

CURRICOLO DIGITALE



PREMESSA

La competenza digitale, tra le otto competenze chiave per l'apprendimento, viene definita dalle Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 "l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico", come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (**Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018**).

La competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale, nel potenziamento delle cosiddette soft skills. Nel porre lo studente al centro del processo di apprendimento, lo si stimola a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi nella didattica ordinaria.

Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu), in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla **versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0.**

Le competenze digitali del cittadino sono quindi molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Il che significa, per esempio, non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati.

Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua **cinque aree di competenze**.

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire 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
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
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
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Padroneggiare le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni.	<p>Sapere operare con le principali funzioni degli strumenti tecnologici</p> <p>Discriminare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia</p> <p>Partecipare a giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.</p>	<p>Utilizzo di devices</p> <p>Utilizzo di dispositivi periferici di input e output (penna digitale, ecc.)</p> <p>Uso di applicazioni multimediali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>YouTube Kids</u> • Siti di giochi interattivi

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Usare la tecnologia in vari contesti comunicativi</p> <p>2.4 Utilizzare le tecnologie per collaborare</p> <p>2.5 Rispettare norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.</p>	<p>Sperimentare l'uso di strumenti tecnologici per la realizzazione di prodotti multimediali</p> <p>Operare con vari strumenti digitali per raggiungere uno scopo comune</p> <p>Utilizzare simboli convenzionali e non per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online</p>	<p>Visione di documentari, immagini, video riprodotti in forma digitale.</p> <p>Registrazioni audio-video, rielaborazioni grafiche</p> <p>Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids • Siti di giochi interattivi • Uso di strumenti di robotica educativa

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1. Gestire contenuti digitali</p>	<p>Realizzare immagini, foto e video</p> <p>Ascoltare, registrare e audio e video</p>	<p>Pixel Art</p> <p>Utilizzo di programmi e app</p>	<p>Pixel Art</p> <ul style="list-style-type: none"> • ZaplyCode <p>Grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paint • App di disegno

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>4.1 Conoscere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali</p> <p>4.2 Essere consapevole dei rischi per la salute e per il benessere psico-fisico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali</p> <p>4.3. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali</p>	<p>Discriminare forme di pericolo online</p> <p>Conoscere le basilari norme di tutela della salute durante l'utilizzo di device (tempi di utilizzo, corretta postura, ecc...)</p> <p>Conoscere il corretto smaltimento dei devices</p>	<p>Attività multimediali (simulazioni e visione di filmati)</p> <p>Conversazioni guidate</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi interattivi

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.2 Utilizzare con consapevolezza le risorse digitali</p> <p>5.3. Utilizzare il pensiero computazionale</p>	<p>Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali</p> <p>Conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi</p> <p>Sperimentare semplici applicazioni di programmazione</p>	<p>Software digitali</p> <p>Coding unplugged</p> <p>Costruzione di percorsi (uso di frecce direzionali, di algoritmi, ecc...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percorsi tecnologici • App Kids art <p>Coding</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>CodyRoby</u> • <u>ScratchJr</u>

RACCORDI SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA L'ALUNNO:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Visiona brevi contenuti multimediali Partecipa a giochi effettuati al computer con l'aiuto di un adulto	Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input.	Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre Realizza semplici elaborazioni grafiche Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema	Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti Riconosce un collegamento multimediale e vi accede Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione	Accendere e spegnere il pc Conoscere le parti del computer: Il desktop, il mouse e la tastiera	https://m.youtube.com/watch?v=l6jGDikR5Gs
	Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo	Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...) . Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante	

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Netiquette</p>	<p>Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti</p> <p>Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)</p> <p>Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette)</p>	<p>Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante</p> <p>Imparare a scrivere ed inviare una mail</p> <p>Partecipare, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto</p> <p>Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola</p> <p>Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete</p>	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti • Manifesto della Comunicazione Non Ostile (con schede didattiche) • Applicazioni di Google Workspace (Classroom)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Programmazione	<p>Creare e modificare contenuti semplici</p> <p>Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme.</p> <p>Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito</p> <p>Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.</p>	<p>Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo</p> <p>Creare disegni con app di grafica.</p> <p>Utilizzare programmi di videoscrittura seguendo semplici indicazioni.</p> <p>Online o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding)</p> <p>Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale</p> <p>Partecipare a Codeweek</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Paint • Animated Drawings • Animate • Wordwall • TinyTap • Educaplay • ZaplyCode • Pixlart • Fantavolando • Quick Draw • Digitools • Codeweek • CodyFeet, • CodyColor, • CodyRoby • ScratchJr • code.org • Learningapps • Quizizz • Panquiz • Bee BOT e Blue BOT

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi	Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali	Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media	• Protezione e sicurezza su internet per bambini
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...)	Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali	• Interland: avventure digitali
4.3 Proteggere la salute e il benessere	Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)	Creare un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi	• Cittadinanza digitale
4.4 Proteggere l'ambiente		Disegnare un avatar da indossare per le riprese video.	• Il gioco delle emozioni per bambini
		Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni	• Digiface by La Digitale
		Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone	• Avatar Maker
			• Pixton

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali Utilizzare le funzioni base dei dispositivi Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete)	Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer • Accendere e spegnere il pc • Mouse e tastiera • Coding unplugged e digitale • Scratch • App Blue BOT

AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA L'ALUNNO È IN GRADO DI:

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA L'ALUNNO È IN GRADO DI:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file.
- Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare le funzioni base di programmi di videoscrittura e disegno.

- Usare software didattici.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni</p> <p>Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete</p> <p>Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali</p> <p>Salvare un documento o file in una cartella</p> <p>Avviare la procedura per stampare un documento</p>	<p>Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca</p> <p>Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto</p> <p>Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file</p>	<p>• https://www.ricerchemaestre.it</p> <p>• https://www.edscuola.it/archivio/didattica/ti_presento_windows.pdf</p> <p>• WordWall</p> <p>• Ricerche in rete</p> <p>• Symbaloo</p> <p>• Utilizzo di Drive, Office, Libreoffice</p> <p>• Utilizzo di Google e dei suoi strumenti</p>

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	<p>Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail)</p> <p>Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare</p> <p>Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto)</p> <p>Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette)</p> <p>Utilizzare correttamente la propria identità digitale</p>	<p>Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola</p> <p>Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet)</p> <p>Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità</p> <p>Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali</p> <p>Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione</p> <p>Conoscere la propria "impronta digitale", cioè la traccia dei dati generata dall'utilizzo di internet</p> <p>Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di cittadinanza digitale • Linoit • Padlet • Symbaloo • Excalidraw • Applicazioni di Google Workspace • Whiteboard

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	<p>Guidato, individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare</p> <p>Guidato, utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali</p> <p>Saper gestire le regole basilari di formattazione del Testo</p> <p>Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato</p>	<p>Scrivere in formato digitale un testo</p> <p>Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte</p> <p>Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice</p> <p>Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anymaker • StoryJumper • BookCreator • Google Presentazioni • Canva • Ed Puzzle • CodeWeek • L'ora del codice - • CodyFeet, • CodyColor, • CodyRoby • ScratchJr • code.org • Utilizzo e pubblicazione di foto e immagini • Flibook – animazioni online

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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	Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie	Conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola	<ul style="list-style-type: none"> • Segui le tracce digitali • Alla scoperta del Web • Cosa è internet • Cosa è Internet (schede didattiche) • Vivi Internet al meglio • Il potere delle Parole • Materiali didattici – Ludoteca • Impronta digitale • Space Shelter (proteggersi online) • Detective per un giorno • I super Errori nel Web • Proteggere i nostri dati
	Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari	Scegliere password sicure	
	Utilizzare con sicurezza l'account scolastico	Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine	
	Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali	Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza	
	Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui	Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute	
	Conoscere i dati personali condivisi quando si accede ad un servizio online	Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico	
		Eliminare le password salvate	

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete, ...)	Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi Utilizzare piattaforme Cloud	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco della Rete • Computer: Hardware • Escape Room • Come si apre una cartella • Il device misterioso • Digital storytelling • Esploriamo il Web • Canva

AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA L'ALUNNO È IN GRADO DI:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella personale.
- Aprire e chiudere un file.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione testi.
- Usare semplici software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.

AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA L'ALUNNO È IN GRADO DI:

- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare semplici software didattici.

- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA L'ALUNNO DEVE SAPER:

- Scrivere un breve e semplice testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta.
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Con la guida di un docente, utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA L'ALUNNO:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- Conosce i principi base del coding.
- Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

LIVELLI DI PADRONANZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<p>Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici</p> <p>Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch</p>	<p>Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base del computer</p> <p>Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera e mouse.</p>	<p>Con l'aiuto del docente, scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabelle</p> <p>Legge dati contenuti in grafici e tabelle.</p> <p>Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.</p>	<p>Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di, inserire immagini, disegni, tabelle.</p> <p>Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.</p> <p>Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.</p> <p>Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e adotta comportamenti corretti</p>

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali</p> <p>Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno</p> <p>Valutare l'utilità di dati, informazioni, siti e pagine web</p> <p>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie</p> <p>Organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli</p>	<p>Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca</p> <p>Imparare a utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata)</p> <p>Individuare informazioni e riferimenti affidabili</p> <p>Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news)</p> <p>Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca • Focus Junior • Come usare Google per trovare informazioni • Fake News • Hinterland • Connessioni digitali

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	<p>Sapere che cos'è un'identità digitale</p> <p>Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali</p> <p>Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto</p> <p>Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti</p> <p>Comunicare correttamente nelle interazioni digitali</p>	<p>Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati</p> <p>Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola</p> <p>Inviare e-mail all'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato)</p> <p>Caricare e condividere un documento</p> <p>Organizzare in cartelle i documenti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dati personali e altri dati • Segui le tracce digitali • Google Workspace • Avatar Maker • La Netiquette: regole per scrivere • Consapevoli in rete

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa.	<p>Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast)</p> <p>Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto</p> <p>Realizzare un filmato o cortometraggio con software online</p> <p>Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore</p> <p>Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, MicroBit, MBot, Lego...)</p> <p>Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Animaker ● Storyjumper ● Ourboox ● Storyboard That ● Google Presentazioni ● Power Point ● Canva ● Creazione di poster / giornale / infografica con Canva ● Genially ● Book Creator - Istruzioni ● Utilizzo Foto e immagini – Il diritto d'autore ● Infografica sui diritti di autore ● Speack pic (far parlare quadri) ● Interviste impossibili con Chat Animator ● Flibook – animazioni online ● Aggie – disegnare immagini in modo collaborativo ● People Art factory ● Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio ● Garage Band ● Stop Motion:

			<ul style="list-style-type: none"> • LEGO® Education Professional Development (minicorsi sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE) • Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam
--	--	--	---

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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	<p>Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali</p> <p>Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD</p> <p>Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui</p> <p>Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali</p> <p>Distinguere l'ambiente digitale da quello reale</p> <p>Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)</p> <p>Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale</p> <p>Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)</p>	<p>Leggere il "Regolamento d'Istituto"</p> <p>Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di Istituto</p> <p>Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica)</p> <p>Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</p> <p>Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco</p> <p>Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Programma il futuro • Come difendersi dal Phishing • Innovazione digitale • Web reputation • Cybersecurity • Be Safe – Kit di Cittadinanza digitale • Usare internet in sicurezza • Generazioni connesse • Sicurezza in rete • Quando ti connetti, connetti anche la testa • Il potere delle parole • Manifesto della comunicazione non ostile

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i divari di competenze digitali	<p>Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi</p> <p>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali</p> <p>Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici</p> <p>Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati</p> <p>Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità</p> <p>Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento</p> <p>Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale</p>	<p>Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi</p> <p>Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)</p> <p>Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata</p> <p>Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro</p> <p>Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso dei dispositivi a scuola • Animate Avatar • Creare Gif animate • Canva • Creare e animare personaggi online

CLASSI SECONDA E TERZA SSPG

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Riconoscere le proprie esigenze di ricerca</p> <p>Organizzare, guidato, ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali</p> <p>Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser</p> <p>Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere</p> <p>Saper riconoscere i principali elementi hardware e software</p>	<p>Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca</p> <p>Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca</p> <p>Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili</p> <p>Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud</p> <p>Organizzare, guidato, l'ambiente di lavoro personale</p> <p>Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca • Focus Junior • Come usare Google per trovare informazioni • Fake News • Interland • Linoit • Symbaloo • Scovare le bufale

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione</p> <p>Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca</p> <p>Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti</p>	<p>Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico</p> <p>Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, inserire allegati)</p> <p>Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle)</p> <p>Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni</p> <p>Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online</p> <p>Conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online</p> <p>Partecipare ad attività di scrittura collaborativa con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale</p> <p>Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una email, e salvarli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dati personali e altri dati • Clip Champ • Google Workspace • Avatar Maker • La Netiquette: regole per scrivere • Consapevoli in rete • Canva • DigiPad • Timelinely • Prezi • Genially • Parole ostili

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	<p>Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa</p> <p>Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche</p> <p>Conoscere e rispettare i diritti d'autore</p> <p>Attribuire le fonti da cui si prende materiale online</p> <p>Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione</p> <p>Saper scrivere, completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online, semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale</p> <p>Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili online (immagini, audio, video...)</p> <p>Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata</p>	<p>Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto</p> <p>Realizzare filmati e video con software, app e podcast</p> <p>Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati</p> <p>Partecipare a manifestazioni di coding</p> <p>Utilizzare, guidato, interfacce di programmazione</p> <p>Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali</p> <p>Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche (Geogebra)</p> <p>Elaborare da un testo una mappa concettuale</p> <p>Scrivere in formato multimediale un dialogo e trasformarlo in animazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Storymap • Storyjumper • Book creator • Storyboard That • Podcast • Creazione di poster / giornale / infografica con Canva • Genially • Book Creator - Istruzioni • Infografica sui diritti di autore • Interviste impossibili con Chat Animator • Stop Motion: • Geogebra • Blue BOT • LEGO® Spike Education • Pixabay immagini free • Creative Commons • Google Earth

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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	Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali	Leggere il regolamento d'Istituto	<ul style="list-style-type: none"> • Come difendersi dal Pishing • Web reputation • Cybersecurity • Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale • Sicurezza in rete • Agenda 2030 • Conseguenze climatiche • Polizia Postale – Sezione approfondimenti • Generazioni connesse • Google Workspace
	Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD	Conoscere e ricordare le credenziali dei propri Account	
	Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui	Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile	
	Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali	Riflettere e identificare semplici modi per evitare i rischi legati alla salute fisica (dipendenza di internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica)	
	Distinguere l'ambiente digitale da quello reale	Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi	
	Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)	Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco	
	Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale		
	Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)		

		<p>Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media</p> <p>Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy</p> <p>Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Identità sui social)</p> <p>Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato</p> <p>Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete</p> <p>Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017)</p> <p>Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social</p>	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i divari di competenze digitali	<p>Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali</p> <p>Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati</p> <p>Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola</p> <p>Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità</p> <p>Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento</p> <p>Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.</p>	<p>Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)</p> <p>Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro</p> <p>Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante)</p> <p>Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici</p> <p>Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computer: Hardware • Uso dei dispositivi a scuola • Animate Avatar • Creare Gif animate • Canva • Creare e animare personaggi online • Kahoot • Panquiz • Quizlet • Flippity

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO L'ALUNNO È IN GRADO DI:

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento
- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding.
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<p>Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare Informazioni</p> <p>Scrive e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette</p> <p>Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e adotta i comportamenti preventivi</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer</p> <p>Costruisce tabelle di dati</p> <p>Accede alla rete per ricercare informazioni</p> <p>Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e adatta i comportamenti preventivi.</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.</p> <p>Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati</p> <p>Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie</p> <p>Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e adotta i comportamenti preventivi.</p>	<p>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <p>Sa utilizzare la rete per reperire informazioni.</p> <p>Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.</p> <p>Collega file differenti.</p> <p>Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali.</p>

			<p>Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli.</p> <p>Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.</p>
--	--	--	---

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):

“L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l’attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della Scuola dell’INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali per orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni e delle tecnologie.	<p>Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie.</p> <p>Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni</p> <p>Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione.</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini.</p> <p>Produrre elaborati multimediali connessi alle diverse situazioni di apprendimento e formazione.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d’uso più comuni.</p> <p>Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all’uso delle tecnologie, anche informatiche.</p>