



Istituto Comprensivo “Leonardo Sciascia” di Camporeale
Con sezioni staccate in Grisì e Roccamena
C.M. PAIC840008 - C.F. 80048770822 Piazza delle Mimose s.n.c.
90043 Camporeale (Pa) Tel/Fax 0924-37397

paic840008@istruzione.it - icleonardosciascia.edu.it

CURRICOLO DIGITALE

Premessa

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet” (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

L'avvento delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione, nella scuola, ha aperto scenari nuovi per il processo di insegnamento-apprendimento: si è modificato l'ambiente in cui si svolgono le azioni didattiche, la pratica educativa scolastica ha registrato un notevole arricchimento ed è migliorata la qualità dell'inclusione, più mirata alla personalizzazione degli interventi. Le TIC risultano pertanto di fondamentale importanza nella scuola odierna e l'uso delle tecnologie consente agli alunni di appropriarsi di contenuti didattici in modo accattivante e motivato.

Le finalità formative delle TIC, nella scuola, possono essere sintetizzate nell'elenco seguente:

- Innescare processi di problem-solving
- Stimolare e motivare il pensiero divergente
- Potenziare i diversi stili cognitivi
- Sviluppare creatività e senso critico
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva
- Favorire il processo di inclusione
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio

Il Curricolo Digitale diviene un percorso didattico verticale che consente agli alunni di sviluppare competenze interdisciplinari spendibili e applicabili nella realtà quotidiana.

Pensiero computazionale e Coding

Si ritiene che l'apprendimento odierno debba avere tra i cardini fondamentali pensiero computazionale e Coding (come evidenziato anche nel Digital Education Action Plan (2021-2027) | Education and Training), di seguito brevemente descritti:

- pensiero computazionale è il processo logico creativo attuato quotidianamente per affrontare e risolvere i problemi con metodi, strumenti e strategie specifiche; è detto "computazionale" perché utilizza procedure indispensabili per la programmazione dei robot, dei computer e in generale di tutte le macchine che senza istruzioni dettagliate non possono svolgere le funzioni richieste. Si tratta di un approccio innovativo ai problemi e alla loro risoluzione;
- sul modello del pensiero computazionale si basa il Coding , uno strumento divertente, agile ed efficace utile alla didattica scolastica in quanto agevola la comprensione dei contenuti e permette processi di acquisizione informale; tramite il Coding gli alunni sviluppano il pensiero computazionale per risolvere situazioni e problemi complessi. Tale metodologia didattica è intesa come un'attività trasversale e interdisciplinare, poiché sviluppa competenze spendibili in vari ambiti (può infatti essere praticato sia nelle materie scientifiche che letterarie).

LE 5 AREE DI DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

Il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei cittadini DigComp individua 5 aree di competenza digitale, riprese e declinate nel successivo documento DigCompEdu rivolto agli educatori di ogni livello di formazione e istruzione:

- 1) INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- 2) COMUNICAZIONE: 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, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.

- 3) **CREAZIONE DI CONTENUTI:** 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.
- 4) **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- 5) **PROBLEM-SOLVING:** 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.

TRAGUARDI FORMATIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
COMPETENZE SPECIFICHE	
AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
-INFORMAZIONE -COMUNICAZIONE -CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - SICUREZZA -PROBLEM SOLVING	L'alunno utilizza le nuove tecnologie per -giocare -svolgere compiti -acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.

TRAGUARDI FORMATIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
INFORMAZIONE	L'alunno: Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
COMUNICAZIONE	Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Crea contenuti in semplici formati digitali.
SICUREZZA	Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali.
PROBLEM SOLVING	Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici.

TRAGUARDI FORMATIVI AI TERMINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
INFORMAZIONE	L'alunno: Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l'affidabilità delle fonti trovate; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
COMUNICAZIONE	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; condivide dati, informazioni e contenuti. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Crea contenuti digitali.
SICUREZZA	Utilizza le tecnologie digitali riconoscendo i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere

	se stesso e gli altri dai possibili pericoli del web. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
PROBLEM SOLVING	Usa strumenti e tecnologie digitali per individuare 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.

SCUOLA DELL'INFANZIA

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO		
Aree di competenza digitale	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE: ricerca guidata di contenuti digitali.</p> <p>COMUNICAZIONE: individuazione dello scopo di alcune piattaforme web.</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione di contenuti digitali.</p> <p>SICUREZZA: protezione personale nell'uso dei dispositivi.</p> <p>PROBLEM-SOLVING:</p>	<p>-Muovere correttamente il mouse e alcuni tasti.</p> <p>-Aprire e chiudere un programma.</p> <p>-Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer, alla LIM, con il tablet.</p> <p>-Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica per prime forme di scrittura spontanea.</p> <p>-Visionare immagini, documentari, rappresentazioni multimediali al computer e alla LIM.</p> <p>-Sviluppare il pensiero computazionale.</p>	<p>-Il computer e i suoi usi</p> <p>-Il mouse</p> <p>-Tastiera</p> <p>-Icane principali</p> <p>-Altri strumenti di comunicazione (LIM, tablet)</p> <p>-Coding</p>

avvio al pensiero computazionale.		
-----------------------------------	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA - RUBRICA DI OSSERVAZIONE/VALUTAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI

INDICATORI	LIV. 1 Iniziale	LIV. 2 Intermedio	LIV. 3 Avanzato
1. Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.	Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte dei compagni, partecipa solo con il supporto dell'insegnante. Con l'aiuto dell'insegnante prova a realizzare semplici disegni.	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafici al computer.	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici. Realizza semplici elaborazioni grafiche.
2. Utilizza tastiera e mouse; apre e chiude un programma.	Utilizza il mouse e le frecce con difficoltà.	Utilizza il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Apre e chiude un programma con l'aiuto dell'insegnante.	Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone gli servono. Apre e chiude un

			programma su indicazioni dell'insegnante.
3. Riconosce e utilizza lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.	Familiarizza con lettere e numeri e li distingue nei giochi didattici al computer e alla LIM.	Riconosce alcune lettere del proprio nome e alcuni numeri sia sulla tastiera che in giochi didattici al computer e alla LIM.	Utilizza la tastiera alfabetica e inizia a scrivere il proprio nome. Utilizza le lettere che conosce per svolgere semplici giochi didattici al computer e alla LIM.
4. Utilizza il pensiero computazionale.	Riconosce le indicazioni "avanti e indietro", ma si muove con difficoltà su grandi scacchiere con il corpo. Muove giocattoli /oggetti sulla scacchiera non sempre in modo adeguato.	Esegue e legge la sequenza di un semplice percorso utilizzando solo due indicatori (avanti, indietro) con il corpo, al computer e su schede didattiche. Si muove in spazi predefiniti (grandi scacchiere). Muove giocattoli/oggetti sulla scacchiera con qualche incertezza.	Esegue e legge la sequenza di un percorso (es.: avanti, avanti-destra, avanti sinistra...) con il corpo, al computer e su schede didattiche, anche dettate da un compagno.
5. Visiona immagini documentari, testi multimediali.	Visiona immagini e brevi documentari presentati dall'insegnante.	Visiona con interesse e curiosità immagini, brevi documentari, cortometraggi presentati dall'insegnante.	Richiede di visionare immagini, documentari e testi multimediali.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

Area di competenze digitali	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE: Fruizione di contenuti multimediali</p> <p>COMUNICAZIONE: individuazione e uso di piattaforme web per la comunicazione.</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione, modifica e salvataggio di contenuti digitali.</p> <p>SICUREZZA: protezione personale nell'uso dei dispositivi.</p> <p>PROBLEM-SOLVING: scelta degli strumenti digitali (dispositivi e applicazioni) adatti alle proprie esigenze formative e informative.</p>	<p>-Fruire, in modo guidato, di contenuti offline e online, principalmente video e giochi educativi.</p> <p>- Navigare in modo guidato in piattaforme web protette fruendo dei contenuti digitali presenti in esse.</p> <p>-Avviare e spegnere dispositivi. -Individuare le parti principali del computer. -Riconoscere periferiche di input e output. -Utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.</p> <p>- Organizzare la postazione di lavoro in maniera salutare.</p> <p>- Svolgere attività di coding.</p>	<p>-Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. -Le icone. La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali. -Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. -Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p>

CLASSE SECONDA		
Area di competenze digitali	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE: ricerca e analisi di contenuti multimediali; sistemi di catalogazione/salvataggio dei contenuti.</p> <p>COMUNICAZIONE: individuazione di piattaforme web e applicazioni per la comunicazione.</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione, modifica e salvataggio di contenuti digitali.</p> <p>SICUREZZA: protezione personale nell'uso dei dispositivi.</p> <p>PROBLEM-SOLVING: utilizzare creativamente le tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Avviare un browser. - Riconoscere la barra degli indirizzi e della ricerca in essi impostata. -Impostare una query con il tutoraggio dell'insegnante. - Fruire di contenuti online e offline, principalmente video e giochi educativi. Navigare, in modo guidato, in piattaforme web protette. -Avviare e spegnere dispositivi. -Riconoscere e utilizzare periferiche di input e output. -Avviare e utilizzare programmi di videoscrittura e grafica. - Organizzare la postazione di lavoro in maniera salutare. -Svolgere attività di coding. 	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. -Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. -Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.

CLASSE TERZA		
Area di competenze digitali	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE: ricerca e analisi di contenuti multimediali; sistemi di salvataggio dei contenuti.</p> <p>COMUNICAZIONE: individuazione di piattaforme web e applicazioni per la comunicazione.</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione, modifica e salvataggio di contenuti digitali.</p> <p>SICUREZZA: protezione personale nell'uso dei dispositivi.</p> <p>PROBLEM-SOLVING: utilizzare creativamente le tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Avviare un browser. - Riconoscere la barra degli indirizzi e della ricerca in essi impostata. -Impostare una query con il tutoraggio dell'insegnante. -Partecipare ad attività, con il tutoraggio dell'insegnante, per la ricerca di informazioni in Internet. -Navigare, in modo guidato, in piattaforme web protette. -Utilizzare programmi di videoscrittura e grafica. -Creare cartelle. -Realizzare semplici prodotti multimediali. -Utilizzare strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. -Svolgere attività di coding. 	<ul style="list-style-type: none"> -Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. - -Utilizzo di software didattici. -Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. -Utilizzo di piattaforme condivise. Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate). -Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. -Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.

CLASSI QUARTA / QUINTA		
Area di competenze digitali	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE: ricerca e analisi di contenuti multimediali; sistemi di salvataggio dei contenuti.</p> <p>COMUNICAZIONE: individuazione di piattaforme web e applicazioni per la comunicazione.</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione, modifica e salvataggio di contenuti digitali.</p> <p>SICUREZZA: protezione personale nell'uso dei dispositivi.</p> <p>PROBLEM-SOLVING: utilizzare creativamente le tecnologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Partecipare ad attività di ricerca di informazioni in Internet, con la supervisione dell'insegnante. -Saper confrontare e scegliere tra diversi contenuti online quello più adatto. -Conoscere e utilizzare applicazioni e piattaforme protette per la comunicazione e la condivisione di file. -Utilizzare strumenti informatici per elaborare dati, testi e immagini e produrre semplici artefatti digitali in diverse situazioni. -Salvare contenuti digitali in cartelle. -Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. -Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. -Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. -Utilizzare software offline e online per attività di Coding. -Utilizzare strumenti online per attività di studio. 	<ul style="list-style-type: none"> -Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. -La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. -Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. -Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. -Le cartelle. -La stampa dei documenti. -La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi. -Utilizzo di piattaforme condivise, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. -Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). -Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di competenze digitali	Obietti specifici	Conoscenze
<p>INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p>COMUNICAZIONE: 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, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI: 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.</p> <p>SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> <p>PROBLEM-SOLVING: 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.</p>	<p>-Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.</p> <p>- Utilizzare applicazioni e piattaforme protette per la comunicazione e la condivisione di file.</p> <p>-Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>-Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.</p> <p>-Accostarsi a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>-Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>-Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> <p>-Utilizzare software offline e online per attività di Coding.</p>	<p>-Le applicazioni tecnologiche e le relative modalità di funzionamento.</p> <p>-I dispositivi informatici.</p> <p>-Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali.</p> <p>-Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>-Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>-Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>-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.) - Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</p> <p>-Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p>

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni anche nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare nuove informazioni.	Accede alla rete per ricavare nuove informazioni.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2. COMUNICAZIONE	Comunica in ambienti digitali per ricavare informazioni essenziali e condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia e condivide le risorse.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale, creativo e funzionale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati di dati e calcoli digitali in modo guidato.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante.	Utilizza in modo adeguato le applicazioni informatiche proposte; utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia.

4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	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.	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 e critico le Tic. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.