e le informazioni attendibili, 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper utilizzare un motore di ricerca in modo consapevole per reperire informazioni online (testi, foto, disegni, video, file audio) ➤ Comprendere il grado di attendibilità di una fonte digitale e non e saper classificare le informazioni

	<p>iniziando a differenziare tra esse e che richiedono sempre un confronto, anche con strumenti cartacei.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Copiare e archiviare file o contenuti in cartelle sul pc o chiave USB, e poi recuperarli per poterli utilizzare. ➤ Saper stampare un documento, riprodurre un video. ➤ Saper utilizzare dizionari, enciclopedie, programmi didattici, libri di testo su supporto digitale e/o online. 	<p>riconoscendone la pertinenza e l'utilità rispetto alle proprie necessità.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper creare elenchi sitografici con strumenti locali e online. ➤ Saper organizzare e archiviare dati (file) attraverso strumenti di condivisione online (Es. Drive)
<p>Area di Competenza 2. Comunicazione e collaborazione</p> <p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali; 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali; 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza utilizzando tecnologie digitali; 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali ;2.5 Netiquette; 2.6 Gestire l'identità digitale.</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare diverse tecnologie per l'approfondimento di temi, la raccolta di dati e l'elaborazione di prodotti digitali o misti in alcuni progetti d'istituto (ad es.: Accoglienza, Ecoschools e Sicurezza). ➤ Promuovere il lavoro collaborativo nella ideazione e realizzazione di prodotti digitali (es. in piccoli gruppi ideare la struttura di una presentazione di diapositive, etc.) ➤ Conoscere i problemi relativi alla gestione dell'identità digitale, promuovendo gli approfondimenti dei seguenti temi: <ul style="list-style-type: none"> ○ riservatezza e il concetto di privacy (propria e altrui); ○ perdita della proprietà dei contenuti pubblicati; ○ invito alla prudenza nella pubblicazione e condivisione di dati personali 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Avviare una comunicazione costruttiva tramite classi virtuali (es. Edmodo, googleclassroom, etc.) ➤ Promuovere la creazione di una mail personale (Google) e istituire momenti di scambio di mail tra studenti per imparare le regole della comunicazione scritta. ➤ Utilizzare diverse tecnologie per l'approfondimento di temi, la raccolta di dati e l'elaborazione di prodotti digitali o misti in alcuni progetti d'istituto (ad es.: Accoglienza, Ecoschools e Sicurezza). ➤ Promuovere il lavoro collaborativo nella ideazione e realizzazione di prodotti digitali (es. in piccoli gruppi ideare la struttura di una presentazione di diapositive, etc.). ➤ Creare documenti condivisi con strumenti online (es.: Drive) in presenza e non. ➤ Conoscere le regole della comunicazione digitale ➤ Conoscere i problemi relativi alla gestione dell'identità digitale, promuovendo gli approfondimenti dei seguenti temi:

	<ul style="list-style-type: none"> ○ trasmettere il principio che l'identità digitale non è esente da rischi reali. ○ Attenzione ai contenuti della comunicazione privata e/o pubblica (social); ○ Cyberbullying 	<ul style="list-style-type: none"> ○ riservatezza e il concetto di privacy (propria e altrui); ○ perdita della proprietà dei contenuti pubblicati; ○ invito alla prudenza nella pubblicazione e condivisione di dati personali ○ trasmettere il principio che l'identità digitale non è esente da rischi reali. ○ Attenzione ai contenuti della comunicazione privata e/o pubblica (social); ○ Cyberbullying
Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali		
3.1 Sviluppare contenuti digitali; 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali; 3.3 Copyright e licenze; 3.4 Programmazione		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 3.1 Saper produrre semplici contenuti digitali (ad es. disegni, parole, etc) ➤ 3.4 Comprendere ed eseguire semplici sequenze di movimento e di azione ➤ 3.4 Impartire semplici sequenze di movimento anche con supporti visivi e dispositivi automatici (es. Bee bot). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper produrre semplici contenuti digitali attraverso programmi di scrittura (testi, giornalino scolastico, diagrammi, ...) e di disegno. ➤ Saper usare il foglio di calcolo per calcoli aritmetici e per produrre tabelle e grafici. ➤ Saper usare il programma per la realizzazione di una presentazione di diapositive nelle diverse discipline. ➤ Saper modificare contenuti prodotti da altri. ➤ Promuovere l'utilizzo di programmi con licenza gratuita (es. Libreoffice). ➤ Impartire semplici sequenze di movimento anche con supporti visivi e dispositivi automatici (es. Bee bot). ➤ Saper usare semplici applicazioni e piattaforme per il coding (Kturtle, Code.org, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper produrre diversi documenti utilizzando suite di programmi di ufficio (Libreoffice), quali: <ul style="list-style-type: none"> ○ documenti di testo ○ foglio di calcolo ○ disegno (draw) ○ presentazioni di diapositive ➤ Creare documenti con drive ➤ Saper utilizzare lo smartphone in attività didattiche strutturate per, ad esempio, acquisire immagini, realizzare dei video, misurare grandezze, produrre liste e annotazioni. ➤ Saper modificare contenuti prodotti da altri adattandoli alle proprie necessità. ➤ Conoscere le normative che tutelano i diritti d'autore. ➤ Promuovere l'utilizzo di programmi con licenza gratuita (es. Libreoffice). ➤ Saper usare applicazioni e piattaforme per il coding (Scratch, Code.org, ...)
Area di Competenza 4. Sicurezza		
4.1 Proteggere i dispositivi; 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy; 4.3 Tutelare la salute e il benessere; 4.4 Tutelare l'ambiente		

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere alcune situazioni di rischio fisico nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.(Non toccare!) ➤ Comprendere i rischi sanitari connessi con l'uso della tecnologia digitale (es. ergonomia, limite di tempo) ➤ Acquisire comportamenti finalizzati al risparmio energetico.(spegnere computer e monitor) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper utilizzare password per accedere ai dispositivi. ➤ Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. ➤ Individuare alcune situazioni di rischio fisico nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. ➤ Comprendere i rischi sanitari connessi con l'uso della tecnologia digitale (es. ergonomia, rischio di dipendenza) ➤ Acquisire consapevolezza dell'importanza di comportamenti finalizzati al risparmio energetico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper tutelare l'accesso ai propri dispositivi e il funzionamento degli stessi, adottando le seguenti misure: <ul style="list-style-type: none"> ○ uso di password sicure ○ gestione degli aggiornamenti del sistema, delle applicazioni e dell'antivirus; ○ saper riconoscere possibili minacce (es.: mail dannose) ➤ Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. ➤ Individuare alcune situazioni di rischio fisico nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. ➤ Comprendere i rischi sanitari connessi con l'uso della tecnologia digitale (es. ergonomia, rischio di dipendenza) ➤ Acquisire consapevolezza dell'importanza di comportamenti finalizzati al risparmio energetico.
<p>Area di Competenza 5. Problem solving</p> <p>5.1 Risolvere i problemi tecnici; 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche; 5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali; 5.4 Identificare i gap di competenza digitale</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper ricorrere a semplici azioni nella risoluzione di problemi durante l'uso di dispositivi o programmi (puntare col cursore sull'icona per far comparire l'informazione relativa, ricerca di funzioni nei menu a discesa, ricorso alla guida o al menu Aiuto, controllo delle spie di accensione, etc.). ➤ Saper usare le tecnologie digitali nello studio e nella risoluzione di problemi non tecnici (cercare un indirizzo in una mappa, fare foto o video per una ricerca, trovare la corretta pronuncia in una lingua straniera, utilizzare tutorial per costruire oggetti, creare mappe concettuali, tabelle riassuntive su argomenti di studio, ...). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere la funzione delle varie prese e dei relativi cavi, oltre che delle connessioni wireless, per riconoscere e risolvere i più comuni problemi di funzionamento dei dispositivi. ➤ Saper trovare soluzioni a problemi durante l'uso di programmi (chiudere un programma e riavviare il sistema, puntare col cursore sull'icona per far comparire l'informazione relativa, ricerca di funzioni nei menu a discesa, ricorso alla guida o al menu Aiuto, etc.). ➤ Saper usare le tecnologie digitali nello studio e nella risoluzione di problemi non tecnici (cercare un indirizzo in una mappa, fare foto o video per una ricerca, trovare la corretta pronuncia in una lingua

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Assumere un atteggiamento aperto verso le innovazioni e saper utilizzare anche le risorse della rete Internet in situazione di apprendimento formale e/o non formale.. 	<p>straniera, utilizzare tutorial per costruire oggetti, creare mappe concettuali, tabelle riassuntive su argomenti di studio, ...).</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Assumere un atteggiamento aperto verso le innovazioni e saper utilizzare anche le risorse della rete Internet per la propria formazione.
--	--	---

Sezione C - Rubrica per l'attribuzione dei livelli di competenza (Descrizione dei livelli rilevati al termine dei tre ordini di scuola)			
Scuola dell'infanzia			
Livello D - Iniziale	Livello C - Base	Livello B - Intermedio	Livello A - Avanzato
<p>Complessità dei compiti: semplici Autonomia: guidato sempre Processo cognitivo: memoria</p> <p>Sotto la costante supervisione dell'insegnante utilizza il computer per semplici attività, famigliarizzando con il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p>	<p>Complessità dei compiti: semplici Autonomia: guidato spesso Processo cognitivo: memoria</p> <p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p>	<p>Complessità dei compiti: semplici Autonomia: guidato talvolta Processo cognitivo: memoria e comprensione</p> <p>Con precise istruzioni dell'insegnante esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; famigliarizza con lettere parole numeri. Individua le principali icone che gli servono per il lavoro. Realizza semplici elaborati grafici.</p>	<p>Complessità dei compiti: semplici di routine Autonomia: guidato raramente Processo cognitivo: memoria e comprensione</p> <p>Con la sorveglianza dell'insegnante utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file cartelle e per salvare. Utilizza la tastiera alfabetica numerica. Opera con lettere e numeri in esercizio di riconoscimento.</p>

Scuola primaria

Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici. (Tratto da Certificazione delle competenze al termine della scuola primaria)

Livello D - Iniziale	Livello C - Base	Livello B - Intermedio	Livello A - Avanzato
<p>Complessità dei compiti: semplici Autonomia: guidato o in autonomia Processo cognitivo: memoria</p> <p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.</p>	<p>Complessità dei compiti: semplice Autonomia: in autonomia o guidato se necessario Processo cognitivo: memoria e comprensione</p> <p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.</p>	<p>Complessità dei compiti: ben definiti o di routine Autonomia: in autonomia o guidato se necessario Processo cognitivo: comprensione e applicazione</p> <p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva, costruisce tabelle di dati, utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, realizza semplici presentazioni di diapositive e disegni. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni e conosce alcuni rischi legati al suo utilizzo.</p>	<p>Complessità dei compiti: vari e nuovi Autonomia: da solo; aiuta i compagni. Processo cognitivo: applicazione, valutazione e creazione.</p> <p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni. Realizza disegni e semplici presentazioni di diapositive. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni . Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del smartphone e adotta i comportamenti preventivi.</p>

Scuola secondaria

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. (Tratto da Certificazione delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione)

Livello D - Iniziale	Livello C - Base	Livello B - Intermedio	Livello A - Avanzato
<p>Complessità dei compiti: compiti semplici e di routine Autonomia: guidato o in autonomia Processo cognitivo: memoria e comprensione</p> <p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, realizza semplici prodotti digitali, applicando tutte le procedure essenziali (ad. es. salvare e archiviare un documento, utilizzare le principali funzioni dei programmi, etc.) Sa interagire con semplici messaggi utilizzando alcuni canali digitali (ad es. mail, classe virtuale, etc.) con l'aiuto dell'insegnante. Utilizza la rete per cercare utili informazioni anche con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Complessità dei compiti: compiti semplici o di routine Autonomia: in autonomia o guidato se necessario Processo cognitivo: comprensione e applicazione</p> <p>Seguendo le istruzioni dell'insegnante o in autonomia, realizza prodotti digitali, applicando tutte le procedure essenziali (ad. es. salvare e archiviare un documento, utilizzare le principali funzioni dei programmi, etc.):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. ➤ Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni. ➤ Realizza semplici presentazioni di diapositive e disegni. <p>Sa interagire autonomamente utilizzando alcuni canali digitali</p>	<p>Complessità dei compiti: vari e nuovi Autonomia: da solo, aiuta i compagni Processo cognitivo: applicazione e valutazione</p> <p>Seguendo le istruzioni dell'insegnante o in autonomia, realizza prodotti digitali, applicando tutte le procedure conosciute e trovandone di nuove (ad. es. trovando nuove funzioni di un programma, etc.):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di modificarli, inserendo immagini, disegni e tabelle. ➤ Costruisce tabelle di dati ; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli. ➤ Realizza presentazioni di diapositive e disegni. <p>Sa interagire autonomamente e creativamente utilizzando alcuni canali digitali, rispettando le principali regole della netiquette.</p>	<p>Complessità dei compiti: complessi, vari e nuovi Autonomia: indipendente, supporta gli altri Processo cognitivo: applicazione,, valutazione e creazione</p> <p>In autonomia, realizza prodotti digitali, applicando tutte le procedure conosciute e trovandone di nuove (ad. es. trovando nuovi programmi e/o nuove funzioni in programmi noti, etc.). Sa utilizzare la rete per reperire informazioni in modo consapevole,; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche per valutarne l'attendibilità. Sa interagire autonomamente e creativamente utilizzando diversi canali digitali, rispettando le principali regole della netiquette. Sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, e</p>

	<p>rispettando le principali regole della netiquette.</p> <p>Accede alla rete per ricavare informazioni utili.</p> <p>Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone.</p>	<p>Accede alla rete per ricavare informazioni utili, confrontando diverse fonti per valutarne l'attendibilità.</p> <p>Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone e adotta alcuni comportamenti preventivi.</p>	<p>dell'uso dello smartphone e adotta i necessari comportamenti preventivi.</p> <p>Sa gestire la propria identità digitale in modo consapevole.</p>
--	---	---	---