Istituto Comprensivo Statale di Ponte San Nicolò
Uffici di Presidenza e Segreteria
Via Don Orione, 1 - 35020 PONTE SAN NICOLÒ (PD)
Tel. 049 717216/717449 - Fax 049 8961270
C.F. 80018200289 - Cod. Min. PDIC84400B - Cod. univoco UFSRDK
www.icpontesannicolo.edu.it e-mail: pdic84400b@istruzione.it pec: pdic84400b@pec.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Approvato con delibera n. 8 del Collegio Docenti del 30 ottobre 2025

A cura del Gruppo Comunità di Pratiche (DM66) e del Team Innovazione Digitale.

INDICE

Sommario

INDICE 2
PREMESSA 3
COS'È E COSA NON È IL CURRICOLO 4
LA STRUTTURA 5
SCUOLA DELL'INFANZIA 7
CLASSE PRIMA - SECONDA (SCUOLA PRIMARIA) 13
CLASSE TERZA – QUARTA (SCUOLA PRIMARIA) 22
CLASSE QUINTA – PRIMA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO) 34
CLASSE SECONDA – TERZA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO) 45

PREMESSA

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 2006[1], insieme alla revisione del 2018[2], hanno riconosciuto la competenza digitale come una delle otto competenze chiave per l'apprendimento. Questa competenza è definita come l'interesse e l'abilità nell'utilizzo delle tecnologie digitali in modo critico e responsabile, per apprendere, lavorare e partecipare attivamente alla società. Essa comprende vari aspetti, tra cui l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza informatica e la risoluzione di problemi attraverso il pensiero critico.

In Italia, le normative scolastiche, come le Indicazioni Nazionali del 2012[3], il Piano Nazionale Scuola Digitale del 2015[4] e le Linee guida per la certificazione delle competenze del 2017[5], hanno integrato queste competenze nel curricolo scolastico, sottolineando l'importanza di un approccio interdisciplinare. Le competenze digitali sono trasversali e si intrecciano con le competenze socio-emotive e le soft skills, richiedendo metodologie costruttiviste e cooperative per essere sviluppate efficacemente.

Il PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza), in particolare attraverso il progetto "Scuola Futura", pone l'accento sulla necessità di aggiornare le Indicazioni Nazionali per il primo ciclo e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado entro l'anno scolastico 2024/2025, con un focus specifico sulle competenze digitali. Questo documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2[6]) e al DigComp Edu[7], per migliorare le competenze digitali necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale.

In questo contesto, è fondamentale che tutti gli insegnanti e le discipline partecipino attivamente alla costruzione delle competenze digitali, attuando una didattica integrata e innovativa che valorizzi l'uso consapevole della tecnologia. Le attività pratiche, come la creazione di blog, la programmazione di videogiochi e la prototipazione di oggetti, non solo rendono l'apprendimento più autentico, ma aiutano anche a sviluppare le competenze necessarie per affrontare le sfide del mondo digitale. La competenza digitale, quindi, non è solo una questione di utilizzo delle tecnologie, ma implica anche una comprensione profonda dei loro meccanismi e un approccio critico verso il loro impatto sulla comunicazione e sull'innovazione.

[1] Raccomandazioni 2006
[2] Revisione Raccomandazioni deli 2018
[3] Indicazioni nazionali del 2012
[4] Piano Nazionale Scuola Digitale del 2015
[5] Linee guida per la certificazione delle competenze del 2017
[6] DigComp
[7] DigComp Edu

COS'È E COSA NON È IL CURRICOLO

Cos'è il Curricolo	Cosa non è il Curricolo
● Una pista di lavoro indicativa e molto concreta. Declina lo sviluppo progressivo della competenza, le attività proposte, le molte risorse suggerite. ● Un richiamo coerente e continuo alle aree fondamentali della competenza digitale secondo il modello europeo DigComp 2.2 ● Attività e risorse non sono quasi mai rigidamente associate ad un'area, ma spesso si adattano a diversi settori della competenza digitale. ● Alcune competenze ed alcune attività si ripetono nei bienni e tra le aree, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli alunni. ● Uno strumento costruito da colleghi per i colleghi. ● Un adattamento non sempre "canonico" del framework DigComp 2.2, anche se tecnicamente aderente. ● Perfettibile, flessibile, adattabile, modificabile nel tempo con i suggerimenti che arriveranno dagli insegnanti. ● Costruito con un linguaggio ed esempi semplici, perché tutti lo possano usare e ne sia favorita la massima diffusione.	● Una rigida e verticale suddivisione di competenze, attività e risorse. ● Una sequenza di proposte da abbinare rigidamente ad un'area della competenza digitale. ● Un "programma" calato dall'alto. ● Una riproduzione passiva del framework DigComp 2.2. ● Un lavoro perfetto, con pretesa di assolutezza, statico, immutabile. ● Un prodotto "di nicchia" riservato a chi è già esperto.

LA STRUTTURA

Il Curricolo è strutturato:

- per bienni per la Scuola Primaria e per la Scuola Secondaria di Primo Grado, in una scansione temporale indicativa e flessibile. Alcune competenze e attività possono ripetersi nei vari bienni, poiché lo sviluppo della competenza implica un'evoluzione nel grado di autonomia degli studenti. Particolare rilevanza assume il terzo biennio, che crea un ponte significativo tra l'ultimo anno della Scuola Primaria e il primo anno della Scuola Secondaria di Primo Grado, offrendo spunti concreti per azioni di continuità tra i due ordini scolastici. Il curriculum della Scuola dell'Infanzia, pur condividendo elementi di continuità con la prima classe della Scuola Primaria, non segue la suddivisione biennale;
- secondo le 5 aree e descrittori del DigComp: anche in questo caso non è possibile stabilire una suddivisione rigida. Competenze e attività spesso ricorrono in più aree, sia all'interno dello stesso biennio che tra bienni diversi, poiché lo sviluppo della competenza digitale è per sua natura trasversale e interconnesso. Una separazione netta tra le diverse aree non rispecchierebbe la complessità e l'integrazione proprie delle competenze digitali;
- per sviluppo di competenza (prima colonna della progettazione): questa proposta intende evidenziare come una stessa area di competenza possa svilupparsi in modo verticale e orizzontale;
- per attività (seconda colonna della progettazione): si tratta di proposte non esaustive sul "come" la competenza può essere avviata, incrementata e agita;
- per esempi di risorse (terza colonna della progettazione): anche in questo caso, l'intento è quello di suggerire una gamma di supporti operativi (software, tutorial, app, materiali…) che supportino i docenti nella realizzazione di attività in classe;
- i traguardi di competenza sono declinati per la Scuola Primaria e per la Scuola Secondaria di Primo Grado al termine di ciascun biennio, così pure per la Scuola dell'Infanzia al termine del percorso curriculare. Essi rappresentano gli esiti attesi al termine dei rispettivi cicli e costituiscono un riferimento fondamentale per la progettazione educativa e per la valutazione delle competenze digitali, integrata nella più ampia valutazione disciplinare.

Si tratta dunque di un utile supporto, non di un ricettario. Saranno fondamentali le nuove idee che questo strumento potrà far scaturire e i feedback che i docenti vorranno condividere, in modo che il Curriculo diventi patrimonio comune.

Ogni docente potrà adottare il Curriculo Digitale in modo trasversale alle proprie discipline. Fatta salva la prescrittività dei traguardi per lo sviluppo delle competenze e degli obiettivi di apprendimento delineati per ciascuna disciplina dalle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione, che costituiscono un orizzonte ineludibile per ciascun docente, i contenuti del presente curricolo rappresentano un quadro di riferimento flessibile volto a valorizzare la trasversalità delle competenze digitali.

LE 5 AREE DI COMPETENZE DEL DIGICOMP 2.2

AREE DI COMPETENZE	DESCRITTORI DI COMPETENZE
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
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
• Con l'aiuto del docente ricerca informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca nel web. • Scopre come accedere a dati, informazioni e contenuti e naviga al loro interno. • Utilizza gli strumenti digitali a disposizione. • Usa le icone sui diversi dispositivi. • Conosce e usa le procedure per aprire e salvare un file.	• Utilizzare le icone di tablet a disposizione. • Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante. • Eseguire giochi al computer, tablet o Lim. • Usare mouse, alcuni tasti della tastiera, icone attive delle LIM.	• You Tube Kids (dedicato ai bambini) • Siti di giochi interattivi proposti dagli insegnanti • i-theatre • Vulcano tavolo interattivo

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE
Descrittori di competenza: 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di Cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5. Netiquette 2.6. Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
• Individua e riconosce immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascolta, registra e invia un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizza emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online.	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	• You Tube Kids (dedicato ai bambini) • Siti di giochi interattivi proposti dagli insegnanti • Eseguire percorsi su scacchiere-griglie con ii robot educativi (es: Bee-Bot…) • Codeweek • Schede didattiche e libri digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppa contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4. Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
• Individua e riconosce immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascolta, registra e invia un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizza emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online. • Sperimenta semplici programmi o applicazioni di grafica.	• Pixel Art (creare disegni con software/ app di grafica. • Coding. • Attività ludiche per orientarsi nello spazio. • Attività pratiche per eseguire algoritmi. • Usare giochi didattici e programmi/app di grafica.	**Pixel art** • ZaplyCode **Coding** • CodyFeet • CodyColor • CodyRoby • Scratchjr • Code.org • LearningApps • Wordwall **Prodotti digitali** • Flippity • Tiny Tap **Grafica** Paint App disegno

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA
Descrittori di competenza: 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
• Utilizza semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori. • Riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. • Conosce basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.	• Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico. • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. • Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	• Protezione e sicurezza su Internet per i bambini • Interland: avventure digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo digitali.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
• Individua il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo. • Regola il volume e la luminosità. • Accende e spegne correttamente un dispositivo. • Conosce semplici software Didattici. • Conosce le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete).	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato. • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali.	• Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged) • App Kids art

SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

ALFABETIZZAZIONE

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno
- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

COMUNICAZIONE

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

CREAZIONE DI CONTENUTI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

SICUREZZA

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

RISOLVERE PROBLEMI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

CLASSE PRIMA - SECONDA (SCUOLA PRIMARIA)

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere i dispositivi digitali a disposizione (notebook, iPad, smartboard); • conoscere le principali parti dei notebook e degli iPad e loro funzioni: monitor, tastiera, touchscreen ecc.; • conoscere le principali icone dei device proposti (file, cartelle, applicazioni); • conoscere i rudimenti di un programma di scrittura dei device (apertura file, digitazione di semplici frasi, modifica font e colore, salvataggio e chiusura) e di presentazioni (scelta di un modello, digitazione testo, disegno,	• Distinguere i diversi dispositivi. • Applicare correttamente le procedure di accensione e spegnimento dei dispositivi proposti. • Visionare immagini, animazioni e video. • Eseguire semplici giochi ed esercizi su App o programmi indicati e già predisposti dall'insegnante. • Utilizzare il touchscreen per eseguire e dare semplici comandi ai device: aprire, chiudere, usare le funzioni di una App, trascinare file tra una cartella e l'altra ecc. • Usare i principali comandi di tastiera: invio, spazio, maiuscolo, backspace, canc, tasti direzionali… • Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra	**VIDEO UTILI** • Le parti del computer • Accendere e spegnere il computer • accensione, spegnimento e desktop. mouse e tastiera. • SCRIVERE CON LA TASTIERA • Typing Club gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail • Il Gufo Boo, sito con giochi educativi • Motore di Ricerca per Bambini ambiente di ricerca protetto • Gestire la ricerca in rete con i bambini Piattaforma con proposte di lavoro della docente formatrice Paola Limone **ATTIVITÀ SUGGERITE** • Accensione e spegnimento dei device in uso. Si suggerisce di iniziare presto con I dispositivi presenti nel plesso, a far familiarizzare gli alunni, anche individuando un sistema di incarichi, con le procedure d'uso condivise tra tutti I docenti dell'istituto. • In un programma di videoscrittura (Write LibreOffice, Pages, documenti di Google) scrivere semplici frasi con la tastiera e

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)
immagine, scelta forme, semplice animazione); • conoscere i rudimenti della navigazione in rete.	una parola e l'altra e tra segni di punteggiatura, andare a capo…). • Utilizzare le principali funzionalità di un programma di presentazione (es. eseguire animazioni di una forma, di un semplice frase, di un disegno su una slide, registrare la voce…). • Salvare file prodotti su cartelle, pendrive ecc.	personalizzarli. Con aiuto dell'insegnante attivare procedure di salvataggio e chiusura.

CLASSE PRIMA - SECONDA (SCUOLA PRIMARIA)

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere le principali differenze tra PC, smartphone e tablet; • familiarizzare con le diverse forme di comunicazione sincrona e asincrona (digitale e non, mail/chat/ chiamata/ videochiamata/Meet/messaggio); • conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto) e le modalità corrette di comunicazione (l'importanza delle parole).	• Riconoscere le differenze di uso per interagire tra PC, smartphone, tablet. • Con l'aiuto di un adulto in un ambiente protetto e controllato saper utilizzare diverse forme di comunicazione. • Saper riflettere sulle modalità di comunicazione non ostile con l'altro (digitale e non). • Familiarizzare con la piattaforma in uso a scuola Google Workspace e alcune delle funzioni: Classroom, Documenti, Presentazioni, Mail.	**ATTIVITA' SUGGERITE** • Indagine in famiglia: cosa usano i miei genitori? cosa ho a casa? • Letture di storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, • Conversazioni in gruppo sulle modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente • A fine seconda introdurre semplici e brevi scambi "epistolari" tra bambini della classe. • Condivisione con le famiglie dell'uso di Classroom prevedendo una partecipazione da parte dei bambini. • Condivisione in Classroom di video e materiale che l'alunno possa fruire in maniera sicura.

CLASSE PRIMA - SECONDA (SCUOLA PRIMARIA)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere a livello base in autonomia e/o guidato il/i programma/i di videoscrittura proposti (es. Pages, Write, Documenti); • conoscere a livello base, in autonomia/guidato il/i programmi di disegno (es. Paint, TuxPaint, Freeform); • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività; • conoscere a livello base i programmi di presentazione (es. Keynote, LibreOffice, Google presentazioni…); • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice	• Utilizzare drag and drop (primo anno). • Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). • Aprire un file di testo in un programma di videoscrittura e creare o modificare un documento. • Aprire un file in un programma per disegnare e creare o modificare l'immagine. • Aprire un file in presentazioni e creare, modificare, disegnare, registrare e salvare. • Creare un disegno con un software/app di Grafica. • Aprire e svolgere un software didattico (es. libro elettronico…). • Nominare e salvare file prodotti in cartelle, pen drive, GooleDrive (classe seconda).	**ATTIVITÀ SUGGERITE** • Scrittura lettere dell'alfabeto, scrivere semplici parole e semplici frasi • Progettazione con le forme con Keynote: tutorial progettare con le forme • Creazione una grafica animata con Keynote: tutorial una grafica animata • utilizzare giochi didattici con drag and drop. • Uso giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio) • Disegno di oggetti reali o fantastici usando le forme geometriche e colorarle (Paint e Freeform/iPad) • Fotografia di un'immagine disegnata, un oggetto e modificarli aggiungendo particolari (iPad: Apps. Fotocamera e Foto) • creare scritte artistiche con le foto • Disegno in pixel art con App. Number (iPad) • creare Pixel Art **ATTIVITÀ SUGGERITE DI TIPO UNPLAGGED** • Scomposizioni di oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; • Lettura ed esecuzioni di istruzioni, scrittura di istruzioni da seguire in un determinato ordine.

problema o svolgere un compito semplice; • introduzione al pensiero computazionale (CODING): istruzioni e algoritmi (classe seconda).		• Lettura di codici e simboli. • Con l'uso di un Notebook o di un iPad le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software dei vari robot in dotazione Lego SPIKE PRIME, Bee e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri…). • Interpretazioni di istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Disegni in Pixel Art per seguire • semplici istruzioni: esercizi di pixel art in modalità anche unplugged (geografia). • Attività sui reticoli. • Produzione di talea di una piantina. • Giochi per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. • Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). • Partecipazioni alle attività di CodeWeek. **LINK UTILI** • VIDEO COME USARE PAINT • ABCya Animate: piattaforma per PC adatta ad animare semplici disegni fatti in cartaceo dagli alunni • Wordwall piattaforma per creare le proprie risorse didattiche • Learning Application • Meta piattaforma per disegnare • PixelArt OnLine • Attività sui reticoli • Code.org • CodeWeek

CLASSE PRIMA - SECONDA (SCUOLA PRIMARIA)

AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA
Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere le regole di comportamento da tenere in aula nell'uso dei dispositivi; • conoscere le procedure di accensione e spegnimento del device e dove riporlo dopo l'utilizzo; • conoscere alcune semplici regole di utilizzo dei dispositivi per proteggere la propria salute.	• Rispettare le regole d'uso dei dispositivi tecnologici utilizzati e rispettare le procedure insegnate. • Riconoscere le potenziali situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...). • Solo con il supporto dell'adulto utilizzare l'account scolastico, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. • Sperimentare norme per la sicurezza per se stesso e per gli altri. • Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	**ATTIVITA' SUGGERITE** • Solo con il supporto dell'adulto: uso dell'account scolastico, memorizzazione ed inserimento delle credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzazione dell'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. • Brain storming sui programmi e videogiochi conosciuti. • Riflessioni, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. • Disegno della carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. • Disegno di una mascherina o un avatar da indossare per eventuali riprese video. • Disegno a mano e/o creazione di un avatar o un memoji con Freeform/iPad creare memoji • Riflessione sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. • Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. **LINK UTILI** • CANZONE E VIDEO "FERMATI A PENSARE" • disegnare avatar Digiface

		• Disegnare il proprio Avatar su carta • foto di classe con Avatar • fermati e pensa video • Privacy on Line per bambini • Interland: avventure digitali (book) • Il Gioco delle Emozioni • Creatività per tutti

CLASSE PRIMA - SECONDA (SCUOLA PRIMARIA)

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	• Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare in un Notebook, un iPad, in una smartboard il touchscreen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. • Utilizzare dispositivi per il coding quali Lego Spike Prime.	**PER LE RISORSE SUGGERITE E I LINK UTILI SI VEDA L'AREA DI COMPETENZA 1**

CLASSE PRIMA - SECONDA (SCUOLA PRIMARIA)

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

ALFABETIZZAZIONE

A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno
- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

COMUNICAZIONE

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

CREAZIONE DI CONTENUTI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

SICUREZZA

A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:

- individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

RISOLVERE PROBLEMI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

CLASSE TERZA – QUARTA (SCUOLA PRIMARIA)

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI
Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online; • usare terminologia specifica base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento.	• Denominare e distingue correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi… • Creare una cartella e nominarla. • Aprire e chiudere un file. • Salvare con nome un file in una cartella. • Rinominare e cancellare un file. • Archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. • Aprire e chiudere un'applicazione. • Riconoscere la differenza tra un file e un'applicazione. • Avviare la procedura per stampare un documento. • Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. • Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.	**LINK UTILI** GESTIRE LE RICERCHE IN RETE CON I BAMBINI un motore di ricerca fatto apposta per i bambini Guide per imparare le procedure: Learningapps Ti presento Windows (edScuola) Gioco con i file e le cartelle Internet e ricerche in rete

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)
	• Navigare, ricerca e filtra dati, informazioni e contenuti digitali. • Comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi. • Accedere al proprio account istituzionale e utilizzare documenti e presentazioni della Google Workspace.	

CLASSE TERZA – QUARTA (SCUOLA PRIMARIA)

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE
Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ presentazioni/ mappe; • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…); • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;	• Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola e con i dispositivi iPad e PC. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app…). • Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Utilizzare le applicazioni per scrivere e testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) anche in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	Utilizzo di piattaforme e-Learning: Padlet weschool classdojo Tutorial e mini guide per apprendere le procedure la comunicazione on line la e-mail spiegata ai bambini Lavagne collaborative: freeform

• completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi.		

CLASSE TERZA – QUARTA (SCUOLA PRIMARIA)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/presentazioni/mappe; • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…); • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;	• Sviluppare contenuti digitali. • Utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di presentazioni/mappe). • Utilizzare le app online per elaborare documenti. • Utilizzare i primi elementi di formattazione: tipo di carattere, corpo, interlinea, allineamento, elenco puntato, per scrivere brevi testi. • Trovare un browser ed utilizzarlo per accedere al web (con l'adulto). • Effettuare una ricerca guidata. • Salvare immagini sui dispositivi. • Inserire un'immagine in un testo. • Modificare un'immagine. • Creare mappe concettuali e linee del tempo.	**Creazione di contenuti** **Animaker** **storyjumper** BookCreator Google presentazioni powerpoint pages per e-book keynote Canva storyboard per creare fumetti **TEACHER LEARNING CENTER** **learningapps** **Creare contenuti sotto forma di gioco:** tinytap tutorial tinitap giochi di codyRoby codycolor Code.org scratch blockly. Lego education BeeBot

• completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi.	• Completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito.	

CLASSE TERZA – QUARTA (SCUOLA PRIMARIA)

AREA DI COMPETENZA: 4 SICUREZZA
Descrittori di competenza: 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;	• Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Utilizzare il proprio account in ogni dispositivo scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali.	ALLA SCOPERTA DEL WEB INTERLAND VIDEO ALLA SCOPRETA DEL WEB gioco online alla scoperta del web libro digitale alla scoperta del web gioco internetopoli il potere delle parole programma il futuro GENERAZIONI CONNESSE SITO dove trovare tutto sul bullismo e cyberbullismo ricerca sicura in internet

• sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale); • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	• Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. • Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). • Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). • Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. • Eseguire esercizi di ginnastica posturale. • Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.	

CLASSE TERZA – QUARTA (SCUOLA PRIMARIA)

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	• Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi… • Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).	**Creazione di contenuti** **Animaker** **storyjumper** BookCreator Google presentazioni powerpoint pages per e-book keynote Canva storyboard per creare fumetti **TEACHER LEARNING CENTER** **learningapps** **Creare contenuti sotto forma di gioco:** tinytap tutorial tinitap giochi di codyRoby codycolor Code.org scratch blockly. Lego education

CLASSE TERZA – QUARTA (SCUOLA PRIMARIA)

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

ALFABETIZZAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

COMUNICAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web …);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

CREAZIONE DI CONTENUTI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe;
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

SICUREZZA

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

• sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;

• essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;

• utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;

• utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;

• utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;

• proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;

• sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;

• utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);

• essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;

• esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;

• conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

RISOLVERE PROBLEMI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;

• identificare semplici soluzioni per risolverli.

CLASSE QUINTA – PRIMA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI
Descrittori di competenza: 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Distinguere i principali domini (ad esempio .it .gov .com .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • Creare sitografia e bibliografia di ricerche. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). • Utilizzare app online e piattaforme e-learning. • Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.	**Creazione di contenuti** **Animaker** **storyjumper** BookCreator Google presentazioni powerpoint pages per e-book keynote Canva storyboard per creare fumetti **TEACHER LEARNING CENTER** **learningapps** **Creare contenuti sotto forma di gioco:** tinytap tutorial tinitap giochi di codyRoby codycolor Code.org scratch blockly. Lego education

CLASSE QUINTA – PRIMA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE
Descrittori di competenza: 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • sapere che cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	• Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • Inviare e-mail complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento	**Creazione di contenuti** **Animaker** **storyjumper** BookCreator Google presentazioni powerpoint pages per e-book keynote Canva storyboard per creare fumetti **TEACHER LEARNING CENTER** **learningapps** Utlizzo di piattaforme e-Learning: Padlet weschool classdojo Tutorial e mini guide per apprendere le procedure

	condiviso, invio tramite classe virtuale. • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri alunni.	la comunicazione on line la e-mail spiegata ai bambini Lavagne collaborative: freeform

CLASSE QUINTA – PRIMA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	• Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art…) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast…) sia offline che in cloud. • Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. • Realizzare storytelling.	**Creazione di contenuti** **Animaker** **storyjumper** BookCreator Google presentazioni powerpoint pages per e-book keynote Canva storyboard per creare fumetti **TEACHER LEARNING CENTER** **learningapps** **Creare contenuti sotto forma di gioco:** tinytap tutorial tinitap giochi di codyRoby codycolor Code.org scratch blockly. Lego education

	• Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti similari per sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche). • Sperimentare semplici applicazioni robotiche. • Creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati. • Svolgere attività di geometria. • Creare musica. • Partecipare alla KIDS GAME JAM il concorso internazionale di Coding; partecipare alla CodeWeek; partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE.	

CLASSE QUINTA – PRIMA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA
Descrittori di competenza: 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla	• Leggere il regolamento d'Istituto. • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari). • Riflettere ed 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). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate	ALLA SCOPERTA DEL WEB INTERLAND VIDEO ALLA SCOPRETA DEL WEB gioco online alla scoperta del web libro digitale alla scoperta del web gioco internetopoli il potere delle parole programma il futuro GENERAZIONI CONNESSE SITO dove trovare tutto sul bullismo e cyberbullismo

pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).	durante l'utilizzo di un videogioco. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.	

CLASSE QUINTA – PRIMA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI
Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere il sistema operativo installato sui PC e iPad della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le mie esigenze di studio.	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC e gli iPad della scuola. • Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli…).	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. **DIECI PUNTI PER L'USO DEI DISPOSITIVI DI SCUOLA**

	• Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. • Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	

CLASSE QUINTA – PRIMA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

ALFABETIZZAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

COMUNICAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

CREAZIONE DI CONTENUTI

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

SICUREZZA

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

RISOLVERE PROBLEMI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le mie esigenze di formazione.

CLASSE SECONDA – TERZA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI
Descrittori di competenza: 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle…); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	• Utilizzare diversi motori di ricerca. • 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). • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.	APP DI GOOGLE Google Workspace: Google Drive: condividi file online con l'archiviazione sul cloud sicura Calendario e programmazione online condivisibili - Google Calendar editor di documenti e PDF online | Google Workspace fogli di lavoro e modelli online | Google Workspace presentazione e creazione di slideshow | Google Workspace LibreOffice (programma su pc)

CLASSE SECONDA – TERZA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE
Descrittori di competenza: 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	• All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: - creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche); - illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo. • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. • Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato); • Simulare la creazione di un'identità digitale sulla piattaforma E-Twinning.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: GOOGLE Worspace For Education, Office 365 Education. APP DI GOOGLE Google Workspace: Google Drive: condividi file online con l'archiviazione sul cloud sicura Calendario e programmazione online condivisibili - Google Calendar editor di documenti e PDF online | Google Workspace fogli di lavoro e modelli online | Google Workspace presentazione e creazione di slideshow | Google Workspace LibreOffice (programma su pc)

CLASSE SECONDA – TERZA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI
Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: • registrarsi ad un sito online indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;	• Realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.). • Completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine. • Realizzare un filmato/video come sintesi di vari materiali digitali. • Produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. • Utilizzare Scratch, Mblock, Mbot o ambienti similari per: - sperimentare algoritmi;	**ATTIVITÁ** Partecipazione alla EU Code Week Coding, programmazione di un robot o di un circuito elettrico con mBlock (programma su pc), Robotics Classes Kits & Laser Engravers for Students in K-12 Schools & Universities | Makeblock Coding con PictoBlox Programmazione della scheda Arduino con Arduino IDE Creazione di un sito con Google Sites: creazione e hosting di siti web **LINK UTILI** CODING: Code.org Programma il Futuro Scratch https://www.tinkercad.com Swift Playgrounds Disegno, progettazione 3D, progettazione, circuiti elettrici: https://www.tinkercad.com

• selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.	- sperimentare semplici applicazioni robotiche; - svolgere attività di geometria; - replicare videogame storici; - partecipare alla CodeWeek.	ABILITÀ DI BASE IPAD: PAGES KEYNOTE NUMBERS IMOVIE GARAGE BAND GOOGLE ART AND CULTURE PRESENTAZIONE: utilizzo risorse varie Canva: Visual Suite per chiunque Genially presentazione e (programma su pc) Impress | LibreOffice in italiano - La suite libera per l'ufficio GEOMETRIA: utilizzo risorse GeoGebra Creazione SOLIDI: SOLIDI in realtà aumentata https://www.geogebra.org/m/djz4pvvn#material/ydfhdp2c App METRO iPad GEOGRAFIA: tour città con FLYOVER di MAPPE IPad GOOGLE ART AND CULTURE SCIENZE: VIRTUALE-TEE apparati e sistemi LIBRO creazione CREAZIONE DI GIOCHI/QUIZ Kahoot! Gioca e crea quiz su App Store Wordwall | Crea lezioni stimolanti e divertenti in poco tempo

CLASSE SECONDA – TERZA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA
Descrittori di competenza: 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)
In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);	• Ricordare i propri account e-mail di istituto e password. • Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulle piattaforme digitali della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. • Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. • Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti). • Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato…). • Conoscere le modalità per	Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio. Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto d' interesse. SCHEDE POLIZIA POSTALE CITTADINI DIGITALI PEARSON PROPOSTE TRATTE DA GENERAZIONI CONNESSE PROGETTO E COLLABORAZIONE CON NAVIGARE A VISTA Cittadinanza digitale consapevole presentazione in Genially sull'utilizzo di internet

• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.	denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). • Creare un e-book per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie. • Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. • Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. • Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli.	Sostenibilità: AGENDA 2030 IL PUNTO DI NON RITORNO (DOCUMENTARIO) **Letture suggerite ai docenti:** 1. Fogarolo, "Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli", 2016 TN 2. Benedetti, D. Morosinotto, "Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social", 2016 Firenze

CLASSE SECONDA – TERZA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI
Descrittori di competenza: 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 i divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE (TUTORIAL, SITI INTERNET, APP. ECC.)**
A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di: • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;	• Utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC/iPad della scuola della scuola. • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (USB, stampante, cuffie…). • Risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • Selezionare ed utilizzare l'applicazione più adatta per lo scopo. • Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà. • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. **DIECI PUNTI PER L'USO DEI DISPOSITIVI DI SCUOLA** **MANIFESTO TABLET NELLO ZAINO** **ESCAPE ROOM NELLA DIDATTICA** **ESCAPE ROOM: SMONTARLE E RIMONTARLE IN UN CONTESTO DIDATTICO**

• conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi.	

CLASSE SECONDA – TERZA (SECONDARIA DI PRIMO GRADO)

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

ALFABETIZZAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

COMUNICAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

CREAZIONE DI CONTENUTI

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

SICUREZZA

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;

• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

RISOLVERE PROBLEMI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

• conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
• identificare semplici soluzioni per risolverli;
• individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
• individuare problemi di accessibilità;
• riconoscere le mie esigenze di formazione.