



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "E. SPRINGER"

Scuola Infanzia- Scuola Primaria – Scuola secondaria di 1° grado
Via Toscanini 1 73010 SURBO(LE)

SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO 0832-1778082 - SCUOLA PRIMARIA GIORGILORIO 0832-1778084 - SCUOLA INFANZIA GIORGILORIO 0832-1778085
e-mail leic89900c@istruzione.it, e-mail certificata: leic89900c@pec.istruzione.it
c.f. 80019410754 www.istitutocomprensivosurbo.edu.it

CURRICOLO COMPETENZE DIGITALE

COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

PROCESSI COGNITIVI FONDANTI LA COMPETENZA

DIMENSIONI	PAROLE CHIAVE
TECNOLOGICA Uso amichevole e critico delle TSI Conoscenza e comprensione della natura, ruolo e opportunità delle TSI	RICONOSCERE – DISTINGUERE – USARE – INDIVIDUARE – OPERARE - GESTIRE (Accedere, Prendersi Cura Del Dispositivo, Risolvere Problemi Tecnici) - PREDISPORRE ARCHIVI- UTILIZZARE LA RETE AVER CURA DEI DISPOSITIVI TECNOLOGICI
COGNITIVA Raccogliere informazioni Usare informazioni in modo critico e sistematico Avere consapevolezza della validità e affidabilità delle informazioni	GIOCARE – VISIONARE – COGLIERE – RICERCARE – RICERCARE INTERPRETARE- ELABORARE- PROGETTARE – SELEZIONARE- VALUTARE
ETICA Essere consapevole dei principi etici e giuridici impliciti nell'uso interattivo delle TSI Interagire con responsabilità tra comunità e network	RISPETTARE – CONDIVIDERE – RACCONTARE- SUPERVISIONARE - VALUTARE I PERICOLI DELLA RETE

PROFILO IN USCITA - COMPETENZA DIGITALE

	Al termine della SCUOLA INFANZIA	Al termine della SCUOLA PRIMARIA	Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
DIMENSIONI TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none"> → Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco → Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch) 	<ul style="list-style-type: none"> → Conosce ed utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. → Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. → Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. → Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri. → Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione 	<ul style="list-style-type: none"> → Padroneggia le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. → Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. → Opera- sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. → Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri. → Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.
DIMENSIONE COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> → Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere ricercare creare. → Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca → 	<ul style="list-style-type: none"> → Sceglie , integra ed armonizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo. → Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi. → Seleziona informazioni utili e 	<ul style="list-style-type: none"> → Ricerca, interpreta e valutare le informazioni → Confronta le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse → Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le

		<p>pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.</p> <p>→ Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti.</p>	<p>potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc)</p>
<p>DIMENSIONE ETICA</p>	<p>→ Impara a condividere il gioco .</p> <p>→ Racconta ciò che vede sugli schermi.</p> <p>→ Rispetta il proprio turno</p> <p>→ Da' il proprio contributo</p>	<p>→ Ha elaborato con l'accompagnamento dell'insegnante consapevolezza su tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali</p> <p>→ Sa che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui.</p> <p>→ Sa che ciò che produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.</p>	<p>→ Regola il proprio consumo mediale</p> <p>→ Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale</p> <p>→ E' consapevole che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale;</p> <p>→ conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete.</p> <p>→ E' consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.</p>

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE SCUOLA INFANZIA

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none"> → Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco → Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch) 	RICONOSCERE – DISTINGUERE – USARE - OPERARE -
COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> → Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere ricercare creare. → Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca 	GIOCARE –SCEGLIERE - COMUNICARE -
ETICA	<ul style="list-style-type: none"> → Impara a condividere il gioco . → Racconta ciò che vede sugli schermi. → Rispetta il proprio turno → Dá il proprio contributo 	RISPETTARE – CONDIVIDERE – RACCONTARE-

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Usare dispositivi tecnologici	<ul style="list-style-type: none"> → Distinguere i vari strumenti di comunicazione e di gioco (1- tecn) → Riconoscere il loro uso rispetto alla comunicazione con gli altri. (2 cogn) → Conoscere le parti principali del computer (2 cong) → Giocare con il mouse (3 tec) → Usare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell’invio per utilizzare i giochi proposti (3 tec) → Individuare e aprire icone relative a giochi. (3 tec) → Disegnare con Paint. (3 tec) → Individuare e utilizzare, su istruzioni dell’insegnante, il comando “salva” per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. (3 tec)
Analizza le modalità di consumo mediale	<ul style="list-style-type: none"> → Condividere le azioni di gioco insieme agli altri (2 etico) → Distinguere video di svago e video di informazione. (2cogn.) → Creare scelte di consumo rispetto a tempi e scopo → Cogliere ciò che è reale da ciò che è fantastico
Ricerca interpretare le informazioni	<ul style="list-style-type: none"> → Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico, logico, linguistico, matematico, topologico.(cog. 1) → Ricercare criteri per classificare le immagini (cog. 2) → Visionare immagini, opere artistiche d’autore, documentari (cog. 2) → Ricercare la direzionalità , la lateralità, effettuando percorsi utili per individuare i comandi necessari nello svolgimento di

	<p>azioni finalizzate (cog. 4- tec. 3)</p> <p>→ Interpretare le simbologie per cogliere le informazioni direzionali e muoversi nello spazio . (et. 4- tec. 3)</p>
Scomporre valuta e giudica	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare in un gioco mediale le sequenze utilizzate (cog. 1) - Scegliere i giochi in base ai propri interessi e curiosità (et. 4) - Giudicare i giochi svolti motivando il proprio punto di vista (et. 4)
Creare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Disegnare con un applicativo lasciando spazio alla creatività personale (tec. 3 - Scrivere il proprio nome e scegliere un'immagine predisposta dall'insegnante per identificarsi (et. 4)
Comunicare, condividere e partecipare	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicare cosa gli piacerebbe fare con gli strumenti tecnologici (Cog. 3) - Raccontare ciò che ha fatto con lo strumento tecnologico (etico 3 - Raccontare ciò che vede sugli schermi (etico 3) <p>Condividere con i compagni i lavori</p>

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE CLASSE 1- 2 – 3
SCUOLA PRIMARIA

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none"> → Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, salvare, presentare → Chiede aiuto ai pari e/o all'insegnante per risolvere il problema tecnologico. → Segue le procedure indicate per produrre contenuti digitali e produce semplici contenuti digitali con le applicazioni proposte. 	RICONOSCERE – DISTINGUERE – USARE –OPERARE – PRODURRE
COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> → Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti. → Racconta le esperienze significative di vita scolastica usando le applicazioni indicate dall'insegnante. → A partire da materiali multimediali dati, è in grado di individuare le informazioni essenziali. → Mette in atto semplici procedure per produrre contenuti digitali. 	UTILIZZARE- PRODURRE COGLIERE – RACCONTARE- RICERCARE – INDIVIDUARE -
ETICA	<ul style="list-style-type: none"> → Inizia a prendere, con l'accompagnamento dell'insegnante, consapevolezza su tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali → Immagina e coglie il significato di alcune regole. → Con la guida dell'adulto, inizia ad attivare semplici riflessioni in merito alla dimensione etica e valoriale dei contenuti mediali che osserva. 	RISPETTARE COGLIERE CONDIVIDERE – SUPERVISIONARE -

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Usare dispositivi tecnologici	<ul style="list-style-type: none"> → Accendere e spegnere correttamente un pc o tablet. → Salvare correttamente e recuperare i file prodotti. → Conoscere semplici procedure di base che consentono di creare artefatti digitali. → Chiedere aiuto per trovare soluzioni ad un problema tecnico o procedurale. → Accedere alla rete per prendere visione dei contenuti indicati dall'insegnante
Analizza le modalità di consumo mediale	<ul style="list-style-type: none"> → Individuare la differenza tra aspetti di realtà e finzione → Raccontare esperienze di vita scolastica e non sugli schermi. → Iniziare a comprendere l'importanza delle regole del consumo mediale.

Ricerca interpretare le informazioni	<ul style="list-style-type: none"> → A partire da materiali multimediali dati, individuare e classificare le informazioni essenziali. → Iniziare a confrontare informazioni provenienti da diverse fonti.
Scomponi valuta e giudica	<ul style="list-style-type: none"> → Scegliere gli elementi che gli interessano. → Esprimere la propria opinione in merito a ciò che viene consultato.
Creare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> → Creare semplici artefatti digitali → Integrare diversi linguaggi in modo creativo e originale → Raccontare e rappresentare in digitale semplici informazioni e contenuti
Comunicare, condividere e partecipare	<ul style="list-style-type: none"> → Chiedere chiarimenti all'insegnante. → Accedere allo spazio online creato dall'insegnante. → Condividere, all'interno di uno spazio online creato dall'insegnante, informazioni, commenti e artefatti.

CURRICOLO DISCIPLINARE PER CLASSE 4-5

Scuola primaria

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none">→ Conosce ed utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi.→ Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni.→ Opera - sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi.→ Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.→ Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione	RICONOSCERE – DISTINGUERE – USARE –OPERARE – PRODURRE
COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none">→ Sceglie , integra ed armonizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo.→ Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi.→ Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.→ Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti.	UTILIZZARE- PRODURRE COGLIERE – RACCONTARE- RICERCARE – INDIVIDUARE -
ETICA	<ul style="list-style-type: none">→ Ha elaborato con l'accompagnamento dell'insegnante consapevolezza su tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali→ Sa che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui.→ Sa che ciò che produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.	RISPETTARE COGLIERE CONDIVIDERE – SUPERVISIONARE -

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Usare dispositivi tecnologici	<ul style="list-style-type: none"> → Conoscere le procedure tecniche per avviare una ricerca web → Salvare e organizzare con criterio materiali e artefatti digitali → Operare con l'interfaccia ai fini di rendere più efficace o produttivo il device che si ha a disposizione (ad esempio creare account/profili - scaricare e/o rimuovere applicativi - usare antivirus) → Prendersi cura del dispositivo in utilizzo (ad esempio tenere in ordine la memoria, organizzare file/applicativi in cartelle, evitare download di applicativi sconosciuti ...) → Padroneggiare le "grammatiche" (regole di funzionamento e procedure) di applicativi/software che consentono di creare artefatti digitali → Padroneggiare le procedure per accedere ed utilizzare le funzioni di piattaforme e-learning o spazi di condivisione predisposti dall'insegnante. → In caso di difficoltà operative, saper chiedere aiuto ad un compagno o all'insegnante per risolvere il problema
Analizza le modalità di consumo mediale	<ul style="list-style-type: none"> → Riconoscere la necessità di modulare i propri tempi tra utilizzo degli schermi digitali ed altre attività. → Avviare ad un consumo consapevole dei contenuti medial, riconoscendo violazioni della privacy o utilizzi impropri della rete, segnalandoli all'adulto di riferimento. → Avviare ad una prima comprensione di come i linguaggi utilizzati dai mass media possano influenzare e direzionare le nostre scelte. → Conoscere le indicazioni del PEGI per scegliere applicativi e/o videogiochi adeguati alla propria età
Ricerca e interpretare le informazioni	<ul style="list-style-type: none"> → Individuare sotto la guida dell'insegnante criteri per la ricerca e la selezione di informazioni (ad es parole chiave - sitografia - procedure condivise di ricerca) rispetto ad un tema. → Scegliere sulla base di criteri condivisi e/o negoziati (vedi sopra) fonti e contenuti affidabili.
Scomponere valuta e giudica	<ul style="list-style-type: none"> → Riconoscere con l'aiuto del docente le invarianti dei siti web per orientare la ricerca di informazioni e quelle degli applicativi per ottimizzarne l'uso. → Selezionare i temi fondamentali di un testo mediale attraverso attività sia guidate sia autonome. → Avviare ad una lettura critica di un documento multimediale al fine di individuare informazioni necessarie e/o superflue.
Creare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> → Creare uno schema per la progettazione di un semplice artefatto digitale. → Porsi problemi circa la catena comunicativa sottesa ad un artefatto digitale (destinatari, contesti e scopi) → Remixare, trasformare, adattare contenuti esistenti per produrre un artefatto digitale, all'interno di una progettualità condivisa, anche in modo personale → Rispettare le regole del copyright durante la produzione di contenuti multimediali

**Comunicare,
condividere e
partecipare**

- Avviare una prima riflessione sulle conseguenze dell'utilizzo della propria ed altrui immagine in rete.
- Avviare una prima riflessione sulle responsabilità e sulle conseguenze connesse alla violazione della privacy.
- Partecipare in modo adeguato alle discussioni virtuali/comunicazioni via email, sulle piattaforme utilizzate in classe
- Negoziare un codice di comportamento atto ad una proficua e corretta attività collaborativa e comunicativa, sulle diverse piattaforme ed ambienti virtuali utilizzati

CURRICOLO DISCIPLINARE PER CLASSE

Scuola secondaria di primo grado

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none">→ Padroneggia le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi.→ Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni.→ Opera- sotto la supervisione dell'insegnante - su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi.→ Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.→ Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione	<p>Gestire (accendere, prendersi cura del dispositivo, risolvere problemi tecnici)</p> <p>Predisporre archivi</p> <p>Utilizzare la rete</p> <p>Operare, Gestire, aver cura dei dispositivi tecnologici.</p>
COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none">→ Ricerca, interpreta e valutare le informazioni→ Confronta le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse→ Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc)	<p>Ricerca</p> <p>Interpretare</p> <p>Elaborare</p> <p>Progettare</p> <p>Selezionare</p> <p>Valutare</p> <p>Ricerca, Accedere, Selezionare, Catalogare, Progettare, Creare, Valutare</p>
ETICA	<ul style="list-style-type: none">→ Regola il proprio consumo mediale→ Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale→ E' consapevole che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale; conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a	<p>Rispettare</p> <p>Valutare i pericoli della rete</p>

	<p>tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete. → E' consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.</p>	
--	---	--

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Usare dispositivi tecnologici	<ul style="list-style-type: none"> → Conoscere più applicativi per creare tipologie diverse di artefatti digitali → Distinguere la stessa App su device diversi → Riconoscere App diverse da utilizzare per il medesimo obiettivo → Conoscere il percorso per far comunicare tra loro dispositivi diversi → Modificare, salvare ed archiviare gli elaborati → Operare, con l'aiuto del docente, trasferimenti di documenti tra i vari device → Esplorare la rete senza perdere di vista l'oggetto della ricerca → Riconoscere l'attendibilità di un sito → Caricare e scaricare materiali in rete → Organizzare la funzionalità dei dispositivi che ha in carico → Riconoscere l'autorevolezza di un tutor esperto
Analizza le modalità di consumo mediale	<ul style="list-style-type: none"> → Comprendere che si vive in una società multiscreen → Comprendere che i mezzi digitali possano essere usati anche in modo poco rispettoso, a volte offensivo se non addirittura illegale → Conoscere e rispettare le regole fondamentali per un uso corretto degli strumenti digitali → Rispettare le regole della netiquette della navigazione online → Riconoscere gli strumenti medialti come risorse formative → Portare nel formale le competenze messe in atto nel mondo informale → - Ragionare sul tempo-valore del proprio consumo mediale
Ricerca interpretare le informazioni	<ul style="list-style-type: none"> → Riconoscere l'attendibilità della fonte → Filtrare le informazioni rispettando la consegna data → Ampliare le proprie conoscenze → Cercare con criterio nella rete i materiali necessari per produrre testi medialti personali
Scomponi valuta e giudica	<ul style="list-style-type: none"> → Scomporre un testo mediale nelle sue parti significative fondamentali → Selezionare e scegliere gli elementi necessari di un testo mediale utili allo scopo → Negoziare significati coi compagni per migliorare il prodotto → Sintetizzare i contenuti provenienti da più fonti
Creare contenuti	<ul style="list-style-type: none"> → Abbinare immagini a testi → Scegliere il linguaggio mediale più adatto al contesto e alla consegna

digitali	<ul style="list-style-type: none">→ Conoscere i principi costitutivi per la creazione di una presentazione→ Rappresentare i dati di un'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi→ Effettuare semplici riprese (video interviste, foto, ecc)→ Usare immagini, audio e musiche libere da copyright
Comunicare, condividere e partecipare	<ul style="list-style-type: none">→ Inviare mail con allegati→ Condividere materiali tramite piattaforme (Edmodo, Drive, ecc) sotto la supervisione del docente→ Presentare un lavoro digitale con una certa competenza→ Intervenire su lavori digitali proposti da altri con pertinenza

PROFILO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

**COSA VIENE CHIESTO DAL
PROFILO – DESCRITTORE
DELLA COMPETENZA-**

Usa – Ricerca - Interagisce

TUTTE LE DISCIPLINE

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
USA	L'alunno: - usa con padronanza le tecnologie in contesti comunicativi concreti;	L'alunno: - usa le tecnologie in autonomia in contesti comunicativi concreti;	L'alunno: - usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti;	L'alunno: - usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti solo se guidato;
RICERCA	- ricerca e analizza dati per distinguere informazioni attendibili e funzionali allo scopo;	- ricerca dati per distinguere informazioni funzionali allo scopo;	- ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste.	- ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste solo se guidato.
INTERAGISCE	- Interagisce e utilizza in autonomia i mezzi per la comunicazione on line che conosce e applica i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.	- Interagisce e utilizza i mezzi per la comunicazione on line dimostrando di conoscere gli aspetti importanti della netiquette	- Interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della netiquette	- È avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (ancora parziale) delle regole della netiquette

SCUOLA SECONDARIA

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.

COSA VIENE CHIESTO DAL PROFILO – DESCRITTORE DELLA COMPETENZA-	USO CONSAPEVOLE RICERCA CRITICA INTERAZIONE RESPONSABILE	TUTTE LE DISCIPLINE
---	---	----------------------------

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
USO CONSAPEVOLE	L'alunno: Utilizza in maniera originale e responsabile i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.	L'alunno: Utilizza autonomamente e in maniera adeguata i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.	L'alunno: Utilizza in maniera elementare i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.	L'alunno: Guidato dall'adulto è in grado di utilizzare alcuni applicativi messi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.
RICERCA CRITICA	-Ricava in maniera autonoma e consapevole informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali. -Classifica le informazioni in modo puntuale, preciso ed efficace rispetto ai criteri dati	-Ricava in maniera autonoma e informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali. -Classifica le informazioni in modo, preciso ed efficace rispetto ai criteri dati	-Accede in maniera autonoma alle informazioni richieste, utilizzando le risorse e gli strumenti indicati (sitografia data e/o piattaforme predisposte). -Registra e analizza le informazioni raccolte e le classifica in modo puntuale e preciso rispetto ai criteri dati.	-Utilizza le risorse e gli strumenti indicati per accedere alle informazioni richieste. Ricava informazioni essenziali; è incerto nell'esecuzione delle operazioni di base per classificarle in modo efficace rispetto ai criteri dati.

INTERAZIONE RESPONSABILE	<p>-Interagisce, in autonomia, in maniera adeguata e responsabile, facendo uso di un ampio spettro di mezzi per la comunicazione on line (e-mail, chat, sms, instant messages, blog, micro-blog, piattaforme...), applicando i vari aspetti della netiquette on line ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale e sa riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti</p>	<p>Interagisce in maniera corretta con soggetti diversi attraverso i canali di comunicazione digitale (e-mail, chat, sms, instant messages, blog, micro-blog, piattaforme...), dimostrando di conoscere e rispettare le regole della netiquette e di riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti</p>	<p>Interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della netiquette e riconoscendo i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti</p>	<p>È avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (ancora parziale) delle regole della netiquette ed evitando i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti</p>
---------------------------------	---	---	---	---