



ISTITUTO ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

“NICOLA MOCCIA”

✉ Via BONFANTE, n. 83- 73048 NARDO'

Cod. Fisc.: 82002570750 ☎ 0833562865

E-MAIL: leis02300b@istruzione.it



INDIRIZZI DI STUDIO

ENOGASTRONOMIA – MANUTENZIONE E ASSISTENZA TECNICA – SANITÀ E ASSISTENZA SOCIALE

Curricolo digitale

Rubrica di valutazione delle competenze digitali con
livelli di padronanza e indicatori

Traguardi per la competenza digitale nel biennio e
nel triennio

A.S. 2020/21

PREMESSA

PERCHE' UN CURRICOLO DIGITALE E UNA RUBRICA DI VALUTAZIONE INTERNA?

L'Animatore Digitale ha predisposto un Curricolo Digitale e una rubrica interna di valutazione con l'obiettivo di:

- indirizzare maggiormente l'azione didattica verso i bisogni educativi degli studenti relativi alle Competenze Digitali
- predisporre dispositivi di verifica mirati a valutare una determinata competenza secondo i criteri, comuni a tutto l'Istituto, individuati dalla rubrica

I docenti renderanno la rubrica operativa ed efficace, indicando, all'interno del documento relativo alla programmazione didattica

- in che modo e con quali tempi si intende ricorrere alla didattica "digitale"
- in che modo si intende, nell'ambito della propria disciplina, contribuire al conseguimento di una o più competenze digitali da parte degli studenti quali tipologie di verifica si intende adottare per valutare, tra le altre, le competenze digitali

INTRODUZIONE

Considerando le importanti trasformazioni digitali in corso nella società attuale e il carattere pervasivo della diffusione delle nuove tecnologie, oltre che la situazione di emergenza COVID-19 che ha portato all'attuazione della DAD e quindi ad un incremento dell'utilizzo del digitale, la comunità educante è chiamata a rivedere gli strumenti didattici tramite i quali si realizza il processo di insegnamento-apprendimento e a promuovere percorsi di educazione all'uso dei media, affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze digitali dal punto di vista tecnico e civico.

Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di ciascun alunno. La scuola deve riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno possa divenire consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale". È da sottolineare come l'apprendimento-insegnamento digitale non sia qualcosa da aggiungere ai curricula d'Istituto. La progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola". (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale)

In esecuzione del decreto ministeriale dell'11 marzo 2016, prot. n. 157, il M.I.U.R. ha promosso la realizzazione di Curricoli Digitali da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali, favorendo esperienze di progettazione partecipata, al fine di creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutte le scuole nuovi curricula didattici innovativi, strutturati, aperti e in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata

CURRICOLO DIGITALE

Il Curricolo Digitale è concepito come un percorso didattico verticale che permetta agli alunni di sviluppare, nel corso dei cinque anni di studio, competenze digitali interdisciplinari di facile replicabilità, utilizzo e applicazione su più fronti.

Avendo la Competenza Digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici

La proposta di *Curricolo delle competenze digitali dell'IISS "N. Moccia"* è stata elaborata dall'Animatore Digitale dell'Istituto e sarà utilizzata per le attività di progettazione dei Dipartimenti e dei Consigli di classe, a partire dall'A.S. 2020-2021, dopo la valutazione e l'approvazione del Collegio Docenti.

Tale documento sarà aggiornato annualmente dai docenti del Team per l'innovazione digitale, prima della condivisione con i Dipartimenti disciplinari e con il Collegio dei docenti, che partecipano attivamente alla sua revisione e alla conseguente approvazione.

Principali riferimenti normativi del *Curricolo delle competenze digitali dell'IISS "N. Moccia"* del biennio e del triennio:

- L. 107/2015, art. 1, commi 28 e 56-58;
- Decreto n. 851 del 27 ottobre 2015 (Piano Nazionale Scuola Digitale, in particolare Azione #14);

Principali documenti utilizzati per la progettazione del *Curricolo delle competenze digitali A.S. 2020-2021*, adeguato alla normativa europea:

-*Competenze Chiave per l'apprendimento permanente **QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO***, allegato alla *Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*;

-*DigComp 2.1: Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo*, traduzione ufficiale in lingua italiana a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID) dell'ed. originale di Stephanie Carretero-Riina Vuorikari-Yves Punie, *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use* (<http://europa.eu/!Yg77Dh>), a cura dell'European Commission's Joint Research Centre.

Secondo quanto riportato nel documento *COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO*, allegato alla *RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*, la **COMPETENZA DIGITALE** «presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e

possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico».

Le «**conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza**» e che ogni individuo dovrebbe esercitare sono riassunte nella tabella sottostante:

«Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi»	«Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti»
«Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali»	«Essere in grado di gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi»
«Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali»	«Essere capaci di utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali»

«Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti».

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

SECONDO IL FRAMEWORK DIGCOMP 2.1

Area 1 Informazione e data literacy	Area 2 Comunicazione e collaborazione	Area 3 Creazione di contenuti digitali	Area 4 Sicurezza	Area 5 Problem solving
<p>1. Navigare, ricercare filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>1. Interagire con tecnologie digitali</p> <p>2. Condividere con le tecnologie digitali</p> <p>3. Impegnarsi nella cittadinanza con tecnologie digitali</p> <p>4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>5. Netiquette</p> <p>6. Gestire l'identità digitale</p>	<p>1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3. Copyright licenze</p> <p>4. Programmazione</p>	<p>1. Proteggere i dispositivi</p> <p>2. Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>3. Tutelare la salute e il benessere</p> <p>4. Tutelare l'ambiente</p>	<p>1. Risolvere i problemi tecnici</p> <p>2. Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche</p> <p>3. Utilizzare creativamente le tecnologie digitali</p> <p>4. Identificare i gap di competenza digitale</p>

AREA DI COMPETENZA 1. Informazione e data literacy	DEFINIZIONE DELLA COMPETENZA
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	«Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali»
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	«Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali»
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	«Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato».
AREA DI COMPETENZA 2. Comunicazione e collaborazione	DEFINIZIONE DELLA COMPETENZA
2.1 Interagire con le tecnologie digitali	«Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto».
2.2 Condividere con le tecnologie digitali	«Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità».
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	«Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate».
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	«Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co- costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how».
2.5 Netiquette	«Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti

	digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali».
AREA DI COMPETENZA 3. Creazione di contenuti digitali	DEFINIZIONE DELLA COMPETENZA
3.1 Sviluppare contenuti digitali	«Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali».
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	«Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti».
3.3 Copyright e licenze	«Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali».
3.4 Programmazione	«Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico».
AREA DI COMPETENZA 4. Sicurezza	DEFINIZIONE DELLA COMPETENZA
4.1 Proteggere i dispositivi	«Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy».
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	«Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti».
4.3 Tutelare la salute e il benessere	«Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale».
4.4 Tutelare l'ambiente	«Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo».
AREA DI COMPETENZA 5. Problem solving	DEFINIZIONE DELLA COMPETENZA
5.1 Risolvere i problemi tecnici	«Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi)
5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	«Valutare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverli. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad es. accessibilità)».
5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	«Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali».
5.4 Identificare i gap di competenza digitale	«Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale».

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI DELL’ISS “N. MOCCIA”

AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 1.	ABILITA’	
AREA LINGUISTICO- COMUNICATIVA	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	- Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti - Saper progettare e utilizzare strategie personali di ricerca (navigazione crossmediale in piattaforme digitali, utilizzo di QRcode per l’accesso alle informazioni etc.). - Saper operare secondo principi dell’information literacy/competenza informativa (definire l’obiettivo, scegliere la strategia di ricerca, localizzare la fonte, utilizzare le informazioni). - Saper individuare, illustrare e soddisfare i bisogni formativi personali (utilizzare siti web, blog, database per ricerche e attività didattiche) - Essere in grado di accedere ai contenuti e saper navigare al loro interno	Biennio e Triennio
	1.2/1.3 Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Saper analizzare, confrontare e valutare database (blog, e-book, etc.) e fonti di dati digitali (siti web, archivi online etc.) per interpretare criticamente l’affidabilità di informazioni e contenuti didattici (elementi bibliografici, citazioni autoriali etc.). - Essere in grado di organizzare (archiviare e recuperare attraverso app) dati, informazioni e contenuti didattici (link, sezioni testuali autoriali, informazioni bibliografiche).	
AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 2.	ABILITA’	
AREA STORICO- UMANISTICA AREA SCIENTIFICO- MATEMATICO- TECNOLOGICA	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	- Essere in grado di utilizzare diversi mezzi di comunicazione digitale adeguandoli al contesto di riferimento (interazione in chat-da tablet/smartphone -con il gruppo classe per comunicazioni e/o attività didattiche) - Essere in grado di lavorare in rete (networking) per creare e trasmettere informazioni e dati (ad es. agire in classi virtuali, comunicare attraverso strategie di storytelling crossmediale etc.). - Saper operare negli ambienti digitali adoperando modalità di comunicazione diverse e rispettando il punto di vista altrui.	Biennio e Triennio
	2.2 Condividere con le tecnologie digitali	- Essere in grado di condividere informazioni, dati e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate al contesto di riferimento - Essere in grado di attribuire la titolarità di uno scritto. - Essere in grado di verificare e citare le fonti (testi, link) di quanto scritto.	
	2.5 Netiquette	- Saper adottare norme comportamentali adeguate (improntate a decoro, rispetto, discrezione) nell’utilizzo delle ICT (studio, lavoro di gruppo) e nell’interazione in ambienti digitali (blog, piattaforme didattiche ed elearning).	

		<p>-Saper utilizzare carattere e font adeguati alla comunicazione in Rete.</p> <p>-Saper impiegare strategie comunicative adattandole al contesto di riferimento.</p> <p>-Saper inviare e-mail complete e corrette (recanti, ad. es., l'argomento nella sezione dell'OGGETTO).</p>	
AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 3.	ABILITA'	
AREA SCIENTIFICO-MATEMATICO-TECNOLOGICA	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<p>-Saper creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversi formati (.doc, .xls, .ppt, .pdf, .odt, .ods, .odp, .rtf, .jpg, .png, etc.).</p> <p>-Saper utilizzare software e app web based per creare, modificare e salvare contenuti didattici digitali.</p> <p>-Saper sintetizzare e mediare contenuti multimediali (attraverso mappe concettuali e/o mentali digitali, timeline, docuvideo, etc.)</p>	Biennio e Triennio
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	-Saper lavorare con variegati contenuti digitali (video, infografiche, presentazioni multimediali etc.) modificandone dati e impostazioni e integrandone la progettazione (aggiungendo testo, immagini, effetti visivi) per crearne di nuovi e originali.	
AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 4.	ABILITA'	
AREA SCIENTIFICO-MATEMATICO-TECNOLOGICA	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<p>-Saper applicare strumenti e modalità appropriate per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti didattici digitali (piattaforma online, sito web, blog scolastico).</p> <p>-Saper condividere i dati, selezionando i contenuti appropriati o meno e proteggendo sé stessi e gli altri da pericoli di violazione della privacy.</p> <p>-Essere in grado di comprendere le modalità di utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali scolastici/didattici e di valutarne l'accettabilità per ciò che riguarda la tutela dei diritti e della privacy.</p> <p>-Saper illustrare le basilari norme della politica sulla privacy riguardanti le regole di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.</p>	Biennio e Triennio
	4.3 Tutelare la salute e il benessere	<p>-Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali applicando le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico.</p> <p>-Essere in grado di utilizzare diverse tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale (creazione di spazi digitali di condivisione d'informazioni e materiali contro il cyberbullismo-chat/blog etc.).</p>	
AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 5.	ABILITA'	
	5.2 Identificare i bisogni e le risposte	-Saper riconoscere le esigenze personali legate a un proficuo svolgimento dell'attività didattica (ad es.	Biennio e Triennio

AREA SCIENTIFICO- MATEMATICO- TECNOLOGICA	tecnologiche	selezionare le risorse idonee all'attività da un elenco proposto dal docente). -Saper utilizzare strumenti e modalità diversificati per adattare e personalizzare gli ambienti digitali rispetto alle esigenze personali.	
	5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	-Saper applicare tecnologie e digitali strumenti diversificati per creare processi e prodotti innovativi. -Essere in grado di applicare vari processi cognitivi per risolvere situazioni problematiche negli ambienti digitali. -Saper adottare prospettive alternative che consentano la scoperta di soluzioni a situazioni problematiche negli ambienti digitali.	

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

ESEMPI DIDATTICO-OPERATIVI

Il presente documento, esente da qualsivoglia pretesa di esaustività informativa e sempre integrabile, è il frutto di una riflessione sul *Curricolo delle competenze digitali* d'Istituto, a seguito di corsi di formazione effettuati nell'ambito della Progettazione per competenze e della progettazione del Curricolo delle competenze digitali. L'elenco di esempi didattico-operativi è uno strumento che può fungere da guida per le attività quotidiane dei docenti, nonché per un proficuo ed efficace avviamento di un lavoro collegiale sulle competenze trasversali e interdisciplinari di cittadinanza digitale.

COMPETENZA	(lo studente è in grado di)
INFORMAZIONE E DATA LITERACY	
1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> •Effettuare una ricerca tematico-disciplinare navigando su siti di riconosciuta validità (Treccani, Oilproject/WeSchool, matematicamente, Redooc, etc.). •Saper navigare all'interno di siti web, blog etc. ricercando i dati attraverso parole chiave efficaci. •Riconoscere una fake news. •Selezionare dati (anche in trasformazione diacronica) attraverso la navigazione crossmediale (dalla televisione alla Rete; dal testo al cinema; dallo smartphone alle piattaforme multimediali, anche attraverso l'utilizzo di QRCode per facilitare l'accesso alle informazioni). •Individuare articoli relativi a eventi specifici ed oggetto di ricerca Esempi di ricerche: o cercare immagini e fotografie (anche d'epoca) o cercare documenti storico-artistici relativi a specifici eventi o individuare brevi filmati relativi a specifici eventi Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1 •identificare siti web, blog e database digitali da un elenco nel libro di testo digitale per cercare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione •individuare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione nei suddetti siti web, blog e database digitali, oltre ad accedervi e a navigare al loro interno •utilizzando un elenco di parole chiave ed etichette generiche disponibili nel libro di testo digitale, individuare quelle che potrebbero essere utili per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento
1.2/1.3 VALUTARE E GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> •Reperire dati e verificare l'attendibilità della fonte. •Confrontare informazioni provenienti da fonti differenti per valutarne l'attendibilità e selezionare adeguatamente la fonte principale di riferimento.

	<ul style="list-style-type: none"> •Leggere e analizzare dati in tabella e grafici, anche da fonti digitali differenti, valutare la fonte più adeguata e la rappresentazione più corretta. •Confrontare due testi coevi e della stessa tipologia (testuale, musicale, iconica) riferiti alla stessa notizia/evento. •Confrontare due testi in successione cronologica e della stessa tipologia (testuale, musicale, iconica) riferiti alla stessa notizia/evento. •Confrontare due testi di tipologie diverse riferiti allo stesso evento/notizia. •Creare bibliografie e sitografie ragionate. <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> •individuare da un elenco, nel libro di testo digitale, di blog e database digitali contenenti riferimenti bibliografici quelli comunemente utilizzati poiché credibili e affidabili; •individuare una app sul tablet per organizzare e archiviare link relativi a siti web, ai blog e ai database digitali relativi a un argomento specifico dei riferimenti bibliografici e utilizzarla per recuperarli all'occorrenza per la relazione.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	
2.1 INTERAGIRE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> •Agire correttamente in ambienti di apprendimento virtuali (scaricare materiali didattici dal Registro elettronico, rispondere ai post dei docenti su piattaforme didattiche, ad esempio Classroom, caricare compiti nelle classi virtuali, scrivere in maniera collaborativa in Cloud etc.) <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> •utilizzare una chat di uso comune sullo smartphone (ad es. Messenger o WhatsApp) per parlare con i miei compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo; •utilizzare altri mezzi di comunicazione sul tablet (ad es. il forum della classe) che potrebbero essere utili per parlare dei dettagli dell'organizzazione del lavoro di gruppo; •risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat.
2.2 CONDIVIDERE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> •condividere con gli altri dati, informazioni e contenuti attraverso gli strumenti digitali più appropriati al contesto di riferimento (utilizzare adeguatamente i canali di comunicazione formale/informale: ad es. le chat di gruppo tra coetanei e le comunicazioni via e-mail con i docenti); •riconoscere la validità scientifica di uno scritto; •riconoscere le fake news; •la corretta titolarità di uno scritto; •verificare e citare le fonti (testi, link) di quanto letto e scritto. <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> •mostrare agli altri sui loro smartphone come accedere e condividere dati e informazioni; •affrontare qualunque problematica mentre svolge queste attività, come problemi inattesi nella condivisione dei dati e dei contenuti con i compagni.
2.5 NETIQUETE	<ul style="list-style-type: none"> •Rispettare i diritti d'autore sul materiale che riproduce •Non spedire mail 'chain letters' (catene di S. Antonio)

	<ul style="list-style-type: none"> •Accertarsi di essere destinatario (non CC - per conoscenza) del messaggio/e-mail cui risponde •Inserire sempre l'oggetto (subject) nell'intestazione del messaggio/e-mail •Creare un breve 'signature file' (file di firma) standard e configurare il programma "client" di posta in modo da aggiungerlo automaticamente ai messaggi spediti •Includere nel subject (oggetto) dell'e-mail "Testo Lungo", per segnalare messaggi superiori a 100 linee <ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare correttamente il font nella scrittura e nella comunicazione sul web (font serif/carattere con grazie: Times New Roman; font sans serif/carattere senza grazie: Arial) •Utilizzare maiuscole e minuscole nella scrittura (un testo scritto in maiuscolo è interpretato come frase urlata) •Utilizzare simboli per segnalare l'enfasi data a singoli termini o espressioni • Essere sintetico ed efficace nelle comunicazioni • Non allegare file voluminosi (superiori a 50 Kilobytes) ai messaggi di posta elettronica •Non inviare messaggi pubblicitari non richiesti (unsolicited) e/o fuori tema (off-topic) •Evitare di spedire messaggi configurabili quali inutili risposte a risposte •Citare le fonti (link etc.) di quanto scritto <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> •risolvere problemi di galateo che si verificano con i compagni mentre si utilizza una piattaforma digitale collaborativa (blog, wiki, ecc.) per il lavoro di gruppo (ad es. critiche vicendevoli tra compagni di classe); •creare regole di comportamento appropriato, anche mentre si lavora online in gruppo, che possono essere utilizzate e condivise nell'ambiente di apprendimento digitale della scuola; •guidare i compagni di classe riguardo a ciò che costituisce un comportamento digitale appropriato quando si lavora con altri in una piattaforma digitale.
--	---

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

<p>3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversi formati. •Creare linee del tempo con Timeline. •Creare blog o siti tematici. •Creare file di elaborazione dati e sintesi di informazioni. •Creare video, post, pagine web, video-lezioni sincrone e asincrone •Creare e-book, riviste digitali e infografiche. •Creare cmap e mind map. •Creare presentazioni efficaci, word art e immagini interattive. <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • trovare il modo di creare una presentazione digitale animata utilizzando un video tutorial di YouTube fornito dall'insegnante per aiutarmi a esporre il lavoro ai compagni di classe; • individuare altri strumenti digitali nel libro di testo che aiutino a illustrare il lavoro sotto forma di presentazione
---	--

	digitale animata ai compagni di classe sulla lavagna interattiva.
SICUREZZA	
4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY	<ul style="list-style-type: none"> •Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze •Condividere dati selezionando i contenuti più appropriati al contesto di riferimento •Effettuare sempre il logout e verificare la disconnessione di un account utente •Navigare in anonimato •Usare password complesse e non divulgarle (ponendo attenzione a non farle vedere quando si immettono) •Verificare che l'uso di immagini, suoni e video non sia protetto da copyright •Controllare la diffusione dei dati personali <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> •scegliere la modalità più appropriata per proteggere i dati personali (ad es. indirizzo, numero di telefono), prima di condividerli sulla piattaforma digitale della scuola; •distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere sulla piattaforma digitale della scuola, per evitare che la privacy personale e quella dei compagni di classe venga danneggiata; •valutare se le modalità con cui vengono utilizzati i dati personali sulla piattaforma digitale siano appropriate e accettabili per ciò che riguarda i diritti e la privacy personali; •superare situazioni complesse che possono verificarsi con i dati personali e quelli dei compagni di classe mentre si utilizza la piattaforma di istruzione digitale, come l'utilizzo di dati personali non conforme con la "politica sulla privacy" della piattaforma.
4.3 TUTELARE LA SALUTE E IL BENESSERE	<ul style="list-style-type: none"> •Controllare la divulgazione di dati sensibili durante le attività didattiche •Indicare i comportamenti a rischio eventualmente adottati dai compagni di classe durante le attività didattiche •Porre attenzione a cavi e prese elettriche •Non modificare la posizione nella quale si trovano i Personal Computer. •Leggere, decodificare ed interpretare in maniera condivisa i testi regolativi sui temi in oggetto (per es. Regolamenti interni) •Leggere e commentare i documenti di Generazioni connesse, individuando situazioni a rischio e relativi comportamenti da non adottare, anche attraverso la partecipazione a lavori di gruppo, sceneggiature teatrali, attività di role playing
PROBLEM SOLVING	
5.2 IDENTIFICARE I BISOGNI E LE RISPOSTE TECNOLOGICHE	<ul style="list-style-type: none"> •Valutare il bisogno ed agire in modo efficace, ricercando informazioni e contenuti e gestendo link specifici •Leggere informazioni e contenuti gestendo link specifici •Interagire in classi virtuali •Utilizzare un elenco di risorse didattiche fornite dal docente per rispondere ai bisogni formativi della situazione di apprendimento: approfondimento, consolidamento, conoscenze di base, recupero (anche in apprendimento a distanza)

	<ul style="list-style-type: none"> •Individuare, leggendo informazioni e contenuti digitali, quali sono le risorse più adeguate per poter svolgere un compito •Ricerca liberamente in rete risorse utili al proprio apprendimento •Individuare tipologie e tecniche di presentazione di un compito funzionali al contesto e al contenuto <p>Scenario d'apprendimento aggiuntivo DigComp 2.1:</p> <ul style="list-style-type: none"> •da un elenco di risorse matematiche preparate dall'insegnante scegliere un gioco educativo che possa aiutare a fare un esercizio; •impostare l'interfaccia nella lingua prescelta.
<p>5.3 UTILIZZARE CREATIVAMENTE LE TECNOLOGIE DIGITALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Creare storie di digital storytelling •Creare materiali didattici di facile condivisione e replicabilità (Spark page, Spark post, PREZI, ...) •Creare libri digitali attraverso software open source e tool vari •Elaborare prodotti multimediali originali, anche partendo da modelli predeterminati •Utilizzare piattaforme di e-learning o di condivisione cloud in ambito didattico (Google classroom, Weschool, Moodle, etc.), anche in modalità flipped con materiali predisposti dai docenti • Allegare materiale didattico o un compito in ambiente cloud •Utilizzare correttamente una chat di classe per condividere materiali didattici tra pari (mantenendo anche contatti con gli studenti in mobilità)

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

IISS “N. MOCCIA”

A.S. 2020-2021

Le competenze selezionate nella presente rubrica valutativa sono opportunamente declinate nel *Curricolo delle competenze digitali* dell’IISS “N. Moccia”.

Gli indicatori dei livelli di padronanza sono tratti dal documento *DigComp 2.1: Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. Con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo* (https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf), traduzione in lingua italiana a cura dell’Agenzia per l’Italia Digitale AgID (ed. originale Stephanie Carretero-Riina Vuorikari-Yves Punie, *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use* (<http://europa.eu/!Yg77Dh>), a cura dell’European Commission’s Joint Research Centre), pp. 23-25, 26-27, 30, 32-33, 37-38, 41-42. In particolare, le parole chiave **evidenziate in grassetto** sono sempre citate dalle pagine appena indicate.

La rubrica si riferisce alla declinazione curricolare delle competenze digitali e, pertanto, sarà oggetto di annuale revisione e integrazione a cura dell’AD e dei docenti del Team per l’innovazione, e di finale approvazione dei Dipartimenti disciplinari e del Collegio dei docenti.

I docenti si riferiranno a tale rubrica generale per valutare, entro lo scrutinio di giugno, la/e competenza/e digitale/i dei discenti selezionata/e nel corso della progettazione didattica dei singoli Consigli di classe. A tal proposito, i docenti potranno considerare il documento *Curricolo delle competenze digitali. Esempi didattico-operativi*, realizzato a cura dell’Animatore Digitale e progressivamente aggiornato.

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI – IISS “N. MOCCIA” – NARDO’

AREA 1	INFORMAZIONE E DATA LITERACY		
COMPETENZA 1.1	NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	Livello base (DigComp 1-2) BIENNIO L'alunno è in grado di	Livello intermedio (DigComp 3-4) BIENNIO-TRIENNIO L'alunno è in grado di	Livello avanzato (DigComp 5-6) TRIENNIO L'alunno è in grado di
RICERCA	Individuare i fabbisogni informativi personali; Identificare semplici strategie di ricerca personali; Selezionare/trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti trovati e navigare al loro interno.	Spiegare/illustrare i fabbisogni informativi personali; Spiegare/organizzare strategie personali di ricerca, ben definite e sistematiche; Svolgere e organizzare ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; Spiegare/descrivere come accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno	Soddisfare/valutare i fabbisogni informativi personali; Proporre/variare strategie di ricerca personali; Applicare/adequare strategie di ricerca per trovare dati, informazioni e contenuti adatti in ambienti digitali; Mostrare/spiegare come accedere a dati, informazioni e contenuti trovati e navigare al loro interno
COMPETENZA 1.2/1.3	VALUTARE E GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	Livello base (DigComp 1-2) BIENNIO L'alunno è in grado di	Livello intermedio (DigComp 3-4) BIENNIO-TRIENNIO L'alunno è in grado di	Livello avanzato (DigComp 5-6) TRIENNIO L'alunno è in grado di
VALUTAZIONE	Rilevare credibilità e affidabilità di fonti generali di dati, informazioni e contenuti digitali	Eseguire analisi, interpretazione, confronto e valutazione di: credibilità e affidabilità delle fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali; dati, informazioni e contenuti digitali sempre ben definiti	Svolgere una valutazione di: credibilità e affidabilità di fonti variegate di dati, informazioni e contenuti digitali; di dati, informazioni e contenuti digitali variegati. Valutare criticamente: credibilità e affidabilità di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;
GESTIONE	Individuare e riconoscere modalità per organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali	Selezionare e organizzare dati, informazioni e contenuti per archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali strutturati	Manipolare e organizzare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l'elaborazione, l'archiviazione e il recupero in un ambiente strutturato. Adequare la gestione, l'organizzazione e l'elaborazione di informazioni, dati e contenuti, anche in modo da recuperarli e archivarli nel modo più facile e opportuno nell'ambiente strutturato più adatto.

AREA 2	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
COMPETENZA 2.1	INTERAGIRE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	Livello base (DigComp 1-2) BIENNIO L'alunno è in grado di	Livello intermedio (DigComp 3-4) BIENNIO-TRIENNIO L'alunno è in grado di	Livello avanzato (DigComp 5-6) TRIENNIO L'alunno è in grado di
INTERAZIONE	Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione e la comunicazione; identificare mezzi di comunicazione semplici e adeguati a un determinato contesto.	Interagire con svariate tecnologie digitali semplici in modo ben definito e sistematico ; scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine/appropriati a un determinato contesto.	Adeguare diverse tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione più appropriata per un determinato contesto.
COMPETENZA 2.2	CONDIVIDERE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	Livello base (DigComp 1-2) BIENNIO L'alunno è in grado di	Livello intermedio (DigComp 3-4) BIENNIO-TRIENNIO L'alunno è in grado di	Livello avanzato (DigComp 5-6) TRIENNIO L'alunno è in grado di
CONDIVISIONE	Riconoscere tecnologie digitali semplici, ma appropriate per la condivisione di dati, informazioni e contenuti Individuare semplici pratiche di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.	Scegliere/utilizzare tecnologie digitali appropriate e ben definite per la condivisione di informazioni, dati e contenuti; Spiegare in che modo agire da Intermediari per condividere informazioni, dati e contenuti attraverso le tecnologie digitali; Illustrare pratiche ben definite e sistematiche di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.	Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso vari e appropriati strumenti digitali; Valutare le tecnologie digitali più appropriate per la condivisione di dati e informazioni; Mostrare agli altri in che modo agire da intermediari per condividere informazioni, dati e contenuti attraverso le tecnologie digitali; Adattare il proprio ruolo di intermediario; Applicare/variare una varietà di pratiche appropriate di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.
COMPETENZA 2.5	NETIQUETTE		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	Livello base (DigComp 1-2) BIENNIO L'alunno è in grado di	Livello intermedio (DigComp 3-4) BIENNIO-TRIENNIO L'alunno è in grado di	Livello avanzato (DigComp 5-6) TRIENNIO L'alunno è in grado di
	Distinguere semplici norme comportamentali e know-how per utilizzare le tecnologie digitali e	Chiarire/discutere norme comportamentali e know-how definiti e sistematici per	Applicare/adattare norme comportamentali e know-how Diversificati/appropriati

NETIQUETTE	interagire in ambienti digitali; Scegliere modalità di comunicazione e strategie semplici adattate a pubblico e contesto; Distinguere differenze culturali e generazionali semplici, considerare nell'interazione in ambienti digitali	utilizzare le tecnologie digitali e interagire in ambienti digitali; Esprimere/discutere strategie di comunicazione ben definite e sistematiche adattate a pubblico e contesto; Descrivere differenze culturali e generazionali ben definite da considerare nell'interazione in ambienti digitali.	per utilizzare le tecnologie digitali e per interagire in ambienti digitali; Applicare/adattare strategie di Comunicazione diversificate/appropriate adatte a pubblico e contesto; Applicare differenze culturali e generazionali diversificate da considerare nell'interazione in ambienti digitali.
-------------------	--	--	--

AREA 3	CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
COMPETENZA 3.1	SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	Livello base (DigComp 1-2) BIENNIO L'alunno è in grado di	Livello intermedio (DigComp 3-4) BIENNIO- TRIENNIO L'alunno è in grado di	Livello avanzato (DigComp 5-6) TRIENNIO L'alunno è in grado di
SVILUPPO	Individuare modalità per la creazione e la modifica di contenuti digitali semplici in formati non complessi; Scegliere semplici modalità espressive attraverso la creazione/individuazione di strumenti digitali non complessi.	Indicare modalità per la creazione e la modifica di contenuti digitali ben definiti in vari formati definiti e sistematici; Esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali ben definiti e sistematici.	Applicare modalità per la creazione e la modifica dei contenuti digitali in formati variegati e appropriati; Mostrare/adattare modalità espressive complesse attraverso la creazione di strumenti digitali opportuni.
COMPETENZA 3.2	INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E DESCRITTORI		
	Livello base (DigComp 1-2) BIENNIO L'alunno è in grado di	Livello intermedio (DigComp 3-4) BIENNIO-TRIENNIO L'alunno è in grado di	Livello avanzato (DigComp 5-6) TRIENNIO L'alunno è in grado di
INTEGRAZIONE E RIELABORAZIONE	Scegliere modalità semplici per modificare, affinare, migliorare/integrare voci non complesse di contenuti e informazioni al fine di crearne di nuovi e originali.	Spiegare/discutere modalità per modificare, affinare, migliorare/integrare voci ben definite di nuovi contenuti e informazioni al fine di crearne di nuovi e originali.	Lavorare con informazioni e contenuti nuovi, diversi e specifici e valutare le modalità più appropriate per modificarli, affinarli, migliorarli/integrarli per crearne di nuovi e originali.

AREA 4		SICUREZZA		
COMPETENZA 4.2		PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E DESCRITTORI			
	Livello base (DigComp 1-2) BIENNIO L'alunno è in grado di	Livello intermedio (DigComp 3-4) BIENNIO-TRIENNIO L'alunno è in grado di	Livello avanzato (DigComp 5-6) TRIENNIO L'alunno è in grado di	
PROTEZIONE	<p>Scegliere semplici modalità per proteggere dati personali e privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo;</p> <p>Individuare semplici modalità per utilizzare e condividere Informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da eventuali danni;</p> <p>Individuare semplici clausole delle politiche sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.</p>	<p>Spiegare/discutere modalità ben definite e sistematiche per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo;</p> <p>Spiegare/discutere modalità ben definite e sistematiche per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri da eventuali danni;</p> <p>Individuare/indicare clausole ben definite e sistematiche delle politiche sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.</p>	<p>Scegliere e applicare modalità diverse e appropriate per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali di comune utilizzo;</p> <p>Valutare e applicare modalità specifiche diverse e appropriate per condividere informazione e dati personali proteggendo sé stessi e gli altri da eventuali pericoli e danni;</p> <p>Valutare l'adeguatezza e Spiegare le clausole delle politiche Sulla privacy in relazione all'utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.</p>	
COMPETENZA 4.3		TUTELARE LA SALUTE E IL BENESSERE		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E DESCRITTORI			
	Livello base (DigComp 1-2) BIENNIO L'alunno è in grado di	Livello intermedio (DigComp 3-4) BIENNIO-TRIENNIO L'alunno è in grado di	Livello avanzato (DigComp 5-6) TRIENNIO L'alunno è in grado di	
TUTELA	<p>Distinguere semplici modalità di utilizzo delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico;</p> <p>Scegliere semplici modalità per proteggere sé stessi da possibili pericoli negli ambienti digitali;</p> <p>Individuare semplici tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.</p>	<p>Spiegare modalità ben definite e Sistematiche di utilizzo delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico;</p> <p>Scegliere modalità ben definite e sistematiche per proteggere sé stessi da possibili pericoli negli Ambienti digitali;</p> <p>Indicare tecnologie digitali ben definite e sistematiche per il benessere e l'inclusione sociale.</p>	<p>Mostrare variegata modalità di Utilizzo delle tecnologie digitali (anche distinguendo tra esse quelle più appropriate) per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico;</p> <p>Applicare/adattare diverse modalità (scegliendo tra le più appropriate) per proteggere sé stessi e gli altri da pericoli negli ambienti digitali;</p> <p>Variare l'utilizzo delle diverse Tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.</p>	

AREA 5	PROBLEM SOLVING		
COMPETENZA 5.2	IDENTIFICARE I BISOGNI E LE RISPOSTE TECNOLOGICHE		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	Livello base (DigComp 1-2) BIENNIO L'alunno è in grado di	Livello intermedio (DigComp 3-4) BIENNIO-TRIENNIO L'alunno è in grado di	Livello avanzato (DigComp 5-6) TRIENNIO L'alunno è in grado di
IDENTIFICAZIONE	Individuare le esigenze personali nell'uso delle tecnologie digitali; riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate; scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.	Indicare/spiegare le esigenze personali ben definite e sistematiche nell'uso delle tecnologie digitali; Scegliere strumenti digitali ben definiti e sistematici e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate; Scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.	Valutare le esigenze personali nell'uso delle tecnologie digitali; Scegliere e applicare diversi e Appropriati strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare le esigenze individuate; Utilizzare diverse modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.
COMPETENZA 5.3	UTILIZZARE CREATIVAMENTE LE TECNOLOGIE DIGITALI		
CRITERI	LIVELLI DI PADRONANZA E INDICATORI		
	Livello base (DigComp 1-2) BIENNIO L'alunno è in grado di	Livello intermedio (DigComp 3-4) BIENNIO-TRIENNIO L'alunno è in grado di	Livello avanzato (DigComp 5-6) TRIENNIO L'alunno è in grado di
UTILIZZO	Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenze e innovare processi e prodotti; Dimostrare interesse/seguire , sia individualmente che in maniera collaborativa, i processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche non complesse negli ambienti digitali.	Scegliere/distinguere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare conoscenze, processi e prodotti innovativi ben definiti ; partecipare , sia individualmente che in maniera collaborativa, ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche variegata negli ambienti digitali.	Applicare/adattare strumenti e tecnologie digitali diversi e appropriati per creare conoscenze, processi e prodotti innovativi; Applicare , sia individualmente che in maniera collaborativa, processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.

LIVELLI DI PADRONANZA DI RIFERIMENTO DEL FRAMEWORK DIGCOMP*

LIVELLI IN DIGCOMP 1.0	LIVELLI IN DIGCOMP 2.1	COMPLESSITÀ DEI COMPITI	AUTONOMIA	DOMINIO COGNITIVO
BASE	1	Compiti semplici	Con guida	Ricordo
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordo
INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione
AVANZATO	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicazione
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutazione

*Cfr. *DigComp. 2.1*, cit., p. 13.

Si esclude, rispetto alla tabella progettata nel documento *DigComp 2.1*, il livello “Altamente specializzato”

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE DIGITALI A FINE IL BIENNIO E TRIENNIO

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenza	Biennio	Triennio
	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Individua le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Seleziona e aggiorna le proprie strategie di ricerca.	Individua esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Elabora, seleziona e aggiorna le strategie di ricerca personali.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati.	Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.

Area 2. Comunicazione e collaborazione

Competenza	Biennio	Triennio
	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e sceglie le più adatte al proprio contesto.	Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Cita correttamente le fonti.	Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.
2.5 Netiquette	Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le modalità comunicative al destinatario.	Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti. È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.

Area 3. Creazione di contenuti digitali

Competenza	Biennio	Triennio
	L'alunno	L'alunno
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale.	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.	Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.	Modifica, perfeziona ed integra informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti.

Area 4. Sicurezza

Competenza	Biennio	Triennio
	L'alunno	L'alunno
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.	Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri. Comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.
4.3 Protezione della salute e del benessere	Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.	È in grado di evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. È in grado di proteggere sé stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.

Area 5. Problem solving

Competenza	Biennio	Triennio
	L'alunno	L'alunno
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Sceglie possibili soluzioni tecnologiche e strumenti digitali tra quelli proposti dalla scuola e utilizza i più idonei al proprio contesto. Adatta le impostazioni degli ambienti digitali a bisogni specifici (ad es. per l'accessibilità).	Valuta le necessità e identifica, seleziona e utilizza strumenti digitali e possibili soluzioni tecnologiche. Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità).
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usa strumenti e tecnologie digitali per individuare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Individua e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.