

Indicatori di competenza digitale per la compilazione delle rubriche di valutazione di istituto

Area di competenza digitale Da DigComp:			
INFORMAZIONE			
Codice di riferimento	Indicatore della competenza	Codice di riferimento	Indicatore della competenza
CI.01	Capacità di pianificare la ricerca ipermediale e multimodale scegliendo e selezionando i link più opportuni in relazione al tempo a disposizione alla finalità della ricerca.	CI.07	Cercare e valutare informazioni relative a un personaggio di attualità o storico o un evento usando risorse digitali!
CI.02	ricerca per parole chiave	CI.08	Navigare in ambienti virtuali come ad esempio ebook o ambienti di simulazione e siti web
CI.03	ricerca in diversi ambienti e con diversi strumenti	CI.09	Selezionare e utilizzare strumenti digitali per ricercare, organizzare e analizzare dati per valutare teorie
CI.04	ascolto e partecipazione a una discussione mentre approfondiscono con ricerche mirate (multitasking)	CI.10	verificare delle ipotesi
CI.05	di reperire informazioni immergendosi in realtà virtuali anche assumendo diverse identità (ambienti virtuali di simulazione, role play,..)	CI.11	Identificare e studiare un argomento di importanza globale e produrre possibili soluzioni usando strumenti e risorse digitali.
CI.06	Cercare e collezionare dati su un problema ambientale usando risorse digitali e proporre una soluzione appropriata	CI.12	Utilizzare strumenti digitali per raccogliere dati, esaminare modelli e utilizzare informazioni per prendere decisioni.

Area di competenza digitale Da DigComp:

COMUNICAZIONE

Codice di riferimento	Indicatore della competenza	Codice di riferimento	Indicatore della competenza
CC.01	sono in grado di svolgere attività collaborative impiegando una varietà di ambienti digitali in sito e in mobilità (scrittura collaborativa, appunti digitali personali e condivisi, social bookmarking, archivio nel cloud, gestione del versioning,...)	CC.07	Partecipare ad attività didattiche con studenti di diverse culture attraverso l'uso di email o altri strumenti di comunicazione digitale.
CC.02	sono in grado di organizzare il lavoro all'interno di un gruppo virtuale utilizzando le più opportune tecnologie per la pianificazione, organizzazione, gestione delle attività in base alle caratteristiche dello specifico contesto (calendari, gantt tools,..);	CC.08	Svolgere attività con attenzione all'uso sicuro delle tecnologie digitali
CC.03	sono in grado di riconoscere e mettere in atto strategie efficaci per facilitare le dinamiche collaborative all'interno di un gruppo virtuale.	CC.09	Svolgere attività collaborative con gli strumenti digitali
CC.04	sono in grado di comunicare in rete con padronanza utilizzando tutti gli espedienti per veicolare i contenuti non verbali della comunicazione;	CC.10	Svolgere attività collaborative utilizzando ambienti di condivisione in rete (archivi cloud).
CC.05	sono in grado di comunicare tramite email con coetanei, docenti, adulti dentro e fuori del contesto scolastico (personale amministrativo della scuola, tutor di tirocinio, referenti nelle alternanze scuola lavoro) componendo testi chiari ed efficaci per raggiungere i propri scopi comunicativi e rispettosi dei ruoli e dello status degli interlocutori	CC.11	Partecipare ad attività di apprendimento collaborativo in comunità on-line
CC.06	sono in grado di gestire le relazioni interpersonali in rete evitando o risolvendo con disinvoltura malintesi e conflitti derivanti da inefficienze comunicative;	CC.12	Usare strumenti autore collaborativi per analizzare argomenti dei curricula disciplinari da più punti di vista culturali.

Area di competenza digitale Da DigComp			
CREAZIONE DEI CONTENUTI:			
Codice di riferimento	Indicatore della competenza	Codice di riferimento	Indicatore della competenza
CDC.01	sono in grado di usare strumenti digitali per pianificare le attività di produzione.	CDC.07	sono in grado di riconoscere le tendenze per l'espressione creativa con le tecnologie digitali;
CDC.02	sono in grado di usare strumenti digitali per elaborare le informazioni raccolte nella fase di ricerca (mappe, tabelle,...);	CDC.08	sono in grado di usare in modo responsabile ed efficace gli strumenti digitali per esercitare i propri diritti democratici e le proprie responsabilità civili;
CDC.03	sono in grado di usare strumenti digitali per elaborare modelli dinamici e simulazioni per interpretare e analizzare i processi del mondo reale (fogli di calcolo, basi di dati,...).	CDC.09	sono in grado di usare gli strumenti digitali per esercitare cittadinanza attiva e con piena responsabilità per la libertà e diritto di
CDC.04	sono in grado di usare ambienti specifici per le singole discipline per approfondire concetti ed esercitarsi verso l'acquisizione profonda di conoscenze (ambienti di simulazione, ...)	CDC.10	Illustrare e comunicare idee originali e racconto usando strumenti digitali e risorse multimediali
CDC.05	sono in grado di remixare risorse digitali già esistenti producendo opere originali come mezzo di espressione di idee, informazioni e opinioni personali o di gruppo, nel rispetto del diritto d'autore: - testi - video - audio - multimedia/ipermedia - mashup - ...	CDC.11	Utilizzare simulazioni e organizzatori grafici per esplorare e descrivere modelli di crescita come il ciclo di vita delle piante e animali (o il ciclo dell'acqua).
CDC.06	sono in grado di progettare sceneggiature efficaci per presentare quanto da loro prodotto;	CDC.12	Produrre un racconto digitale multimediale su un evento rilevante per il contesto locale realizzando interviste in prima persona.

Area di competenza digitale Da DigComp:

SICUREZZA e PROBLEM SOLVING

Codice di riferimento	Indicatore della competenza	Codice di riferimento	Indicatore della competenza
SP.01	Utilizzare in modo autonomo e spontaneo strumenti e risorse digitali e risorse per eseguire diversi compiti e risolvere diversi problemi.	SP.04	Progettare, e gestire attività di apprendimento individuali o di gruppo usando con il supporto del docente strumenti per li project management.
SP.02	Discutere e parlare di strumenti digitali usando una terminologia appropriata	SP.05	Argomentare sugli effetti attuali o futuri che l'uso delle tecnologie può provocare sugli uomini, la società e la comunità mondiale.
SP.03	Utilizzare in modo autonomo e spontaneo strumenti e risorse digitali per eseguire diversi compiti e risolvere diversi problemi.	SP.06	Applicare conoscenze pregresse sull'uso di tecnologie digitali per analizzare e risolvere problemi hardware e software.