

***Istituto Comprensivo Statale San Giovanni in Marignano***  
Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria e Scuola Secondaria di 1° grado



**CURRICOLO VERTICALE**  
**PER LE COMPETENZE DIGITALI**

**CURRICOLO VERTICALE**

# PER LE COMPETENZE DIGITALI

## Premessa

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a qualche decina di anni fa; non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, ma proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. In una scuola orientata all'innovazione, le attività si sviluppano in ambienti fisici ma anche in ambienti virtuali, si usano strumenti tradizionali, come penne, quaderni, lavagne, libri, banchi, accanto ad altri decisamente più recenti come LIM, computer, tablet, smartphone; è una scuola in cui l'orizzonte di riferimento sono le competenze che la società richiede, dove i "contenuti" spesso risiedono nel cloud e dove oltre ai libri, tradizionalmente presenti in classe, è diffusa la presenza di dispositivi tecnologici (LIM, e-book, PC, tablet); si ha accesso, grazie a Internet e ai motori di ricerca, a biblioteche virtuali, musei, archivi multimediali, siti scientifici di tutto il mondo; si utilizzano piattaforme social, software web based (Google apps, molteplici app didattiche), strumenti cloud (Drive, Dropbox, ecc.) che facilitano ricerca, produzione, comunicazione e condivisione di saperi; sono disponibili strumenti di comunicazione quali e-mail, chat e videochat, di archiviazione, sharing e produzione collaborativa di testi, video, immagini, link.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti "nativi digitali" sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni Nazionali non consente di declinare **la competenza digitale** con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave (nelle quali trovano riferimento sia le diverse discipline sia i campi di esperienza della Scuola dell'Infanzia): **tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione**. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ognuno. Accogliere il cambiamento e l'innovazione significa, in conclusione, riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno diventa consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale. L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola." (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale)

## AREE di COMPETENZA e DESCRITTORI di COMPETENZA

AREE di COMPETENZA	DESCRITTORI di COMPETENZA
INFORMAZIONE	L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali
COMUNICAZIONE	L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on- line, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze
SICUREZZA	L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile
PROBLEM SOLVING	L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

In accordo con quanto previsto nel "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini"<sup>1</sup>

<sup>1</sup> [https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository\\_files/digcomp2-1\\_ita.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf)

**COMPETENZA CHIAVE:** competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

**PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE** (Indicazioni Nazionali 2012):

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

## TRAGUARDI FORMATIVI

### Al termine della Scuola dell'INFANZIA

- Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio- temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie

### Al termine della Scuola PRIMARIA

- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.
- Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al pericolo del Cyberbullismo.
- Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici per l'apprendimento.
- Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e nel rispetto delle indicazioni e delle regole stabilite.
- Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.
- Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare testi, immagini e ricerche partendo da fonti fornite dall'insegnante.
- Utilizzare in modo corretto la piattaforma GSuite e le sue applicazioni.
- Utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura.

### Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado

- Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni nel rispetto delle indicazioni e delle regole stabilite.
- Utilizzare con la supervisione dell'insegnante programmi per l'elaborazione di grafici
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca.
- Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, con particolare riferimento al pericolo del Cyberbullismo.
- Prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.
- Risolvere piccoli problemi tecnici.
- Aggiornare la propria competenza e quella altrui.

# CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<b>INFORMAZIONE</b>  <b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>  <b>PROBLEM-SOLVING</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Apprendere i principi base del pensiero computazionale</li><li>● Individuare e sperimentare la messa in atto di istruzioni</li><li>● Acquisire competenze logiche e di problem-solving</li><li>● Imparare facendo partendo dal ruolo di esecutore e passando via via a quello di autore attivo</li><li>● Comprendere l'importanza dell'errore e dell'interazione</li><li>● Interagire con icone e simboli su un sistema digitale</li> <li>● Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici alla LIM</li><li>● Sperimentare semplici programmi di grafica utilizzando la LIM</li><li>● Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, alla LIM</li><li>● Coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi).</li><li>● Coding (prime esperienze con Cubetto, Bee bot, Cody feet ecc) .</li></ul>

# CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

## CLASSE PRIMA

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. Le icone.</li><li>• La tastiera: simboli, lettere, numeri, tasti direzionali.</li></ul>
-INFORMAZIONE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</li></ul>

## CLASSE SECONDA

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo.</li></ul>
-INFORMAZIONE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Promuovere il pensiero computazionale attraverso attività di "coding", "plugged e unplugged".</li><li>• Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</li></ul>

## CLASSE TERZA

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo.</li><li>● Utilizzo di software didattici.</li><li>● Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi e ricerche (da soli o in gruppo).</li></ul>
<b>-INFORMAZIONE - COMUNICAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Promuovere il pensiero computazionale attraverso attività di “coding”, “plugged e unplugged”.</li><li>● Utilizzare, con l’assistenza dell’insegnante, i principali motori di ricerca a supporto dell’attività didattica.</li></ul>

## CLASSE QUARTA

COMPETENZE	CONOSCENZE
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.</li><li>● La funzione di archiviazione dei propri elaborati.</li><li>● La stampa dei documenti.</li></ul>
<b>-INFORMAZIONE - COMUNICAZIONE - SICUREZZA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Collegarsi ad Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati dall’insegnante.</li><li>● Navigare in Internet: le regole.</li><li>● Accedere alla classe virtuale con l’account personale assegnato dall’istituto.</li><li>● Avviare all’utilizzo della posta elettronica personale.</li><li>● Usare in modo corretto l’applicazione preposta ad un collegamento da remoto.</li><li>● Costruire semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni selezionate da sorgenti diverse.</li></ul>

## CLASSE QUINTA

COMPETENZE	CONOSCENZE
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le funzioni dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.</li><li>• La funzione di archiviazione dei propri elaborati.</li></ul>
<b>-INFORMAZIONE - COMUNICAZIONE - SICUREZZA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Collegarsi ad Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati dall'insegnante.</li><li>• Navigare in Internet: rischi e potenzialità.</li><li>• Usare in modo responsabile l'applicazione preposta ad un collegamento da remoto.</li><li>• Accedere con l'account personale alla classe virtuale e scaricare\caricare materiali.</li><li>• Osservare le regole della comunicazione educata, essere responsabili nell'utilizzo e nella condivisione di materiali nella classe virtuale.</li></ul>

# CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

## Classi PRIME

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Cambiare la lingua della tastiera. (utilizzare la funzione della dettatura vocale come strumento compensativo)</li><li>● Conoscere e applicare funzioni dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi e alcune regole di formattazione come interlinea, punteggiatura, rientri, impaginazione, caratteri linguistici tipici.</li><li>● Rinominare i documenti</li><li>● Consegnare i compiti sulla piattaforma, anche allegando file (preferibilmente file di drive e immagini jpeg)</li></ul>
<b>- INFORMAZIONE - COMUNICAZIONE -SICUREZZA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Consultare il libro digitale.</li><li>● Utilizzare classroom su diversi devices (smartphone, tablet).</li><li>● Scaricare meet su diversi devices e accedervi tramite l'account istituzionale</li><li>● Inviare brevi messaggi tramite classroom</li><li>● Navigare in Internet: rischi e potenzialità. Protezione dei dati personali.</li><li>● Osservare le regole della comunicazione educata, essere responsabili nell'utilizzo e nella condivisione di materiali nella classe virtuale.</li></ul>

## Classi SECONDE

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Conoscere le funzioni dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi e tutte regole di formattazione. (inserimento immagine, tabella, modifica layout)</li><li>● Conoscere le funzioni di base dei programmi di presentazione.</li><li>● Organizzare drive in cartelle.</li><li>● Condividere un documento.</li><li>● Ricercare documenti condivisi</li></ul>
<b>-INFORMAZIONE - COMUNICAZIONE - SICUREZZA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ricercare informazioni sul web utilizzando siti attendibili e vari strumenti ( dimensioni, copyright...)</li><li>● Navigare in Internet: rischi e potenzialità. Protezione dei dati personali.</li><li>● Osservare le regole della comunicazione educata, essere responsabili nell'utilizzo e nella condivisione di materiali nella classe virtuale e nella rete.</li><li>● Scrivere e inviare e-mail: oggetto, corpo del messaggio, campi: A,CC, CCN, allegati</li></ul>

## Classi TERZE

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Conoscere le funzioni complete dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi completi anche di intestazione, pie' pagina, inserimento note a pie' pagina, indice, bibliografia e sitografia</li><li>● Conoscere le funzioni complete dei programmi di presentazione per realizzare una Presentazione esaustiva con immagini, animazioni, collegamenti ipertestuali, schemi, didascalie, sitografia...</li><li>● Realizzare semplici grafici</li></ul>
<b>-INFORMAZIONE -COMUNICAZIONE - SICUREZZA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Scrivere e inviare e-mail (oggetto, corpo del messaggio, campi A,CC, CCN, allegati)</li><li>● Navigare in Internet: rischi e potenzialità. Protezione dei dati personali.</li><li>● Osservare le regole della comunicazione educata, essere responsabili nell'utilizzo e nella condivisione di materiali nella classe virtuale e nella rete.</li></ul>
<b>PROBLEM-SOLVING</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Saper scegliere lo strumento digitale, tra documenti e presentazioni, più idoneo allo scopo da raggiungere.</li><li>● Selezionare tutorial atti a risolvere situazioni problematiche.</li><li>● Realizzare in autonomia tutorial didattici per i compagni.</li></ul>

## RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante e si avvicina a conoscere le funzioni fondamentali di base dello strumento.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per conoscere le funzioni fondamentali di base dello strumento.	Accede alla rete per ricavare informazioni utili per la conoscenza dello strumento.	Inizia a padroneggiare lo strumento seguendo semplici informazioni.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera solo se guidato dall'insegnante.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e seguendo le sue istruzioni, si avvicina all'utilizzo dei suoi principali componenti.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e seguendo le sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo un semplice testo.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (scrive testi) solo se guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali (scrive testi) con la supervisione dell'insegnante.	Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica.	Confeziona e invia messaggi di posta elettronica in autonomia.
4. SICUREZZA	Si approccia alla conoscenza dei rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Con l'aiuto dell'insegnante, comprende i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Con l'aiuto dell'insegnante, valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Inizia ad essere consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC.	Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta comportamenti preventivi.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici ed è in grado di aggiornare la conoscenza dei compagni.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici, è in grado di aggiornare la propria ed altrui conoscenza.

## RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni	Accede alla rete per ricavare informazioni.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale.

<p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI</p>	<p>Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante.</p>	<p>Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.</p>	<p>Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.</p>	<p>Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.</p>
<p>4. SICUREZZA</p>	<p>Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.</p>	<p>Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle TIC.</p>	<p>Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.</p>	<p>Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le TIC. Utilizza le regole della netiquette.</p>

5. PROBLEM SOLVING

Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, se guidato dall'insegnante.

Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, supervisionato dall'insegnante.

Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici ed è in grado di aggiornare la conoscenza dei compagni.

Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici, è in grado di aggiornare la propria ed altrui conoscenza.