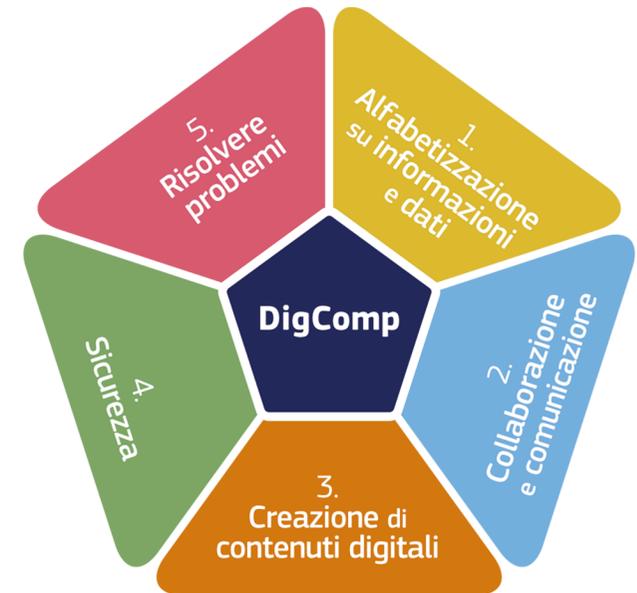




ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "L. MANARA"
Via Lamennais, 20 – 20153 Milano
SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI 1° GRADO AD INDIRIZZO MUSICALE
Tel. 0288444540 – fax 0288448637 - Codice Fiscale 80148970157 - Cod. mecc. MIIC8C7002
e-mail: miic8c7002@istruzione.it - posta certificata: miic8c7002@pec.istruzione.it - sito: www.istitutolucianomanara.edu.it



CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Scuola dell'Infanzia

AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
Descrittore: ricercare semplici informazioni e contenuti in ambienti digitali, organizzandoli ed elaborandoli in ambienti strutturati			
Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti
<p>Sa riconoscere i diversi device e utilizzare le nuove tecnologie per svolgere semplici attività</p> <p>Acquisisce consapevolezza delle tecnologie e del loro potenziale educativo</p>	<p>Utilizzare gli strumenti in un contesto strutturato con il supporto dell'adulto o dei pari.</p> <p>Riconoscere i dispositivi digitali (PC, tablet, smartphone, lim, digital board) e il loro utilizzo</p> <p>Comprendere che è possibile accedere a video, canzoni e immagini attraverso i dispositivi digitali (lim, digital board, tablet, computer) usando diversi motori di ricerca (Youtube, Google...)</p>	<p>Lettura di storie, ascolto di canzoni, visione di documentari, immagini e video riprodotti in forma digitale</p> <p>Giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico attraverso app educativo-didattiche</p> <p>Eeguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico attraverso supporti digitali</p> <p>Dimostra interesse per giochi educativo-didattici</p>	<p>Computer</p> <p>Casse audio bluetooth Tablet</p> <p>Digital board</p> <p>App educativo-didattiche (learning app, zaply code, pixel art)</p>

AREA DI COMPETENZA 2
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittore: interagire tramite diverse tecnologie digitali e utilizzare gli strumenti in collaborazione fra pari

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti
Sa lavorare in sinergia per un obiettivo comune	<p>Sperimentare semplici programmi in condivisione</p> <p>Muoversi nello spazio seguendo le indicazioni o le sequenze date</p> <p>Individuare indicazioni o sequenze per progettare percorsi e azioni</p> <p>Creare un codice, seguire un ritmo, una sequenza per progettare azioni e percorsi</p> <p>Interagire all'interno di ambienti immersivi</p> <p>Realizzare contenuti digitali creativi e condividerli con altro con il supporto dell'adulto</p>	<p>Coding unpluget</p> <p>Giochi motori e di orientamento spaziale</p> <p>Giochi con frecce direzionali</p> <p>Attività alla digital board</p> <p>Aula immersiva (funtronic)</p> <p>Realizzazione di cartelloni, storie, foto, immagini...</p>	<p>Frecce direzionali</p> <p>Materiale psicomotorio</p> <p>Digital board</p> <p>funtronic</p>

AREA DI COMPETENZA 3
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittore:

- Creare e modificare contenuti digitali
- Mettere in atto una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema e svolgere un compito specifico

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti
<p>Sa utilizzare i dispositivi tecnologici come strumento per conoscere e indagare la realtà, senza prescindere dall'esperienza corporea</p> <p>Sviluppa il pensiero computazionale in contesti ludici</p>	<p>Sperimentare i primi concetti di programmazione, a partire dai giochi motori e di coding unplugged, fino ad arrivare all'utilizzo di strumenti didattici presenti a scuola</p> <p>Creare un codice, seguire un ritmo, una sequenza per progettare azioni e percorsi</p> <p>Individuare indicazioni o sequenze per progettare percorsi e azioni</p> <p>Creare un codice, seguire un ritmo, una sequenza per progettare azioni e percorsi</p> <p>Utilizzare programmi o applicazioni di supporto al disegno</p> <p>Realizzare contenuti creativi attraverso i vari strumenti digitali con il supporto dell'adulto</p>	<p>Coding con robottino</p> <p>Attività alla digital board</p> <p>Digital storytelling</p>	<p>Bee boat, blue boat, tappeto a scacchiera</p> <p>Digital board</p> <p>Macchina fotografica e software per montaggio</p>

AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA

Descrittore: riconoscere i rischi per la salute e i pericoli della rete

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti
Sa utilizzare i dispositivi tecnologico in modo etico, con utilizzo limitato e consapevole	Rispettare la regola relativa all'utilizzo delle tecnologie digitali precedentemente decise e condivise con docenti e famiglie	/	/

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI

Descrittore:

- Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali. Individuare semplici soluzioni per risolverli
- Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per sviluppare la creatività e le capacità cognitive

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti
Adottare un approccio attivo e guidato dalla curiosità per esplorare il funzionamento delle tecnologie digitali Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	Orientarsi tra i principali elementi dello strumento tecnologico. Riconosce e usa le principali funzioni dei software didattici	Attività finalizzate alla conoscenza degli elementi e delle funzioni principali dello strumento tecnologico utilizzato	Pc Software didattici

Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Descrittore:

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

PRIMO BIENNIO

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti proposti
Conoscenza della tastiera e delle funzioni base del dispositivo	Individuare i "tasti con funzioni specifiche" presenti sulla tastiera (SHIFT o MAIUSC, SPACE, BLOC NUM, BLOC MAIUSC, INVIO/RETURN, BACKSPACE...); ne conoscono il nome e la funzione.	- Utilizzo delle principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo);	Le parti del computer: accensione, spegnimento, desktop, mouse, tastiera. La tastiera: come usare la tastiera con le 10 dita <u>LINK</u>
Navigazione e utilizzo di strumenti digitali	Comprendere e seguire le istruzioni per accedere a un contenuto digitale online e su un dispositivo.	- Attività per individuare, riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi su un dispositivo ed esplorarne il contenuto; - Nomina e salvataggio, di immagini o di testi, in cartelle predisposte.	
Gestione di file e applicativi di base	Individuare ed utilizzare file, applicativi (Word/OpenOffice) e software all'interno del dispositivo.	- Ricerca di file archiviati.	

SECONDO TRIENNIO

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti proposti
Ricerca e gestione delle informazioni	Ricercare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali;	- Individuazione di programmi principali per avviare un motore di ricerca; - Utilizzo delle più comuni strategie di ricerca delle informazioni: uso delle parole chiave e della barra degli strumenti del browser per la ricerca;	<u>LINK</u>
Uso di strumenti e applicativi digitali	Presentare un lavoro organizzato in formato digitale, eventualmente integrando immagini o altri elementi visivi.	- utilizzo delle app online per organizzare il lavoro digitale (es. Padlet - Google Workspace)	

Produzione e condivisione di contenuti	Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni (es. salvataggio su disco rigido, cloud, ecc...);	- utilizzo corretto delle procedure per organizzare, archiviare, scaricare e stampare un documento;	
Approccio al linguaggio digitale	Utilizzare il lessico specifico comprendendo il significato dei termini di base per descrivere operazioni comuni.	- Descrizione delle operazioni comuni (es. copia/incolla - seleziona - ecc...), comprensione del significato dei termini di base relativi a file, cartelle e comandi comuni.	

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittore:

- Netiquette
- Interagire e collaborare con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- Gestione dell'identità digitale (classe 3°, 4° e 5°)

PRIMO BIENNIO

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti proposti
Interazione negli ambienti digitali protetti	Utilizzare tecnologie semplici (es. LIM, tablet, computer) per partecipare ad attività didattiche in ambienti protetti e supervisionati.	- Prende familiarità con la piattaforma in uso a scuola (es. Google Workspace); - Conosce le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente e contenuto);	Utilizzo di piattaforme collaborative online: - Google Workspace per la scuola
Comportamento corretto online (Netiquette)	Saper riconoscere i comportamenti corretti online (Netiquette)	Creazione del decalogo della Netiquette.	- <u>Manifesto comunicazione non ostile</u> : Schede didattiche parole ostili

SECONDO TRIENNIO

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti proposti
Conoscenza delle diverse forme di comunicazione digitale	Conoscere le diverse forme e tipi di comunicazione (e-mail, chat, telefonica, videoconferenza, messaggi di testo, vocali, ...) e il tipo di linguaggio da utilizzare (formale o informale).	- Consolida la familiarità con la piattaforma in uso a scuola utilizzandone i principali strumenti digitali per la comunicazione;	Utilizzo di piattaforme collaborative online: - <u>Google Workspace per la scuola</u>
Condivisione e collaborazione digitale	Utilizzare strumenti semplici per condividere contenuti digitali (es. inviare un file via e-mail). Partecipare a progetti collaborativi utilizzando strumenti digitali.	- Utilizza app presenti nel Google Workspace per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali in modalità collaborativa e saperli condividere con una persona e/o gruppo (es. Google Documenti, presentazioni condivise, Canva, ...);	- <u>Office 365 Education</u> - <u>Curricolo cittadinanza digitale</u> - <u>Google classroom</u> <u>Lavagne collaborative</u>

Consapevolezza dell'identità digitale	Comprendere che le azioni online influenzano la propria identità digitale (es. foto condivise, commenti, comportamenti).	<ul style="list-style-type: none"> - Applica la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione; - Riflette sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati; - Invia email complete dall'account istituzionale della propria classe all'insegnante e/o alle proprie famiglie. 	
---------------------------------------	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 3 COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Descrittore:

- Sviluppare contenuti digitali
- Integrare e rielaborare contenuti digitali
- Programmazione

PRIMO BIENNIO

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti
Creazione e modifica di contenuti digitali semplici	Utilizzare applicativi di supporto al disegno e/o coloritura di immagini digitali. Scrivere brevi testi o messaggi con l'ausilio di una tastiera o di uno strumento digitale (es. tablet)	- Crea un disegno con un software/app di grafica; e un documento con programma di videoscrittura;	<ul style="list-style-type: none"> - Paint - FlipAnim Animate - Animated Drawings - Quick Draw!
Esplorazione dei contenuti multimediali	Conoscere i diversi applicativi e piattaforme online	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza giochi didattici offline (software) e online; - Utilizza i software di programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior...); - Utilizza disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni; - Partecipa alle attività di Codeweek. 	<ul style="list-style-type: none"> - Wordwall - Learningapps - TinyTap - ZaplyCode - Fantavolando - CodyRoby

SECONDO TRIENNIO

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti
Creazione, gestione e personalizzazione di contenuti digitali	<p>Individuare e utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali tenendo conto delle regole di formattazione del testo (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe).</p> <p>Saper pianificare, organizzare e realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e/o in modalità collaborativa, anche partendo da un modello già fornito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Scrive un testo in modalità collaborativa o individuale mediante app di scrittura online; - Progetta su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali utilizzando diapositive già predisposte; - Crea un contenuto multimediale riguardante una ricerca o un'attività svolta in classe; 	LINK

Risoluzione di compiti attraverso istruzioni su dispositivi (es. pc, tablet, robot, ecc...)	Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	- Scrive ed esegue semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici. - Codifica e decodifica istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. - Partecipa alle attività di Codeweek.	
Sviluppo delle abilità nella programmazione a blocchi tramite il linguaggio computazionale	Comprendere le basi della programmazione Sviluppare giochi interattivi e storie digitali Risolvere problemi attraverso il pensiero computazionale	Utilizza Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, o ambienti simili per: - sperimenta algoritmi; - sperimenta semplici applicazioni robotiche; - crea storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e scambi dello sfondo sincronizzati; - svolge attività di geometria.	

AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA

Descrittore:

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy (3° - 4° - 5°)

PRIMO BIENNIO

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti
Uso responsabile della tecnologia	Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali	- Attività finalizzate al riconoscimento di comportamenti sicuri per proteggere i dispositivi (es. creazione di un cartellone condiviso delle regole e/o comportamenti da seguire). - Attività che permettano di comprendere cosa sia una password e come crearla.	- <u>Interland: avventure digitali</u> - <u>IL GIOCO DELLE EMOZIONI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA - PLAYandLEAR</u>
Esplorazione consapevole dei contenuti digitali	Comprendere l'importanza del tempo di utilizzo dei dispositivi e rispettare i tempi indicati dagli adulti. Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti	- Riflette, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. - Impara a distinguere tramite il gioco le emozioni del virtuale da quelle del reale.	

SECONDO TRIENNIO

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti
Uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali	Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;	- Rappresenta la routine quotidiana e svolge indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali;	<u>LINK</u> Il gioco della Rete

Riconoscere e gestire rischi associati all'uso delle tecnologie	Conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza;	- Riflette ed identifica semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica, quali dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore, creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografiche, ecc...);	
Rispetto delle regole negli ambienti digitali scolastici	Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;	- Conosce e rispetta i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola; - Utilizzare l'account della propria classe in ogni device scolastico, effettuando correttamente procedure di login e logout.	
Sviluppo di competenze emotive e relazionali in ambienti digitali	Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;	- Svolgere attività che permettano agli alunni la distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti virtuali e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza).	
Protezione di sé e degli altri negli ambienti digitali	Scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);	- Conosce e ricorda le credenziali del proprio account d'istituto.	

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI

Descrittore:

- 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)

PRIMO BIENNIO

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti
Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali ed agire su di esse in base alle funzioni	Acquisire familiarità con i dispositivi digitali e le loro parti fondamentali, imparando a riconoscere le principali componenti (come monitor, tastiera, mouse, pulsanti di accensione) e a utilizzare correttamente funzioni base, come accendere e spegnere PC, notebook e tablet. Sviluppare competenze nell'utilizzo del mouse e della tastiera per inserire informazioni, e interagire con strumenti come la digital board per attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	- Accende e spegne pc, notebook, tablet; - Utilizza il mouse e la tastiera per funzionalità di input; - Utilizza un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	- Parti computer e relative funzioni - Accendere e spegnere il pc - Desktop, mouse e tastiera

SECONDO TRIENNIO

Traguardi	Obiettivi	Attività	Risorse e strumenti
-----------	-----------	----------	---------------------

Soluzioni ai problemi tecnologici	Identificare e risolvere semplici problemi legati ai dispositivi.	<ul style="list-style-type: none"> - Verifica le reti wi-fi disponibili e si collega alla più adeguata. - Effettua semplici controlli del sistema in uso durante le attività. - Sceglie le modalità di chiusura finestre pop up. 	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle 4 aree precedenti
Conoscenza del sistema operativo e dei principali software	Acquisire familiarità con il sistema operativo installato sui dispositivi della scuola e saper utilizzare in modo appropriato i principali software applicativi per svolgere attività scolastiche, sviluppando autonomia e competenze operative di base.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione). - Familiarizza con la struttura base del sistema operativo per avviare le applicazioni. - Comprende e utilizza i comandi base dei software. - Conosce e utilizza software utili per le attività didattiche. - Riconosce fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. 	

Scuola Secondaria di Primo Grado

AREA DI COMPETENZA 1			
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
CLASSE PRIMA			
TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.</i> <i>(In parziale autonomia)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Salvare i documenti anche su memoria rimovibile • Accedere ed utilizzare le risorse digitali dei libri di testo • Saper fruire di video e documentari didattici in rete • Conoscere i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme • Gestire a livello basilare l'account scolastico personale e saper utilizzare le principali applicazioni di Google Workspace • Saper fare login e logout dal proprio profilo personale 	<ul style="list-style-type: none"> • si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina • lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> • Libro digitale di materia • PC/tablet • Tutorial creati dal Team Digitale
CLASSE SECONDA			
TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali</i> • <i>Giudicare la loro importanza e lo scopo.</i> <i>(In parziale autonomia)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività • Saper utilizzare i dizionari digitali • Saper fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi • Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme • Conoscere i principali servizi di archiviazione cloud • Gestire in parziale autonomia l'account scolastico personale e saper utilizzare le principali applicazioni di Google Workspace • Saper fare login e logout dal proprio profilo personale, in autonomia 	<ul style="list-style-type: none"> • si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina • lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> • Libro digitale di materia • PC/tablet • Tutorial creati dal Team Digitale

CLASSE TERZA			
TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali</i> • <i>Giudicare la loro importanza e lo scopo.</i> (Autonomamente) 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali, in autonomia • Saper fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi e utilizzandoli in modo personale • Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme • Utilizzare i principali servizi di archiviazione cloud • Gestire correttamente e autonomamente l'account scolastico personale e saper utilizzare le principali applicazioni di Google Workspace 	<ul style="list-style-type: none"> • si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina • lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> • Libro digitale di materia • PC/tablet • Tutorial creati dal Team Digitale

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
CLASSE PRIMA			
TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Saper comunicare in ambienti digitali</i> • <i>Saper condividere risorse attraverso strumenti on-line</i> • <i>Sapersi collegare con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali</i> • <i>Saper Interagire e partecipare alle comunità e alle reti</i> • <i>Gestire l'identità digitale</i> (in parziale autonomia) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere che cos'è un'identità digitale • Comunicare adeguatamente in ambienti digitali, all'interno della piattaforma adottata dall'Istituto • Saper condividere documenti attraverso la mail (allegati e documenti condivisi) • Saper caricare sulle piattaforme didattiche immagini con smartphone, tablet e PC • Saper utilizzare Classroom per la condivisione di informazioni e documenti 	<ul style="list-style-type: none"> • si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina • lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> • PC/tablet • Tutorial creati dal Team Digitale
CLASSE SECONDA			
TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Comunicare in ambienti digitali</i> • <i>Condividere risorse attraverso strumenti on-line</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper gestire l'identità digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina 	<ul style="list-style-type: none"> • PC/tablet • Tutorial creati dal Team Digitale

<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali</i> ● <i>Interagire e partecipare alle comunità e alle reti</i> ● <i>Gestire l'identità digitale</i> <p><i>(in parziale autonomia)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicare adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto ● Saper condividere documenti attraverso la mail (allegati e documenti condivisi) ● Saper caricare sulle piattaforme didattiche immagini con smartphone, tablet e PC ● Utilizzare Classroom per la condivisione di informazioni e documenti 	<ul style="list-style-type: none"> ● lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	
CLASSE TERZA			
TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Comunicare in ambienti digitali</i> ● <i>Condividere risorse attraverso strumenti on-line</i> ● <i>Collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali</i> ● <i>Interagire e partecipare alle comunità e alle reti</i> ● <i>Gestire l'identità digitale</i> <p><i>(autonomamente)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper gestire l'identità digitale ● Comunicare adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto ● Saper condividere documenti attraverso la mail (allegati e documenti condivisi) ● Saper caricare sulle piattaforme didattiche immagini con smartphone, tablet e PC ● Utilizzare Classroom per la condivisione di informazioni e documenti 	<ul style="list-style-type: none"> ● si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina ● lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> ● PC/tablet ● Tutorial creati dal Team Digitale

AREA DI COMPETENZA 3 COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

CLASSE PRIMA

TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini</i> ● <i>Produrre espressioni creative</i> ● <i>Conoscere i diritti di proprietà intellettuale e le licenze</i> <p><i>(in parziale autonomia)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper scrivere, formattare, revisionare e archiviare, testi scritti con il computer ● Utilizzare programmi di grafica, in maniera basilare ● Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici ● Saper creare diapositive digitali inserendo testi e immagini ● Saper costruire semplici tabelle di dati e grafici ● Conoscere i principali software didattici 	<ul style="list-style-type: none"> ● si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina ● lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> ● PC/tablet ● Software di progettazione grafica (es. Canva) ● Software di produttività (es. Google Workspace, Office) ● Tutorial creati dal Team Digitale

CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini e video</i> ● <i>Rielaborare le conoscenze e i contenuti</i> ● <i>Produrre espressioni creative, contenuti media</i> ● <i>Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</i> <p><i>(in parziale autonomia)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. ● Saper creare diapositive digitali multimediali ● Saper costruire tabelle di dati, mappe e grafici ● Utilizzare software di foglio elettronico (a livello basilare) ● Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> ● Conoscere ed utilizzare i principali software didattici 	<ul style="list-style-type: none"> ● si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina ● lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> ● PC/tablet ● Software di progettazione grafica (es. Canva) ● Software di produttività (es. Google Workspace, Office) ● Tutorial creati dal Team Digitale

CLASSE TERZA			
TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video) • integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti • produrre espressioni creative, contenuti media e programmare • conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze. (autonomamente) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni • Saper creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (<i>storytelling</i>) • Saper scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni • Conoscere ed utilizzare autonomamente i principali software didattici • Utilizzare software di foglio elettronico (autonomamente) • Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e <i>coding</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina • lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> • PC/tablet • Software di progettazione grafica (es. Canva) • Software di produttività (es. Google Workspace, Office) • Tutorial creati dal Team Digitale

AREA DI COMPETENZA 4			
SICUREZZA			
CLASSE PRIMA			
TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati. (in parziale autonomia) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (download, diritto d'autore) • Usare i principali motori di ricerca • Gestire in sicurezza il proprio account (username e password) • Conoscere il significato di Cyberbullismo e riconoscere i principali pericoli della rete 	<ul style="list-style-type: none"> • si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina • lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici • attività legate a "Generazioni Connesse" (https://www.generazioniconnesse.it) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tutorial creati dal Team Digitale • PC/tablet • materiali forniti dal sito "Generazioni Connesse" (https://www.generazioniconnesse.it)

CLASSE SECONDA			
TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale. (in parziale autonomia)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper proteggere i dati personali e i dispositivi • Conoscere il tema della privacy • Conoscere cos'è l'identità digitale e quali sono le procedure essenziali per la sua salvaguardia • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) • Riconoscere i fenomeni di Cyberbullismo e identificare i pericoli della rete 	<ul style="list-style-type: none"> • si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina • lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici • incontri con esperti di sicurezza informatica, cyberbullismo • attività legate a "Generazioni Connesse" (https://www.generazioniconnesse.it) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tutorial creati dal Team Digitale • PC/tablet • materiali forniti dal sito "Generazioni Connesse" (https://www.generazioniconnesse.it)
CLASSE TERZA			
TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile. (autonomamente)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestire i dati personali e i dispositivi con responsabilità • Saper salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat • Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) • Riconoscere i fenomeni di Cyberbullismo e saper affrontare i pericoli della rete 	<ul style="list-style-type: none"> • si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina • lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici • incontri con esperti di sicurezza informatica, cyberbullismo • attività legate a "Generazioni Connesse" (https://www.generazioniconnesse.it) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tutorial creati dal Team Digitale • PC/tablet • materiali forniti dal sito "Generazioni Connesse" (https://www.generazioniconnesse.it)

AREA DI COMPETENZA 5 PROBLEM-SOLVING

CLASSE PRIMA

TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Identificare i bisogni e le risorse digitali</i> ● <i>Prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.</i> <p><i>(in parziale autonomia)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo semplici problemi tecnici ● Conoscere gli strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento; ● Essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; ● Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina ● lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tutorial creati dal Team Digitale ● PC/tablet

CLASSE SECONDA

TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Identificare i bisogni e le risorse digitali</i> ● <i>Prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità,</i> ● <i>Risolvere problemi tecnici elementari</i> ● <i>Aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i> <p><i>(in parziale autonomia)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici basilari ● Saper scegliere, con l'aiuto del docente, le piattaforme per l'accesso alle informazioni secondo gli usi per i quali sono state create in modo autonomo e creativo ● Saper usare, con l'aiuto del docente, strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento 	<ul style="list-style-type: none"> ● si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina ● lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Tutorial creati dal Team Digitale ● PC/tablet

	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare mia competenza digitale • Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 		
CLASSE TERZA			
TRAGUARDI	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Identificare i bisogni e le risorse digitali</i> • <i>prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità</i> • <i>utilizzare creativamente le tecnologie</i> • <i>risolvere problemi tecnici elementari</i> • <i>aggiornare la propria competenza e quella altrui.</i> <p><i>(autonomamente)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici • Saper scegliere opportunamente e autonomamente le piattaforme per l'accesso alle informazioni secondo gli usi per i quali sono state create in modo autonomo e creativo • Usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento • Essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale • Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • si fa riferimento alla progettazione didattica di ciascuna disciplina • lezione laboratoriale con utilizzo di strumenti informatici 	<ul style="list-style-type: none"> • Tutorial creati dal Team Digitale • PC/tablet