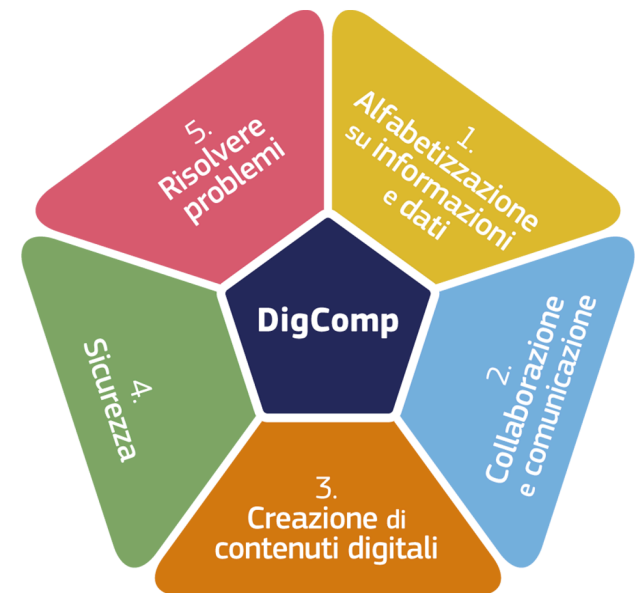




ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "L. MANARA"  
Via Lamennais, 20 – 20153 Milano  
SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI 1° GRADO AD INDIRIZZO MUSICALE  
Tel. 0288444540 – fax 0288448637 - Codice Fiscale 80148970157 - Cod. mecc. MIIC8C7002  
e-mail: miic8c7002@istruzione.it - posta certificata: miic8c7002@pec.istruzione.it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



# CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

# Scuola dell'Infanzia

<b>AREA DI COMPETENZA 1</b> <b>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b>			
<b>Descrittore:</b> ricercare semplici informazioni e contenuti in ambienti digitali, organizzandoli ed elaborandoli in ambienti strutturati			
<b>Traguardi</b>	<b>Obiettivi</b>	<b>Attività</b>	<b>Risorse e strumenti</b>
<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

<b>Traguardi</b>	<b>Obiettivi</b>	<b>Attività</b>	<b>Risorse e strumenti</b>
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

<b>Traguardi</b>	<b>Obiettivi</b>	<b>Attività</b>	<b>Risorse e strumenti</b>
<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.
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.	La tastiera: come usare la tastiera con le 10 dita
Gestione di file e applicativi di base	Individuare ed utilizzare file, applicativi (Word/OpenOffice) e software all'interno del dispositivo.	- Ricerca di file archiviati.	<u>LINK</u>

### 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"> <li>- Applica la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione;</li> <li>- Riflette sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati;</li> <li>- Invia email complete dall'account istituzionale della propria classe all'insegnante e/o alle proprie famiglie.</li> </ul>	
---------------------------------------	--	--	--

### 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"> <li>- Paint</li> <li>- <a href="#">FlipAnim Animate</a></li> <li>- <a href="#">Animated Drawings</a></li> <li>- <a href="#">Quick Draw!</a></li> </ul>
Esplorazione dei contenuti multimediali	Conoscere i diversi applicativi e piattaforme online	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza giochi didattici offline (software) e online;</li> <li>- Utilizza i software di programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior...);</li> <li>- Utilizza disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni;</li> <li>- Partecipa alle attività di Codeweek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Wordwall</a></li> <li>- <a href="#">Learningapps</a></li> <li>- <a href="#">TinyTap</a></li> <li>- <a href="#">ZaplyCode</a></li> <li>- <a href="#">Fantavolando</a></li> <li>- <a href="#">CodyRoby</a></li> </ul>

#### 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"> <li>- Scrive un testo in modalità collaborativa o individuale mediante app di scrittura online;</li> <li>- Progetta su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali utilizzando diapositive già predisposte;</li> <li>- Crea un contenuto multimediale riguardante una ricerca o un'attività svolta in classe;</li> </ul>	<a href="#">LINK</a>



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"> <li>- Verifica le reti wi-fi disponibili e si collega alla più adeguata.</li> <li>- Effettua semplici controlli del sistema in uso durante le attività.</li> <li>- Sceglie le modalità di chiusura finestre pop up.</li> </ul>	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"> <li>- Utilizza piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).</li> <li>- Familiarizza con la struttura base del sistema operativo per avviare le applicazioni.</li> <li>- Comprende e utilizza i comandi base dei software.</li> <li>- Conosce e utilizza software utili per le attività didattiche.</li> <li>- Riconosce fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.</li> </ul>	

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

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

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

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

## AREA DI COMPETENZA 3 COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

### CLASSE PRIMA

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

### CLASSE SECONDA

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

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

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



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

## AREA DI COMPETENZA 5 PROBLEM-SOLVING

### CLASSE PRIMA

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

### CLASSE SECONDA

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

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