



Framework comune di valutazione delle competenze digitali IC SCARPA a.s.2023/24

Un framework comune d'istituto per condurre i ragazzi nel loro percorso formativo nel raggiungimento delle competenze digitali da noi certificate al termine del quinto anno della primaria e del terzo anno della secondaria di primo grado.

Competenze digitali in uscita

SCUOLA PRIMARIA	SECONDARIA
Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Quadro comune delle competenze digitali

Scuola Primaria

Ann o	Ambiti	Competenze	Contenuti - Attività	Materiali utili
I° II° III°	Alfabetizzazione digitale.	<p>Conoscere: Gli alunni conoscono il computer e il suo funzionamento</p> <p>Utilizzare: Gli alunni sono in grado di utilizzare le funzioni base dei dispositivi (accensione e spegnimento, gestire i collegamenti output video e audio, orientarsi all'interno delle barre degli strumenti o all'interno della gestione delle attività...).</p> <p>Distinguere le principali strumentazioni multimediali presenti in aula/laboratorio</p>	<p>Denomina diverse parti che costituiscono il computer. Distingue distinguere le periferiche in base alla loro funzione.</p> <p>Utilizzare tastiera e mouse per inviare comandi (componenti output e input) Accendere/spegnere il computer e, avviare/chiudere un programma.</p> <p>Gestione e sicurezza aula/laboratorio (ergonomia e cablaggio)</p> <p>Organizzare file e cartelle</p> <p>Inviare disegni e testi in stampa.</p> <p>Scoprire i comandi principali di un programma per comporre parole e frasi</p> <p>Utilizzare i comandi principali di un programma per disegnare</p> <p>Abbinare parole e disegni per illustrare sequenze e frasi</p>	<p>- Hardware e software in dotazione.</p> <p>- Per scrivere Pacchetto Office, documenti google, Apache Open office.</p> <p>-Per disegnare Tux Paint</p>
	Sviluppo del pensiero computazionale.	<p>Gli alunni svolgono attività per lo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>Gli studenti sviluppano capacità di base di individuazione di problemi, di comunicazione e di creatività in un contesto ludico.</p>	<p>- Affrontare percorsi su code.org</p> <p>-problem solving</p>	<p>- Coding code.org, Scratch</p> <p>- Percorsi unplugged Codyway Pixel art Cody e Roby Scratch, app per coding.</p>
	Creatività digitale. Comunicazione e collaborazione.	<p>Gli alunni sono in grado di creare un documento con parole - numeri - disegni</p>	<p>- Creare un documento con videoscrittura</p>	<p>- Per scrivere Pacchetto Office Apache Openoffice, documenti</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - Creare presentazioni. Costruire semplici ipertesti con i software della LIM. - Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni. - redigere testi e ricerche (da soli o in gruppo). 	<p>google</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tecnica, matematica, scienze Cabri, CMapTools, XMin, Geogebra. BookCreator per la creatività a tutti i livelli e per l'inclusione,
	<p>Cittadinanza digitale e Intelligenza emotiva digitale (salute, sicurezza, diritti, uso e cura della propria "identità digitale")</p>	<p>Gli alunni utilizzano i mezzi informatici per cercare elaborare informazioni partendo da fonti fornite dall'insegnante.</p> <p>Gli alunni si avviano all'analisi critica delle fonti sul web.</p> <p>Gli alunni applicano vari aspetti della netiquette nei vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gestire procedure nel Sistema Operativo usato - Rielaborare informazioni tramite mappe concettuali - valutare provenienza, qualità e credibilità delle fonti informative 	<p>-Partecipare ad attività cooperative in rete</p> <p>https://www.bambinoautor.e.it/</p>
<p>IV° V°</p>	<p>Alfabetizzazione digitale.</p>	<p>Gli alunni sono in grado di utilizzare in progressiva autonomia le varie funzioni dei dispositivi.</p> <p>Gli alunni sono in grado di distinguere le principali strumentazioni multimediali presenti in aula/laboratorio.</p> <p>Gli alunni sono in grado di orientarsi tra interfacce simili trasferendo capacità acquisite</p> <p>Gli alunni sono in grado di mettere in comune le proprie conoscenze digitali.</p> <p>Gli alunni riconoscono elementi di sicurezza dell'ambiente di studio e lavoro. (setting, ergonomia, cablaggio.)</p>	<p>Organizzare in maniera sempre più complessa file e cartelle.</p> <p>Utilizzare le funzioni di programmi di scrittura, disegno digitale e generazione mappe.</p> <p>Gestire immagini e scegliere materiali contrassegnati per essere riutilizzati.</p> <p>Avvio all'uso delle piattaforme di condivisione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Per scrivere Pacchetto Office, documenti google, Apache Open office. -Per disegnare Tux Paint -Mappe Cabri, CMapTools, XMind, - Diritto d'autore e copyright, Creative commons) -Edmodo, Weschool, drive, dropbox
	<p>Sviluppo del pensiero computazionale.</p>	<p>Gli alunni svolgono attività complete per lo sviluppo del pensiero computazionale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conseguire certificati su code.org 	<ul style="list-style-type: none"> - Coding code.org, Scratch - Percorsi unplugged Codyway Pixel art Cody

				e Roby Scratch, app per coding. -Robotica (mindstorm, wedoo, Mind designer)
Cittadinanza digitale e Intelligenza emotiva digitale (salute, sicurezza, diritti, uso e cura della propria "identità digitale")	<p>Gli alunni utilizzano i mezzi informatici per cercare elaborare informazioni partendo da fonti fornite dall'insegnante o in autonomia.</p> <p>Gli alunni guidati affrontano l'analisi critica delle fonti sul web.</p> <p>Gli alunni applicano gli aspetti della netiquette nei vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.</p>	<p>- Gestire procedure nel Sistema Operativo usato</p> <p>- Rielaborare informazioni tramite mappe concettuali</p> <p>- valutare provenienza, qualità e credibilità delle fonti informative.</p>	<p>-Partecipare ad attività cooperative in rete https://www.bambinoautor.e.it/</p> <p>-Mappe Cabri, CMapTools, XMind</p>	
Creatività digitale. Comunicazione e collaborazione.	<p>Gli alunni utilizzano con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p> <p>Gli alunni sono consapevoli delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. (sicurezza dei propri dati)</p>	<p>Gli alunni redigono testi e ricerche da soli o in gruppo.</p> <p>Creazione di mappe.</p>	<p>- Per scrivere Pacchetto Office Documenti google</p> <p>- Tecnica, matematica, scienze Cabri, CMapTools, XMind</p> <p>Bookcreator e thinglink per la creatività, la collaborazione e l'inclusione.</p>	

Quadro comune delle competenze digitali

Scuola Secondaria

Anno	Ambiti	Competenze	Contenuti - Attività	Materiali utili
I°	Alfabetizzazione digitale e sviluppo del pensiero computazionale.	<p>Gli alunni sono in grado di utilizzare le funzioni base dei dispositivi (accensione e spegnimento, gestione dei collegamenti output video e audio) e conoscono le principali funzioni e impostazioni del sistema operativo utilizzato.</p> <p>Gli alunni utilizzano i mezzi informatici per cercare ed elaborare informazioni, partendo da fonti fornite dall'insegnante.</p> <p>Gli alunni redigono testi e ricerche da soli o in gruppo.</p> <p>Gli alunni comunicano in rete in modo sicuro.</p> <p>Gli alunni comprendono le regole per comunicare in sicurezza su internet e cercare di affrontare situazioni di disagio.</p> <p>Gli alunni sono in grado di mettere in comune le proprie conoscenze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attività per individuare i componenti hardware di una macchina. - Creare documenti, scrittura, pdf, ecc. - Creare presentazioni. Costruire semplici ipertesti con i software della LIM. - Organizzare file e cartelle - Utilizzare la posta elettronica per comunicare e condividere. Utilizzare le piattaforme in uso nella scuola per comunicare, elaborare e condividere. - Rielaborare informazioni tramite mappe concettuali - Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Per scrivere (Google Documenti, Word, Pages, Slides), https://gsuite.google.it/it/ - Tecnica, matematica, scienze, presentazioni. Cabri, CMapTools, XMind, Geogebra, genial.ly, mindomo. - Per disegnare (Google Disegni https://canvas.apps.chrome/). - Programma il futuro: comunicare in rete in modo sicuro approfondimento e attività Produttività (leggixme)
	Sviluppo del pensiero computazionale.	<p>Gli alunni svolgono attività di base per lo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>Gli studenti, con la guida degli insegnanti, iniziano a sviluppare capacità di individuazione e risoluzione di problemi anche facendo ricorso alla creatività.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Percorsi unplugged ed online. -Gamification 	<ul style="list-style-type: none"> - Coding code.org, Scratch - Codyway Pixel art Cody e Roby. - Scratch, app per coding.. -Robotica (mindstorm, wedoo, Mind designer)
II°	Cittadinanza digitale e Intelligenza emotiva digitale.	<p>Gli alunni utilizzano in modo appropriato il materiale digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - diritto d'autore e creative commons. - valutare provenienza, 	<ul style="list-style-type: none"> - Funzioni di google free images

	(salute, sicurezza, diritti, uso e cura della propria "identità digitale")	<p>Gli alunni sviluppano capacità di analisi di problemi e di comunicazione, allo scopo di produrre conoscenza.</p> <p>Gli alunni mantengono in sicurezza il proprio ambiente di studio, lavoro e gioco, anche in riferimento al tempo impiegato. (setting, ergonomia, cablaggio.)</p> <p>Gli alunni sono consapevoli della propria presenza online e sanno gestire la propria reputazione sul web.</p> <p>Gli alunni sanno distinguere i ruoli e il linguaggio nell'ambito delle diverse piattaforme utilizzate nella navigazione (come lato teacher e lato student).</p> <p>Gli alunni sono consapevoli della presenza dell'altro anche dietro uno schermo e comprendono la sua situazione emotiva.</p>	<p>qualità e credibilità delle fonti informative.</p> <ul style="list-style-type: none"> - attenzione all'assuefazione da tecnologie (attività o videogiochi) - Netiquette - web reputation - diritto alla privacy - linguaggio d'odio 	
	Sviluppo del pensiero computazionale.	<p>Gli alunni svolgono attività complete per lo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>Gli alunni sviluppano capacità di individuazione e risoluzione di problemi anche facendo ricorso alla creatività.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Coding e programmazione - Robotica ed elettronica educativa 	<ul style="list-style-type: none"> - Coding https://scratch.mit.edu/ https://programmailfuturo.it/ - Percorsi unplugged Cody&Roby http://codemooc.org/codemaze/ -Robotica (mindstorm, wedoo, Mind designer)
III°	Creatività digitale Comunicazione e collaborazione.	<p>Gli alunni condividono i propri elaborati con i compagni e con l'insegnante.</p> <p>Gli alunni lavorano in gruppo creando prodotti condivisi</p> <p>Gli alunni utilizzano</p>	<ul style="list-style-type: none"> - valgono le attività indicate per l'alfabetizzazione digitale - infografiche, poster "aumentati", presentazioni animate. - ricerca e produzione di gruppo anche utilizzando 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestione documenti in cloud Drive, DropBox - Utilizzo di Tinkercad e Sketchup https://www.tinkercad.com/ https://www.sketchup.com/

	<p>applicazioni per la modellazione solida e apprendono le tecniche per la creazione e la stampa di oggetti in 3D.</p> <p>Gli alunni modificano e/o producono storie utilizzando soluzioni creative.</p> <p>Gli alunni presentano con modalità originali.</p> <p>Gli alunni cercano, decodificano e utilizzano consapevolmente e criticamente le informazioni</p>	<p>altre lingue.</p> <p>- valutare provenienza, qualità e credibilità delle fonti informative</p>	<p>m/it</p> <p>- Per scrivere (Google Documenti, Word, Apache Open office. Pages. Slides), https://gsuite.google.it/it/it/</p> <p>- Tecnica, matematica, scienze Cabri, CMapTools, XMind</p> <p>- Per disegnare (Google Disegni https://canvas.apps.chrome/), - Per fotografare, per filmare (App Camera)</p> <p>- Attività di video-editing Metaverse Metaverse Studio</p> <p>- Create Amazing Thing https://gometa.io/ Sway, easel.ly, genial.ly, QRcode, PowToon, ecc.</p> <p>- Checklist valutazione credibilità delle risorse checklist pensiero critico</p>
Sviluppo del pensiero computazionale.	<p>Gli alunni svolgono attività complete e autonome per lo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>Gli alunni sono in grado di individuare soluzioni creative scegliendo quella più efficace alla risoluzione dei problemi.</p>	<p>-Coding e programmazione</p> <p>- Robotica ed elettronica educativa</p>	<p>- Coding Scratch</p> <p>- Percorsi unplugged (link ad attività)</p> <p>-Robotica (mindstorm, wedoo, Mind designer)</p>



Griglia per la valutazione competenze digitali

PRIMARIA:

A	Avanzato Utilizza i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione in maniera autonoma, produce propri elaborati da condividere. Ricava informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte. Applica i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.
B	Intermedio L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. Produce propri artefatti o elaborazioni digitali.
C	Base L'alunno/a svolge compiti semplici, mostra di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. Produce propri artefatti o elaborazioni digitali di base.
D	In via di prima acquisizione Se opportunamente guidato/a, svolge compiti e semplici funzioni attraverso le tecnologie, ma non li usa in maniera autonoma e produttiva. Non produce propri artefatti o elaborazioni digitali.

SECONDARIA:

A	Avanzato L'alunno/a è consapevole della propria e altrui identità digitale. Conosce e rispetta le regole etiche della pubblicazione e condivisione online. Ricerca, interpreta, elabora, valuta criticamente le informazioni e le risorse rintracciate confrontando le proprie opinioni con quelle degli altri. Produce propri elaborati e li condivide.
B	Intermedio L'alunno/a usa i dispositivi tecnologici, la rete, il cloud e gli applicativi in modo funzionale alle esigenze. Produce propri artefatti o elaborazioni digitali.
C	Base L'alunno/a svolge compiti semplici, mostra di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. Produce propri artefatti o elaborazioni digitali di base.
D	In via di prima acquisizione L'alunno/a se opportunamente guidato/a, svolge compiti e semplici funzioni attraverso le tecnologie, ma non li usa in maniera autonoma e produttiva.