

## OBIETTIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

<b>SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI</b>	
<b>AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO</b>	
<b>INFORMAZIONE</b>	Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
<b>COMUNICAZIONE</b>	Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
<b>CREAZIONE DI CONTENUTI</b>	Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
<b>SICUREZZA</b>	Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.
<b>PROBLEM SOLVING</b>	Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.
<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.</li> <li>• Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</li> <li>• Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.</li> <li>• Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> <li>• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</li> <li>• Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> <li>• Utilizzare software offline e online per attività di Coding</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le applicazioni tecnologiche didattiche e quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</li> <li>• I dispositivi informatici di input e output.</li> <li>• Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source.</li> <li>• Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>• Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</li> <li>• Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</li> <li>• Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.)</li> <li>• Utilizza la piattaforma di e-learning</li> <li>• Le funzioni di base di Moduli Google e di Fogli Google (foglio elettronico)</li> <li>• Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</li> </ul>
---	--

**EVIDENZE:**

- identifica, recupera, analizza e giudica le informazioni digitali per la loro importanza e il loro scopo.
- comunica in ambienti digitali, condivide risorse, collabora, interagisce e partecipa, attraverso strumenti digitali, alle comunità e alle reti.
- crea nuovi contenuti; modifica e integra i contenuti; produce espressioni creative, contenuti media e programma; conosce e applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- conosce e applica procedure di protezione personale e dell'identità digitale.
- identifica i bisogni e risolve problemi concettuali e tecnici attraverso i mezzi digitali.

**SEZIONE B: RUBRICA DI VALUTAZIONE**

<b>SEZIONE B: RUBRICA DI VALUTAZIONE</b>			
<b>COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO</b>	<b>CRITERI DI EVIDENZE</b>	<b>LIVELLI DI PADRONANZA</b>	<b>DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO</b>
INFORMAZIONE	Identifica, recupera, analizza e giudica le informazioni digitali per la loro importanza e il loro scopo.	<b>4. AVANZATO</b>	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
		<b>3. INTERMEDIO</b>	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.
		<b>2. BASE</b>	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.
		<b>1. INIZIALE</b>	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.
COMUNICAZIONE	Comunica in ambienti digitali, condivide risorse, collabora, interagisce e partecipa, attraverso strumenti digitali, alle comunità e alle reti.	<b>4. AVANZATO</b>	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.
		<b>3. INTERMEDIO</b>	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.
		<b>2. BASE</b>	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.
		<b>1. INIZIALE</b>	Con aiuto utilizza gli ambienti digitali per ricavare informazioni e condivide risorse solo se guidato dall'insegnante.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Crea nuovi contenuti; modifica e integra i contenuti; produce espressioni creative, contenuti media e programma; conosce e applica i diritti di proprietà	<b>4. AVANZATO</b>	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
		<b>3. INTERMEDIO</b>	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.
		<b>2. BASE</b>	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.

	intellettuale e le licenze.	<b>1. INIZIALE</b>	Produce semplici elaborati digitali (compila tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante. Compila tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.
SICUREZZA	Conosce e applica procedure di protezione personale e dell'identità digitale.	<b>4. AVANZATO</b>	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.
		<b>3. INTERMEDIO</b>	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.
		<b>2. BASE</b>	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.
		<b>1. INIZIALE</b>	Riconosce se guidato i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.
PROBLEM SOLVING	Identifica i bisogni e risolve problemi concettuali e tecnici attraverso i mezzi digitali.	<b>4. AVANZATO</b>	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.
		<b>3. INTERMEDIO</b>	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.
		<b>2. BASE</b>	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante.
		<b>1. INIZIALE</b>	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante.