

COM

I.C. SCARDIGNO-SAVIO-MOLFETTA
Prot. 0008827 del 12/12/2024
IV (Uscita)

RUBRICHE DI VALUTAZIONE

COMPETENZE DIGITALI

Istituto Comprensivo

“R. Scardigno San D. Savio”



SCUOLA PRIMARIA

Area di competenza	Sviluppo di competenza	Livello/Descrittore			
		Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali.	L'alunno/a, guidato/a, compie ricerche on line, comprende che non tutte le informazioni sono veritiere/affidabili, salva file e contenuti e recupera ciò che ha salvato.	L'alunno/a compie semplici ricerche on line, riconosce alcuni segnali di affidabilità (nome dell'autore, data di pubblicazione...), salva file e contenuti (testi, musica, immagini, video, pagine web) e recupera ciò che ha salvato.	L'alunno/a esegue ricerche complesse utilizzando parole chiave. Valuta la pertinenza e l'affidabilità delle fonti trovate. Utilizza strumenti di archiviazione online per salvare e condividere file.	L'alunno/a progetta e conduce ricerche, analizza e sintetizza le informazioni e presenta le proprie scoperte utilizzando strumenti digitali. È critico/a nei riguardi delle informazioni che trova, le filtra e ne verifica validità e attendibilità. Gestisce file e cartelle in un sistema di archiviazione online.
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.				
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.				
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.	L'alunno/a, sollecitato/a, interagisce con gli/le altri/e utilizzando le più comuni tecnologie digitali (cellulari, chat); guidato/a, condivide idee e informazioni con strumenti di comunicazione base. Comprende le norme più elementari della netiquette.	L'alunno/a interagisce con gli/le altri/e utilizzando le tecnologie digitali (cellulari, posta elettronica, chat, classe virtuale) e condivide file e contenuti. Utilizza le più semplici applicazioni per elaborare informazioni in modalità collaborativa. Comprende l'importanza delle norme della netiquette.	L'alunno/a utilizza autonomamente le tecnologie digitali per interagire con gli/le altri/e, condividere dati e informazioni. Contribuisce a creare elaborati (documenti, presentazioni, mappe) usando i più comuni strumenti digitali. Conosce e applica le regole della netiquette.	L'alunno/a utilizza in piena autonomia le tecnologie digitali per interagire consapevolmente con gli/le altri/e e condividere dati e informazioni. Crea elaborati individualmente e/o in gruppo (documenti, mappe presentazioni) usando diversi strumenti digitali. Applica in maniera
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.				
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.				
	2.5 Netiquette.				

					responsabile le regole della netiquette.
3. Costruzione di contenuti	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali.</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.</p> <p>3.3 Copyright e licenze.</p> <p>3.4 Programmazione.</p>	<p>L'alunno/a, opportunamente guidato/a, utilizza semplici strumenti e programmi per creare contenuti digitali. Comprende il concetto di copyright attraverso racconti e immagini. Familiarizza con i concetti di "sequenza" e "istruzioni" attraverso giochi e attività di robotica educativa.</p>	<p>L'alunno/a utilizza strumenti base di editing per creare e modificare contenuti digitali. Conosce la differenza tra opere con copyright e opere in pubblico dominio. Utilizza semplici software di programmazione visuale (ad es. Scratch) per creare brevi animazioni e storie interattive.</p>	<p>L'alunno/a utilizza strumenti online (piattaforme di presentazione e di creazione video, programmi di editing e presentazioni interattive) per creare e/o integrare diversi tipi di contenuti digitali. Riconosce l'importanza di citare le fonti per l'uso di contenuti altrui. Progetta semplici storie e giochi, utilizzando blocchi di codice e concetti come cicli e condizioni.</p>	<p>L'alunno/a progetta contenuti digitali con uno scopo specifico; analizza e seleziona contenuti appropriati da diverse fonti, creando elaborati complessi e ben strutturati. Crea contenuti rispettando il copyright e le licenze e sa spiegare le scelte fatte riguardo ai diritti d'autore. Progetta, sviluppa e presenta un progetto di programmazione, spiegando il funzionamento del codice utilizzato.</p>
4. Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi.</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere.</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente.</p>	<p>L'alunno/a, sollecitato/a, mostra di comprendere che i dispositivi vanno protetti e che esistono minacce che possono comprometterli; intuisce quali sono i suoi dati personali e comprende la necessità di non divulgarli. Riconosce che il tempo trascorso online va</p>	<p>L'alunno/a comprende l'importanza di individuare misure di sicurezza (password, PIN...) per proteggere il proprio dispositivo; distingue tra dati personali e dati generali e riconosce quanto è importante non condividerli. Riesce a stabilire un limite di tempo per l'uso dei</p>	<p>L'alunno/a applica misure di sicurezza per la protezione dei propri devices; protegge i suoi dati personali e riconosce situazioni rischiose. Pianifica il proprio "tempo digitale" e attua comportamenti ecologici corretti nell'uso di strumenti tecnologici.</p>	<p>L'alunno/a è in grado di implementare e mantenere pratiche di sicurezza per proteggere i dispositivi e i dati personali e sa come affrontare situazioni di rischio. Valuta criticamente il proprio uso della tecnologia e sviluppa un piano personalizzato per garantire un utilizzo</p>

		bilanciato con attività altre e, opportunamente guidato/a, adotta semplici atteggiamenti sostenibili nell'utilizzo degli strumenti tecnologici.	dispositivi e riconosce le buone pratiche nell'uso della tecnologia per ridurre l'impatto ambientale.		equilibrato e salutare dei devices; comprende l'importanza di adoperare gli strumenti tecnologici in modo consapevole e rispettoso dell'ambiente.
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	L'alunno/a chiede aiuto per risolvere un problema tecnico di base. Riconosce le principali funzionalità delle tecnologie digitali e, adeguatamente guidato/a, le utilizza per esprimere idee in modo semplice.	L'alunno/a riconosce i segnali di un problema tecnico di base e sa che esistono soluzioni. È in grado di combinare testi, immagini e suoni per creare contenuti digitali creativi.	L'alunno/a riconosce i problemi tecnici e utilizza diverse risorse (manuali, tutorial) per trovare soluzioni. Adopera i devices per realizzare progetti creativi e presentare le proprie idee in modo innovativo.	L'alunno/a affronta i problemi tecnici in modo autonomo, utilizzando una varietà di strumenti e risorse per trovare e implementare soluzioni efficaci. Progetta e realizza contenuti digitali originali, utilizzando strumenti e risorse tecnologiche in modo creativo e critico.

Area di competenza	Sviluppo di competenza	Livello/Descrittore			
		Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	L'alunno/a mostra difficoltà a ricercare e gestire autonomamente informazioni e dati in ambienti digitali. Necessita di supporto per organizzare e interpretare le informazioni raccolte.	L'alunno/a è in grado di riconoscere e ricercare dati e informazioni semplici, organizzandoli in cartelle e archivi digitali. È capace di eseguire un'analisi e valutazione delle fonti in modo essenziale.	L'alunno/a organizza autonomamente ricerche di informazioni con risultati efficaci, naviga agevolmente tra le fonti, e archivia i dati in modo adeguato in ambienti digitali, analizzandoli e interpretandoli correttamente.	L'alunno/a identifica in modo critico e autonomo le necessità di ricerca, effettua ricerche complesse e organizza dati in modo efficiente e strutturato, dimostrando una padronanza avanzata nell'analisi e valutazione delle fonti digitali.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	L'alunno/a ha difficoltà ad utilizzare gli strumenti di condivisione digitale, presenta ricerche con difficoltà e partecipa solo se guidato ai processi collaborativi. Il suo contributo alle conversazioni virtuali e reali è limitato.	L'alunno/a utilizza gli strumenti di condivisione digitale, riesce a presentare ricerche con strumenti digitali, e partecipa a semplici processi collaborativi con il supporto degli altri. Contribuisce a conversazioni virtuali e reali se sollecitato.	L'alunno/a utilizza in modo efficace strumenti di condivisione e presentazione digitale, collabora con altri per co-costruire risorse digitali. Contribuisce in modo costruttivo a conversazioni virtuali e reali.	L'alunno/a utilizza in modo autonomo e critico gli strumenti di condivisione digitale, presenta i contenuti con chiarezza ed efficacia, ed è attivamente coinvolto in processi collaborativi di co-costruzione utilizzando strumenti digitali. Contribuisce con spirito critico e in modo costruttivo a conversazioni virtuali e reali.

3. Costruzione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	L'alunno/a realizza prodotti multimediali con difficoltà. Necessita di assistenza nella realizzazione di semplici programmi; richiede guida per selezionare immagini o materiali adeguati e per rispettare il copyright.	L'alunno/a realizza prodotti multimediali semplici, sia individualmente che in gruppo. È in grado di realizzare semplici programmi; segue le regole base del copyright.	L'alunno/a realizza prodotti multimediali vari e completi, sia individualmente che in collaborazione con i compagni. È in grado di programmare e impartire istruzioni codificate; rispetta le regole del copyright.	L'alunno/a realizza prodotti multimediali complessi e originali in modo autonomo, sia individualmente che in collaborazione con i compagni. È in grado di programmare e impartire istruzioni codificate con precisione; conosce e rispetta le regole del copyright.
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	L'alunno/a ha difficoltà a riconoscere i rischi legati alla privacy, necessita di guida per proteggere i dispositivi e i dati. Adotta comportamenti di la tutela della salute psicofisica e sostenibilità solo su indicazione del docente.	L'alunno/a conosce le regole di base della privacy e proteggere dispositivi e dati personali. Comprende in modo sommario i pericoli e le opportunità degli ambienti digitali. Adotta occasionalmente misure per la tutela della salute psicofisica e comportamenti sostenibili.	L'alunno/a applica con sicurezza le regole della privacy, protegge i propri dispositivi e dati personali. Comprende in modo puntuale i pericoli e le opportunità degli ambienti digitali. Adotta comportamenti corretti per la tutela della salute psicofisica nell'utilizzo delle tecnologie digitali e adotta atteggiamenti sostenibili.	L'alunno/a applica in modo autonomo e rigoroso le regole della privacy, protegge efficacemente i dispositivi e i dati personali. Comprende pienamente i pericoli e le opportunità degli ambienti digitali. Sa individuare i rischi legati alla salute psicofisica nell'utilizzo delle tecnologie digitali; adotta atteggiamenti sostenibili.
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	L'alunno/a risolve semplici problemi tecnici con adeguato supporto. Utilizza in modo limitato strumenti e tecnologie digitali per creare	L'alunno/a è in grado di risolvere semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi digitali. Utilizza in modo essenziale strumenti e tecnologie digitali per	L'alunno/a è in grado di risolvere problemi tecnici più comuni relativi ai dispositivi digitali. Utilizza in modo autonomo strumenti e tecnologie	L'alunno/a è in grado di risolvere in modo autonomo i problemi tecnici anche complessi relativi ai dispositivi digitali. Utilizza in modo esperto strumenti e tecnologie digitali per

	5.4 Individuare i divari di competenze digitali	nuove conoscenze, nuovi processi e prodotti. Mostra limitata consapevolezza delle proprie competenze digitali.	creare nuove conoscenze, nuovi processi e prodotti. Mostra consapevolezza della necessità di sviluppare ulteriormente le proprie competenze digitali.	digitali per creare nuove conoscenze, nuovi processi e prodotti. Mostra consapevolezza delle opportunità tecnologiche emergenti.	creare nuove conoscenze, nuovi processi e prodotti. Mostra piena consapevolezza delle opportunità tecnologiche emergenti.
--	---	--	---	--	---

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Nicoletta Paparella