**4 – Competenza digitale**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **I livello**  **Scuola dell’infanzia:** | **II livello**  **Classe III primaria** | **III livello**  **Classe V primaria** | **IV livello**  **Scuola secondaria** |
| Esplora e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. | Utilizza nelle funzioni principali le tecnologie dell’informazione. | Utilizza con consapevolezza e dimestichezza le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall’attività di studio | Raggiunge una consapevolezza critica e creativa nell'uso delle tecnologie digitali e competenze spendibili in situazioni diverse. |
| Coltiva la predisposizione all'approccio verso l'interfaccia delle tecnologie dell'informazione che prevedono l'utilizzo dei sensi: vista, tatto, udito. | Attraverso lo sviluppo sensoriale accelera la comprensione delle potenzialità e l'uso di linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali | Utilizza PC, altri strumenti nonché periferiche, programmi applicativi e la navigazione in rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca, studio e svago. | Utilizza tecnologie digitali per eseguire compiti, produrre, sviluppare e presentare idee e informazioni.  Utilizza le tecnologie digitali per esplorare, comprendere, analizzare, valutare e scambiare dati ed informazioni attraverso la rete |
| Prende confidenza con le funzionalità di base delle tecnologie digitali attraverso l'attività ludica | Utilizza il PC, per scrivere compilare semplici tabelle e realizzare diversi tipi di elaborati partendo da supporti e materiali predisposti dall'adulto. | Intuisce le potenzialità, i limiti e i rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione. | Utilizzare in modo critico e propositivo le tecnologie, adottando anche comportamenti preventivi e correttivi, per progettare attività, comunicare, condividere risorse ed esercitare un ruolo partecipato di cittadinanza attiva |
| Sperimenta alcune forme del linguaggio digitale (fotografia, video, audio, realtà virtuale) | Utilizza alcune funzioni principali, come creare e salvare un file, caricare immagini, scrivere e completare altre attività didattiche (cartelloni) | Utilizza materiali digitali per la creazione di semplici presentazioni di idee (videoscrittura e altro) | Si muove nella rete e utilizza le diverse risorse (posta elettronica, blog, chat, social network).  Utilizza la realtà virtuale aumentata per acquisire informazioni e rielaborarle. |