

Curricolo per lo sviluppo della **COMPETENZA DIGITALE**

Traguardi formativi

Raccomandazioni Europee 2018

DEFINIZIONE: 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 cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

Indicazioni Nazionali (come riviste nel 2018¹)

PROFILO IN USCITA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO: 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.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze²

L'alunno:

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

¹ La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.

² Vengono fissati al termine della scuola dell'infanzia (relativi ai campi di esperienza), della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado (relativi alle discipline). Rappresentano dei riferimenti ineludibili per gli insegnanti, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale dell'allievo. Nella scuola del primo ciclo i traguardi costituiscono **CRITERI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ATTESE** e, nella loro scansione temporale, sono prescrittivi, impegnando le istituzioni scolastiche affinché ogni alunno possa conseguirli, a garanzia dell'unità del sistema nazionale e della qualità del servizio. Le scuole hanno la libertà e la responsabilità di organizzarsi e di scegliere l'itinerario più opportuno per consentire agli studenti il miglior conseguimento dei risultati.

CLASSE PRIMA

Esiti Formativi

Obiettivi di apprendimento³ e relativi Livelli di competenza/padronanza

Classe PRIMA

Area di Competenza Nuclei Tematici	<i>Obiettivi di apprendimento³ e relativi Livelli di competenza/padronanza</i>			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	1.2 Conoscere le diverse parti dei dispositivi tecnologici, accendere e spegnere il computer <i>(Lim-pc-monitor-tastiera-mouse, individua pulsante accensione e icona di arresto sistema...)</i>			
	Avanzato	Avanzato	Avanzato	Avanzato
	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	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	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	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
	1.4 Iniziare ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici <i>(Giochi, Patente del mouse, Blue Bot...)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	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, 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, 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, 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
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>				
Avanzato	Avanzato	Avanzato	Avanzato	
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.	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.	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.	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.	

CLASSE SECONDA

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento ⁴ e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe SECONDA			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	1.1 Iniziare ad affrontare le situazioni, scomponendole in alcuni aspetti e avviandosi a ricercare per ognuno alcune soluzioni. <i>Semplici sequenze di Istruzione/diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	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			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	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>)			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , inizia ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici 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 ad esplorare alcuni giochi a scopi didattici con una certa continuità 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 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.

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.

Esiti Formativi

Area di Competenza		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza				
Nuclei Tematici		Classe SECONDA				
2	COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE CONDIVISIONE CONTENUTI	E DI	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) <i>Avatar (identità digitale), Meet , Classroom....</i>			
			Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
			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

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento ⁵ e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe TERZA			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	1.1 Inizia ad affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole negli aspetti principali e avviandosi a pianificare per ognuno alcune soluzioni. <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</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 scolastici.
	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>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</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 Inizia a esplorare alcuni software a scopi didattici <i>Programmi per la videoscrittura (Microsoft Word, LibreOffice Writer, ecc.), Paint, giochi didattici (code.org-WordWall-pixel Art...)</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</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 di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	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 di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	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.
	1.4 Inizia ad accedere alla piattaforma istituzionale <i>Google Suite For Education (Classroom, Gmail, Moduli)</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>In via di prima acquisizione</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)	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	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , inizia ad accedere alla piattaforma istituzionale, recuperando le conoscenze e le abilità	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.

⁵ 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.

	acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	(risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	(risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	
--	---	--	--	--

Esiti Formativi						
Area di Competenza Nuclei Tematici		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza				
		Classe TERZA				
2	COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE CONDIVISIONE CONTENUTI	E	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell' utilizzo della rete (Netiquette) <i>Avatar (identità digitale), Meet , Classroom....</i>			
			Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		DI	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 e collaborazione digitale <i>Applicazioni Google Suite, account, mail, chat, ecc.</i>				
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione	
		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 ed extrascolastici.	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.	

Esiti Formativi					
Area di Competenza Nuclei Tematici		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
		Classe TERZA			
3	SICUREZZA	4.1 Inizia a proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico <i>(Postura corretta, protezione della vista, prendersi delle pause...)</i>			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere 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 , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere 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 , individua i rischi della rete ed è in grado di proteggere la propria salute e il proprio benessere, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
		4.2 Scopre il significato di avere un account istituzionale, conosce le proprie credenziali di accesso ed effettua log-in e log-out sui vari dispositivi.			
		Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
		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.

CLASSE QUARTA

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento ⁶ e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUARTA			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	1.1 Sa affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee. <i>Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	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.	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.	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, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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.
	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>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	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.	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.	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.	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.
	1.3 Inizia a conoscere ed a utilizzare software a scopi didattici <i>Editor di testo (Documenti)- Software per la produzione di presentazioni multimediali (Presentazioni)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	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 di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	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.	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.	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.

⁶ 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.

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUARTA			
2. DATI E INFORMAZIONI	2.1 Si avvia ad accedere ad alcuni contenuti online selezionati dai docenti			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , si avvia ad accedere all'informazione on line, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , si avvia ad accedere all'informazione on line, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , si avvia ad accedere all'informazione on line, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , si avvia ad accedere all'informazione on line, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	2.2 Si avvia ad elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile (utilizzo di programmi di videoscrittura, Classroom, Drive, chiavette usb...)			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , si avvia ad elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile, con continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia si avvia ad elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibili con una certa continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , si avvia ad elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibili, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , si avvia ad elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibili, ricorrendo con fatica a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUARTA			
3 COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE E CONDIVISIONE CONTENUTI	3.1 Conoscere ed utilizzare software e applicazioni per la comunicazione e collaborazione digitale <i>Account – Posta Elettronica - Piattaforma Google Suite</i>			
	Avanzato	Avanzato	Avanzato	Avanzato
	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.	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.	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.	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.

Esiti Formativi

Esiti Formativi				
Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUARTA			
4 SICUREZZA	4.1 Inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla propria salute e al proprio benessere fisico (Postura- Utilizzo in sicurezza dei vari dispositivi)			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	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 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 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 , inizia a conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico, 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 individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico, recuperando con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.
	4.2 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 (mantenere segreta la password, ricordarsi log in e log out....)			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	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 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.	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 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.	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 account istituzionale e la propria privacy, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	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 istituzionale e la propria privacy, recuperano con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

CLASSE QUINTA

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento ⁷ e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUINTA			
1. LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE (ICT)	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>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , sa affrontare e scomporre le situazioni con continuità e padronanza, pianificando per ciascuna 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 le situazioni con una certa continuità e padronanza, pianificando per ciascuna 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 le situazioni, avviandosi a pianificare soluzioni 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 le situazioni, 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>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	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 contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	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 apprendimento scolastici ed extrascolastici.	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.
	1.3 Conoscere ed utilizzare software a scopi didattici <i>Editor di testo (Documenti)- Paint (disegno)- Software per la produzione di presentazioni multimediali (Presentazioni)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , conosce ed utilizza con continuità e padronanza i principali 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 principali 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 alcuni 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 alcuni software, recuperando con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

⁷ 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.

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUINTA			
2. DATI E INFORMAZIONI	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, compilazione Moduli Google, Docs, Classroom...)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	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.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia , utilizza in modo responsabile 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 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.
	2.1 Saper rielaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile <i>(utilizzo di programmi di videoscrittura, Classroom, Drive, chiavette usb...)</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , sa rielaborare e salvare informazioni in modo personale e condivisibile, con continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia sa rielaborare e salvare informazioni in modo personale e condivisibile, con una certa continuità e padronanza, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, in situazioni note e guidato se necessario , sa rielaborare e salvare informazioni in modo personale e condivisibile, ricorrendo a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato , sa rielaborare e salvare informazioni in modo personale e condivisibile, ricorrendo con fatica a conoscenze e abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.

Esiti Formativi

Area di Competenza	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
Nuclei Tematici	Classe QUINTA			
2 COMUNICAZIONE, COLLABORAZIONE CONDIVISIONE CONTENUTI E DI	3.1 Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della rete (Netiquette) <i>Avatar (identità digitale), Meet, Classroom....</i>			
	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
	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 e collaborazione digitale <i>Account – Posta Elettronica--Piattaforma Google Suite</i>				
Avanzato		Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
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.		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.	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.	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.
Esiti Formativi				
Area di Competenza		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza		
Nuclei Tematici		Classe QUINTA		
3 SICUREZZA				
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>				
Avanzato		Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
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.		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.	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.	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.
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>				
Avanzato		Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
L'alunno, anche in situazioni non note, in completa autonomia , è in grado di proteggere il proprio account e privacy 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 e privacy 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 account e privacy, 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 e privacy, recuperano con fatica le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.