



ISTITUTO COMPRENSIVO BAGNO DI ROMAGNA

Via Nazario Sauro, 1 - 47021 San Piero in Bagno

Bagno di Romagna (FC)



Tel. 0543917174 - Email: foic806001@istruzione.it – PEC: foic806001@pec.istruzione.it

Codice Fiscale: 90041220402 - C.M.: FOIC806001 - C.U.U.: UF926I

Sito web: <https://www.icbagnoromagna.edu.it>



**CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO
con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2025 e alle competenze chiave europee previste dalla
Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 22 maggio 2018
declinato nelle abilità e conoscenza di ogni annualità**

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA STEM, DIGITALE E DI INNOVAZIONE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: Tutte le discipline e i campi di esperienza

DISCIPLINE CONCORRENTI: //

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2025

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Il bambino utilizza, con la guida dell'insegnante, le nuove tecnologie e le piattaforme digitali per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni e documentare le proprie esperienze.
- Esplora materiali e strumenti, utilizza tecniche espressive e creative per dare forma alle proprie idee, realizzando prototipi e piccoli progetti (tinkering)
- Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico. e verbalizza il ragionamento o il procedimento fatto in relazione alla situazione in atto.
- Esplora la tecnologia con e senza schermi (unplugged) per comprenderne il funzionamento
- Esegue e impartisce istruzioni semplici e in sequenza per muovere se stesso o un compagno nello spazio, comprendendo il concetto di "algoritmo" (passo dopo passo).
- Utilizza piccoli robot da terra (es. Blue-Boot) per pianificare percorsi, anticipando mentalmente il risultato delle proprie azioni e correggendo eventuali errori di programmazione (debugging).
- Scompone un problema o un compito complesso in azioni più semplici e affrontabili.
- Riconosce la realtà fisica e quella virtuale/digitale.

SEZIONE A: OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA STEM, DIGITALE E DI INNOVAZIONE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 e 23.11.2023 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2025 Linee guida per le discipline STEM ottobre 2023 DigComp 3.0, Quadro Europeo delle Competenze Digitali Piano per l'Intelligenza Artificiale d'Istituto (Delibera n. 32/2025-2026 del CD e delibera n. 45/2025-2026 del CdI) Regolamento per l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale (Delibera n. 33/2025-2026 del CD e delibera n. 45/2025-2026 del CdI)	
SCUOLA INFANZIA SEZ. 3 ANNI	SCUOLA INFANZIA SEZ. 4 ANNI	SCUOLA INFANZIA SEZ. 5 ANNI
ABILITÀ'	ABILITÀ'	ABILITÀ'
- Sperimenta le tecnologie/strumenti semplici di uso quotidiano (forbici, pinze...). - Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico linguistico, matematico, topologico, con la guida e le istruzioni dell'insegnante (sia coding unplugged che utilizzo di tablet). - Individua l'elemento intruso in un gioco di percorso logico o di sequenze. - Svolge e realizza, con la guida dell'adulto, attività e/o giochi di movimento sul tappeto Cody Roby, così come su reticoli, griglie o scacchiere su pavimento. - Muove giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Blue- Bot). - Esegue e inserisce comandi in ordine su indicazione dell'insegnante. - Ascolta brevi narrazioni o suoni riprodotti dall'insegnante. - Segue brevi video o canzoni animate (della durata di 2-3 minuti), partecipando emotivamente attraverso la mimica, il gesto o la ripetizione di parole-chiave. - Esplora e manipola dispositivi tecnologici reali o giocattolo (es. telefoni, tastiere, robot) individuando i tasti o i comandi che attivano un'azione concreta (suoni, luci, movimenti),	- Utilizza in modo funzionale tecnologie/strumenti semplici di uso quotidiano (forbici, pinze...). - Prende visione di lettere e numeri attraverso tablet o computer. - Utilizza immagini, avvia cortometraggi e documentari con il supporto dell'insegnante. - Individua l'elemento intruso in un gioco di percorso logico o di sequenze e verbalizza una possibile soluzione. - Svolge e realizza, con la parziale guida dell'adulto, attività e/o giochi di movimento sul tappeto Cody Roby, così come su reticoli, griglie o scacchiere su pavimento. - Muove giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Blue- Bot) e verbalizzando il percorso fatto. - Ascolta con interesse e concentrazione narrazioni, paesaggi sonori o brani musicali riprodotti da dispositivi digitali, per tempi adeguati alla sua fascia d'età (circa 5-10 minuti). - Visiona un cortometraggio o una sequenza video, dimostrando di saper cogliere il legame tra le azioni dei personaggi e lo sviluppo della storia. - Sperimenta l'uso guidato di un dispositivo multimediale (es. tablet)	- Utilizza in modo creativo tecnologie/strumenti semplici di uso quotidiano (forbici, pinze...). - Si orienta tra gli elementi principali del computer. - Digita correttamente i tasti della tastiera del computer associando lettere e numeri. - Procede nell'attività per prove ed errori, modificando l'azione o il progetto se non funziona. - Svolge e realizza in autonomia attività e/o giochi di movimento sul tappeto Cody Roby, così come su reticoli, griglie o scacchiere su pavimento. - Esegue in autonomia semplici giochi ed esercizi di tipo logico linguistico, matematico, topologico (coding unplugged). - Muove giocattoli/oggetti utilizzando gli strumenti digitali (pc, tablet, Blue- Boot) e verbalizzando il percorso fatto attraverso gli indicatori topologici. - Utilizza in autonomia e in modo creativo le tecnologie digitali (pc, tablet, fotocamera, registratore vocale, ecc.) per un tempo

distinguendo l'oggetto tecnologico dagli elementi della natura. • Utilizza le tecnologie digitali (tablet), con la guida dell'insegnante secondo un tempo stabilito e avendone cura.		stabilito e avendone cura • Ascolta con interesse e concentrazione narrazioni, paesaggi sonori o brani musicali riprodotti da dispositivi digitali, per tempi prolungati, aggiungendo un commento critico su ciò che ha appena ascoltato. • Guarda con attenzione focalizzata un cortometraggio o un video documentario, esprimendo un parere personale.
CONOSCENZE	CONOSCENZE	CONOSCENZE
• Tecnologie/strumenti semplici di uso quotidiano (forbici, pinze,...). • Elementi naturali ed oggetti creati dall'uomo. • Orientamento e funzionamento del tablet. • Indicatori topologici: sopra/sotto, avanti/dietro, dentro, fuori. • Sequenze temporali di base legate alla routine (prima/dopo).	• Tecnologie/strumenti semplici di uso quotidiano (forbici, pinze,...) • Indicatori topologici: sopra/sotto, avanti/dietro, in alto/in basso. • Sequenze temporali (prima, dopo, infine).	• Tecnologie/strumenti semplici di uso quotidiano (forbici, pinze,...). • I componenti principali del computer: mouse, tastiera. • Simboli, lettere e numeri sulla tastiera e schermo. • Indicatori topologici: avanti/dietro, sopra/sotto, in alto/in basso, destra/sinistra, lontano/vicino, dentro/fuori. • Sequenze temporali (prima, dopo, poi, infine) e di contemporaneità (mentre, nello stesso momento). • Realtà fisica e rappresentazione virtuale/digitale. • Modalità e tempi di utilizzo di software didattici.

<i>SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi</i>		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA STEM, DIGITALE E DI INNOVAZIONE
	EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
INFANZIA	- Comprendere che la tecnologia non si muove da sola, ma fa qualcosa solo se un essere umano la accende o le dà un comando. - Riconoscere e nominare le diverse foto/immagini mostrate in base a criteri di finzione o realtà. - Utilizzare in modo guidato e creativo strumenti digitali (fotocamera, tablet, registratore vocale, ecc.). - Esplorare in modo guidato le funzioni di tablet o PC per scopi didattici/ricreativi, interiorizzando la regola del tempo limite attraverso l'uso di routine condivise. - Orientarsi nello spazio vissuto e rappresentato e descrivere percorsi utilizzando concetti topologici.	- Fornire ai bambini materiali di recupero (scatole, rotoli, tappi) e strumenti di base (nastro adesivo, forbici) per progettare e costruire il “ponte piu’ lungo” o la “casa degli animali” (tinkering) - Costruire una scacchiera sul pavimento tramite griglie o tappeti componibili. I bambini a turno, vestono i panni del “robot” e devono raggiungere un oggetto muovendosi nello spazio seguendo le istruzioni (avanti, indietro destra, sinistra) impartite dai compagni - Organizzare l’osservazione di un elemento naturale con lente di ingrandimento. I bambini formulano ipotesi su cosa succederà, annotando i cambiamenti giorno per giorno - Allestire nell’ aula una parete con torce, sagome di cartone e materiali trasparenti e fosforescenti per esplorare la luce(ombre cinesi)

<i>SEZIONE C: strumenti e criteri di osservazione/valutazione</i>		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA STEM, DIGITALE E DI INNOVAZIONE
	STRUMENTI DI OSSERVAZIONE	CRITERI DI OSSERVAZIONE
INFANZIA	- Osservazione in itinere - Documentazione multimediale (foto, video) - Diari di bordo per registrare come il bambino interagisce con materiali destrutturati, e strumenti tecnologici	- Approccio agli strumenti tecnologici (tablet- blue- boot- giochi interattivi); - Riesce a riordinare una storia (storytelling) a completare un percorso logico o seguire un algoritmo semplice (es. programmare i movimenti delle blue-boot); - Usa gli strumenti digitali per disegnare immagini o registrare la propria voce; - Utilizza i supporti digitali insieme ai compagni rispettando il proprio turno e collaborando; - E’ in grado di inventare storie (storytelling) usando supporti digitali;

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE CHIAVE DIGITALI, PERSONALI, SOCIALI, DI CITTADINANZA E DI INTRAPRENDENZA

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

<i>SEZIONE A: Risultati di apprendimento</i>	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
Fonti di legittimazione:	Indicazioni Nazionali 2025 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Legge 92/2019 e D.M. 35/2020 allegato B
COMPETENZE DEL PROFILO FINALE INDICAZIONI 2025	• Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. • Interagire con gli altri sapendo scegliere i mezzi di comunicazione digitali adeguati a un determinato contesto.
CERTIFICAZIONE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA DM 14/2024	• Utilizzare con responsabilità le tecnologie digitali in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.
OBIETTIVI GENERALI DEL PROCESSO FORMATIVO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	• Ricercare informazioni di base in ambienti digitali sicuri: effettuare semplici ricerche guidate per trovare dati, informazioni e contenuti pertinenti a compiti scolastici, utilizzando motori di ricerca adatti all'età e ad ambienti digitali controllati. • Comunicare online in modo rispettoso e consapevole: interagire con gli altri in ambienti digitali (es. piattaforme didattiche, chat guidate) in modo adeguato, rispettando le regole di netiquette e riconoscendo l'importanza di un comportamento responsabile online. • Accedere e navigare in contenuti digitali semplici: accedere a dati, informazioni e contenuti digitali (testi, immagini, video) forniti dall'insegnante e navigare al loro interno utilizzando comandi di base. • Riconoscere segnali di possibili notizie false: identificare alcuni segnali elementari che possono indicare una notizia non vera (es. titoli sensazionalistici, fonti sconosciute), sviluppando un primo senso critico verso le informazioni online. • Condividere informazioni in modo responsabile in contesti protetti: condividere dati e informazioni (es. risultati di ricerche, lavori scolastici) in ambienti digitali protetti (es. piattaforme scolastiche) con consapevolezza delle implicazioni. • Collaborare per produrre semplici contenuti digitali: utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo, programmi di presentazione semplici) per produrre e condividere contenuti digitali utili per lavori di gruppo, imparando a collaborare online.

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
Utilizzare le tecnologie digitali nelle loro funzioni e nei programmi di base per lo studio, la comunicazione, la ricerca e lo svago. Sperimentare le potenzialità della rete per l'informazione, il lavoro, il gioco, la comunicazione. Individuare le potenzialità e alcuni rischi più evidenti nell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive per la tutela della propria e altrui riservatezza, dell'identità e dei dati personali, del benessere e della sicurezza. Produrre semplici procedure di programmazione e contenuti digitali anche a supporto dello studio e del lavoro, individuando soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo. Utilizzare in modo responsabile verso sé e verso gli altri i dispositivi digitali e la rete Internet, comunicando sempre in modo educato e rispettoso delle persone e della loro (e propria) integrità e riservatezza. Ricercolare informazioni in rete avendo cura di reperire fonti autorevoli e attendibili e di non condividere informazioni non veritiere e non verificate.	Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino. Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle; utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. Individuare alcuni evidenti rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive. Analizzare procedure scomponendo le sequenze di azione, costruendo semplici diagrammi di flusso. Realizzare semplici procedure di programmazione e istruzioni anche unplugged per costruire percorsi, manufatti, giochi. Realizzare semplici procedure di programmazione per dare istruzioni a piccoli automi, robot, giochi... Con l'aiuto dell'insegnante, individuare possibili comportamenti non rispettosi di sé e degli altri nella vita reale e in rete e indicare i comportamenti alternativi corretti Con la guida dell'insegnante, cercare in rete informazioni utili al lavoro o allo studio, seguendo le sue	I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC Semplici linguaggi di programmazione Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. Avviare la conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Individuare le potenzialità della rete e delle tecnologie della comunicazione per l'informazione, la cultura, la soluzione dei problemi, la comunicazione, il lavoro, l'intrattenimento, l'ambiente. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet: • per l'autorevolezza delle fonti di informazione; • per la riservatezza personale e la sicurezza dei dati; • per il benessere e la sicurezza personali proprie e altrui e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. Analizzare procedure scomponendo le sequenze di azione, costruendo diagrammi di flusso; mappe per realizzare ipertesti, padlet. Realizzare semplici procedure di istruzione e programmazione per automi, robot, giochi e per realizzare elementari programmi informatici. Realizzare presentazioni e relazioni, anche corredate di immagini, tabelle, calcoli, utilizzando i più diffusi programmi di scrittura, calcolo, presentazione.	Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento I principali dispositivi informatici di input e output I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. Semplici linguaggi di programmazione Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini

	indicazioni per il reperimento delle fonti autorevoli e verificabili.		Realizzare semplici video anche a scopo di studio utilizzando i più diffusi programmi. Con la supervisione degli insegnanti, partecipare a lezioni a distanza, classi virtuali, blog, forum, videoconferenze in ambito scolastico.	
--	---	--	--	--

SEZIONE A: Risultati di apprendimento		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Legge 92/2019 e D.M. 35/2020 allegato B	
COMPETENZE DEL PROFILO FINALE INDICAZIONI 2025	● Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. ● Interagire con gli altri sapendo scegliere i mezzi di comunicazione digitali adeguati a un determinato contesto.	
CERTIFICAZIONE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO DM 14/2024	● Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con le altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	
OBIETTIVI GENERALI DEL PROCESSO FORMATIVO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	● Selezionare strumenti digitali appropriati per la comunicazione: identificare e scegliere le tecnologie digitali più adatte per comunicare efficacemente con compagni, amici e familiari in diversi contesti. ● Valutare la sicurezza e l'affidabilità di siti web: analizzare e valutare criticamente siti web, classificandoli in base a criteri di sicurezza dei dati e affidabilità delle informazioni contenute. ● Utilizzare strategie avanzate di ricerca online: utilizzare le funzioni avanzate di motori di ricerca (es. filtri per frase esatta, lingua, regione, data) per trovare risultati più pertinenti ed efficienti. ● Collaborare efficacemente online: lavorare in gruppo utilizzando diverse tecnologie digitali, condividendo ruoli, ascoltando attivamente e contribuendo alla realizzazione di progetti comuni online. ● Identificare e affrontare problemi nelle interazioni sui social media: riconoscere situazioni problematiche (es. cyberbullismo, <i>fake news</i>, <i>hate speech</i>) nelle interazioni sui social media e di segnalarle in modo appropriato, adottando comportamenti responsabili e sicuri. ● Produrre e rielaborare contenuti digitali in modo creativo e responsabile: creare e rielaborare contenuti digitali (testi, immagini, audio, video) utilizzando diversi strumenti e formati, rispettando il diritto d'autore e le norme di utilizzo responsabile. ● Comprendere i principi fondamentali della sicurezza online e della protezione dei dati personali: comprendere i concetti base della sicurezza online, riconoscendo i rischi e adottando misure per proteggere i propri dati personali e la propria privacy.	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
	FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
● Utilizzare le tecnologie digitali nelle loro funzioni e nei programmi di base per lo studio, la comunicazione, la ricerca e lo svago. ● Sperimentare le potenzialità della rete per l'informazione, il lavoro, il gioco, la comunicazione.	● Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. ● Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. ● Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. ● Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento	● Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento ● I dispositivi informatici di input e output ● Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source ● Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, video e utilizzo dei fogli di calcolo

● Individuare le potenzialità e alcuni rischi più evidenti nell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive per la tutela della propria e altrui riservatezza, dell'identità e dei dati personali, del benessere e della sicurezza. ● ● Produrre semplici procedure di programmazione e contenuti digitali anche a supporto dello studio e del lavoro, individuando soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo ● ● Utilizzare in modo responsabile verso sé e verso gli altri i dispositivi digitali e la rete Internet, comunicando sempre in modo educato e rispettoso. ● ● Ricercare informazioni in rete avendo cura di reperire fonti autorevoli e attendibili e di non condividere informazioni non veritiere e non verificate	● Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi ● Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago (web e posta elettronica) ● Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. ● Individuare le potenzialità della rete e delle tecnologie della comunicazione per l'informazione, la cultura, la soluzione dei problemi, la comunicazione, il lavoro, l'intrattenimento, l'ambiente. ● Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet: -per l'autorevolezza delle fonti di informazione; -per la riservatezza personale e la sicurezza dei dati; -per il benessere e la sicurezza personali propri e altrui e individuare comportamenti preventivi e correttivi ● Analizzare procedure scomponendo le sequenze di azione, costruendo diagrammi di flusso; mappe per realizzare ipertesti, padlet. ● ● Realizzare procedure di istruzione e programmazione per automi, robot, giochi e per realizzare elementari programmi informatici. ● ● Realizzare semplici video anche a scopo di studio utilizzando i più diffusi programmi. ● Realizzare semplicissime app di utilità. ● Realizzare pagine da inserire in siti web (es. wikipedia o il sito della scuola) ● Partecipare a blog, forum, classi virtuali in ambito scolastico, videoconferenze e lezioni a distanza.	● Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare (web e posta elettronica) ● Procedure di programmazione ● Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni ● Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) ● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza
--	--	--

SEZIONE B: Evidenze	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE	
TRAGUARDI – CRITERI PER LA VALUTAZIONE	
PRIMARIA ● Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. ● Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. ● Usa le funzioni di base dei software applicativi più comuni per la scrittura, la comunicazione, semplici calcoli, il trattamento di immagini. ● Utilizza la rete Internet per studio, informazione, gioco, con la supervisione di adulti, prevedendo i possibili rischi e rispettando le principali regole della sicurezza, della riservatezza e della netiquette. ● Identifica e pianifica l'utilizzo dei dispositivi, dei programmi e delle funzionalità più appropriate per un determinato compito. ● Identifica alcune semplici strategie per il reperimento e la verifica delle informazioni in rete. ● Idea, verifica ed esegue semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone o automi.	
SECONDARIA 1° GRADO ● Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, HI-FI ecc.) ● Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare ● È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato ● Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source). ● Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo. ● Identifica alcune strategie per il reperimento e la verifica delle informazioni in rete. ● Individua i rischi più comuni nell'uso della rete per la sicurezza e riservatezza dei dati, dell'identità personale, per la reputazione e il benessere delle persone. ● Idea, verifica ed esegue semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone o automi; costruisce semplicissime app di utilità.	

SEZIONE C: Livelli di padronanza				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE		
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	5
- Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. - Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.	- Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. - Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni. - Utilizza ed elabora semplicissime procedure per dare istruzioni o realizzare percorsi.	- Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore. - Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni. - Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. - Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. - Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi. - Elabora semplici procedure di programmazione.	- Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. - Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli - Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. - Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi - Elabora semplici procedure di programmazione per istruire giochi, robot, ecc.	- Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. - Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. - Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. - Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli. - Elabora semplici procedure

				programmazione per istruire macchine, giochi, ecc. e semplicissime app di utilità.
--	--	--	--	---

Livello 3: atteso alla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado