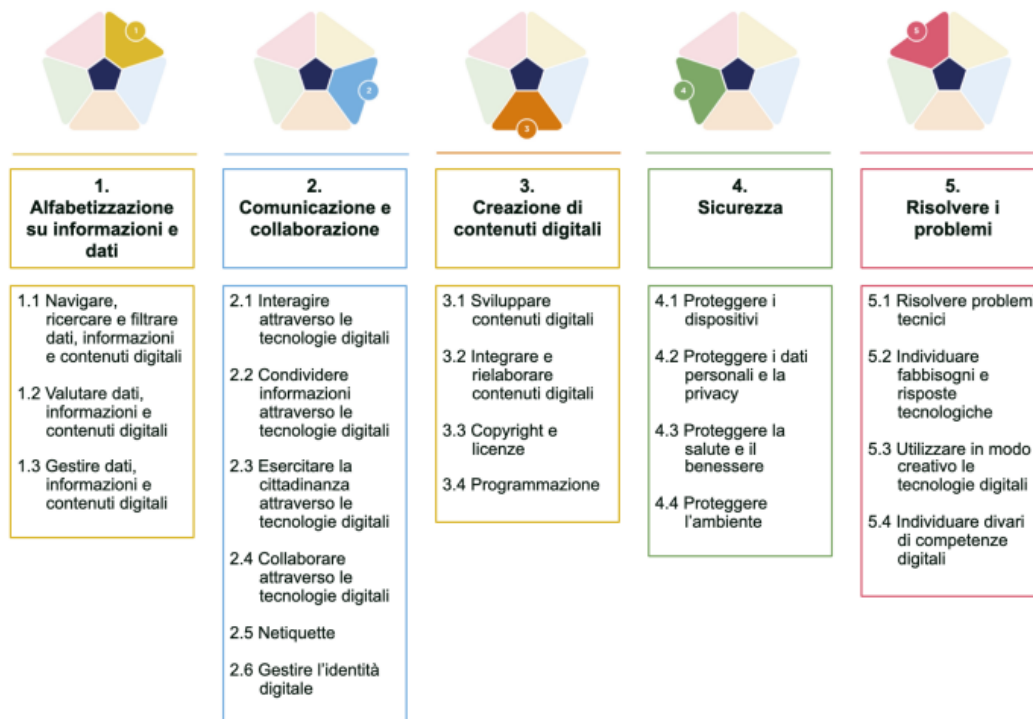


		
Unione Europea	Repubblica Italiana	Regione Calabria
 <p>Ministero dell'Istruzione e del Merito Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria – Ambito Territoriale di Reggio Calabria</p> <p>ISTITUTO COMPRESIVO STATALE “CORRADO ALVARO – PASQUALE MEGALI” Scuole dell’infanzia e del primo ciclo di istruzione dei Comuni di Melito di Porto Salvo - Roghudi - San Lorenzo – Bagaladi</p> <p>Via Filippo Turati, n. 44 89063 MELITO DI PORTO SALVO (RC) Codice Meccanografico: RCIC841003 Cod. Fiscale: 92034530805 Tel. (+39) 0965781260 / (+39) 0965781258 Fax (+39) 0965781260 PEO: rcic841003@istruzione.it PEC: rcic841003@pec.istruzione.it</p>		

CURRICOLO DIGITALE



Allegato al PTOF 2025-2028

CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si configura come luogo di apprendimento e di socializzazione, intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni.

Sin da piccolissimi essi vengono a contatto diretto con i dispositivi digitali, spesso facendone un uso eccessivo e smodato, determinando, nelle bambine e nei bambini, difficoltà nello sviluppo di adeguate competenze di percezione e di discriminazione sensoriale, indebolendo la capacità di concentrazione, di finalizzazione dei propri gesti e di riflessione sulle proprie ed altrui azioni nella realtà.

Pertanto, risulta fondamentale, imparare sin dalla scuola dell'Infanzia a confrontarsi con i nuovi linguaggi della comunicazione, nel duplice ruolo di spettatore ed attore, per familiarizzare con l'esperienza della multimedialità attraverso un primo contatto attivo e didatticamente mediato dall'insegnante sviluppando le competenze espressive e relazionali e potenziando l'autostima.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

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

SCUOLA DELL'INFANZIA (anni 4-5)			
AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZE: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi • Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor. • Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor. • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e media per l'infanzia • Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo degli strumenti a disposizione • Utilizzo delle icone su un dispositivo • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone. 	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids, canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti

SCUOLA DELL'INFANZIA (anni 4-5)			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZE: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette			
AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi • Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor. • Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor. • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti • Eseguire percorsi su grandi scacchiere pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue-Bot) • Codeweek • Schede didattiche e libri digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA (anni 4-5)			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZE: 3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione			
AREA DI COMPETENZA 3 COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi • Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor. • Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor. • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica 	<ul style="list-style-type: none"> • Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) • Coding unplugged • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera • attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine Seguendo algoritmi; • Utilizzo di giochi didattici con drag and drop • Utilizzo di programmi e app di grafica 	<ul style="list-style-type: none"> Pixel Art • ZaplyCode Coding: • CodyFeet, • CodyColor, • CodyRoby • ScratchJr • code.org • Wardwall • Learningapps Prodotti Digitali • Flippity • Tiny tap Grafica • Paint

SCUOLA DELL'INFANZIA (anni 4-5)			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente			
AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi • Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor. • Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor. • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure di protezione dei Dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Protezione e sicurezza su • internet per bambini • Interland: avventure • digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali			
AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi • Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor. • Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor. • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il livello della batteria dei dispositivi in • Utilizzo. • Regolare il volume e la luminosità. • Accendere e spegnere correttamente un • Dispositivo. • Conoscere semplici software didattici. • Conoscere le risorse della rete per la • risoluzione • dei problemi (visione di tutorial e video, • ricerca • guidata in rete..) 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato; • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged) • App Kids art

CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA PRIMARIA

Il Curricolo Digitale nella Scuola Primaria è un documento che definisce in modo organico e coerente l'approccio didattico e metodologico all'uso delle tecnologie digitali, integrandole trasversalmente in tutte le discipline. Seguendo il quadro europeo Digicomp 2.2, il curriculum mira a sviluppare le competenze digitali essenziali nei bambini, come l'alfabetizzazione digitale, la comunicazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la risoluzione di problemi.

Questo percorso formativo è pensato per accompagnare gli alunni dalla conoscenza di base degli strumenti digitali fino a un uso consapevole, critico e responsabile delle tecnologie, in un'ottica di inclusione e personalizzazione dell'apprendimento. L'obiettivo è quello di preparare i bambini a partecipare attivamente e in modo critico alla società digitale contemporanea, favorendo un apprendimento interdisciplinare e progressivo della competenza digitale nel tempo.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

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

CLASSI PRIME

SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIME			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			
AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer. • Conoscere le principali parti del computer. • Conoscere semplici programmi per giochi didattici. • Scrivere parole con programma di videoscrittura. • Utilizzare il mouse e la tastiera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare alcuni "tasti con funzioni specifiche" presenti sulla tastiera ; conoscerne il nome e la loro funzione. • Comprendere e seguire le istruzioni per accedere a un contenuto digitale online e su un dispositivo. • Individuare ed utilizzare file, applicativi e software all'interno del dispositivo. • Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> • 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). • Attività per individuare, riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi su un dispositivo ed esplorarne il contenuto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer. • Accendere e spegnere il pc. • Il desktop. • Mouse e tastiera. • YouTube Kids, canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti.

SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIME			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette			
AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer. • Conoscere le principali parti del computer. • Conoscere semplici programmi per giochi didattici. • Scrivere parole con programma di videoscrittura. • Utilizzare il mouse e la tastiera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare tecnologie semplici (es. LIM, tablet, computer) per partecipare ad attività didattiche in ambienti protetti e supervisionati. • Saper riconoscere i comportamenti corretti online (Netiquette). 	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione del decalogo della Netiquette. • Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti.

SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIME			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione			
AREA DI COMPETENZA 3 COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer. • Conoscere le principali parti del computer. • Conoscere semplici programmi per giochi didattici. • Scrivere parole con un programma di videoscrittura. • Utilizzare il mouse e la tastiera. 	<p>Utilizzare applicativi di supporto al disegno e/o coloratura di immagini digitali.</p> <p>Scrivere brevi testi o messaggi con l'ausilio di una tastiera o di uno strumento digitale (es. tablet)</p> <p>Conoscere i diversi applicativi e piattaforme online</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Creazione di un disegno con un software/app di grafica e un documento con programma di videoscrittura; - Uso di giochi didattici offline (software) e online; - Uso dei software di programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior...); - Uso di disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni; - Online o unplugged, scomposizione e ricomposizione di oggetti, esecuzione di istruzioni, uso di codici e simboli (coding). - Partecipazione alle attività di Codeweek. 	<ul style="list-style-type: none"> - Paint - FlipAnim Animate - Animated Drawings - Quick, Draw! - Wordwall - Learningapps - TinyTap - ZaplyCode - Fantavolando - CodyRoby -educaplay -codeweek -scratchjr -learningapps -Panquizz -Codecolor

SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIME			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente			
AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer. • Conoscere le principali parti del computer. • Conoscere semplici programmi per giochi didattici. • Scrivere parole con un programma di videoscrittura. • Utilizzare il mouse e la tastiera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i 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. • Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (ridurre il tempo a disposizione, utilizzo di app). • Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Momenti di riflessione, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. • Distinzione tramite il gioco le emozioni del virtuale da quelle del reale. • Riflessione sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone. • Creazione di un avatar con programmi on line da utilizzare sui dispositivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interland: avventure digitali • IL GIOCO DELLE EMOZIONI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA • PLAYandLEAR • Protezione e sicurezza su internet per bambini. • Avatar Maker

SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIME			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali			
AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer. • Conoscere le principali parti del computer. • Conoscere semplici programmi per giochi didattici. • Scrivere parole con un programma di videoscrittura. • Utilizzare il mouse e la tastiera. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accensione e spegnimento di pc, notebook, tablet; • Uso del mouse e della tastiera per funzionalità di input; • Uso di un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Parti del computer e relative funzioni • Coding, unplugget e digitale.

CLASSI SECONDE E TERZE

SCUOLA PRIMARIA CLASSI SECONDE E TERZE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			
AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi. • Usare software didattici. • Eseguire ricerche, online, guidate. • Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding) • Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete. • Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Salvare un documento o file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento. • Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, conoscerne il nome e la funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviamento all'uso di un motore di ricerca • Uso delle principali funzioni di un programma di videoscrittura (es. scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...). • Individuazione di una specifica cartella sul desktop e visione del contenuto. • Semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante. • Salvataggio e stampa di un file. 	<p>In rete con la testa Ricerche maestre Ti presento Windows Typingclub-allenamento videoscrittura</p>

SCUOLA PRIMARIA CLASSI SECONDE E TERZE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette			
AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi. •Usare software didattici. •Eseguire ricerche, online, guidate. •Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding) •Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail). • Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. • Conoscere le diverse parti che compongono • un messaggio (mittente, destinatario e oggetto). • Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette). • Utilizzare correttamente la propria identità digitale. • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette). 	<ul style="list-style-type: none"> • Visione di immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Uso dei principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, Classroom, Meet). • Condivisione di un documento secondo varie modalità. • Uso di lavagne digitali e raccoglitori multimediali. • Uso della netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. • Creazione e gestione di un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Email spiegata ai bambini • Lavagna digitale • Comunicazione on line • Applicazioni di Google workspace • Youtube kids • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti: Wordwall; Babyflash; Classdojo.

SCUOLA PRIMARIA CLASSI SECONDE E TERZE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione			
AREA DI COMPETENZA 3 COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi. •Usare software didattici. •Eseguire ricerche, online, guidate. •Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding) •Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice • Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. • Creare e modificare contenuti semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di giochi didattici con drag and drop o input di testo. • Creazione di disegni con app di grafica. • Riproduzione di disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Paint • Animated Drawings • Animate • Wordwall • TinyTap • Educaplay • ZaplyCode • Pixlart • Fantavolando • Quick Draw • Code.org • ScratchJr • Panquiz

SCUOLA PRIMARIA CLASSI SECONDE E TERZE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 4.1 Proteggere i dispositivi; 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente			
AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> •Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi. •Usare software didattici. •Eeguire ricerche, online, guidate. •Eeguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding) •Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi. • Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuazione di eventi pericolosi del reale e del virtuale e realizzazione di disegni o cartelloni. • Uso di giochi didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer e la loro funzione. • Protezione e sicurezza su Internet per bambini. • Interland: avventure digitali.

SCUOLA PRIMARIA CLASSI SECONDE E TERZE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali			
AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi. • Usare software didattici. • Eseguire ricerche, online, guidate. • Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding) • Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...) • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. • Disegni di avatar da indossare per le riprese video. • Riflessioni sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione. • Uso su un dispositivo di giochi digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Cittadinanza digitale • Il gioco delle emozioni per bambini • Coding unplugged e digitale

CLASSI QUARTE E QUINTE

SCUOLA PRIMARIA CLASSI QUARTE E QUINTE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 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			
AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta • Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago. • Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Conoscere i più comuni motori di ricerca. • Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno. • Valutare dati, informazioni, siti e pagine web. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. • Organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli. • Conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca di informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca. • Uso delle 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) • Individuazione di informazioni e riferimenti bibliografici affidabili. • Riconoscimento di informazioni attendibili e non attendibili (fake news) • Identificazione in siti e blog digitali di argomenti di interesse, accedendo e orientandosi all'interno di molteplici informazioni. • Archiviazione delle informazioni • Creazione di bookmark di ricerca (con insegnante) • Copia di testi e immagini da Internet • Uso delle 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 di app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Padlet...). • Attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca • Focus Junior • Fake News • Interland • Youtube • Ricerca in rete • #Bastabufale da Generazioni Connesse • Il decalogo delle Fake News • Padlet • Internetopoli • Risorse per i docenti: Videolezione sulle fake news

SCUOLA PRIMARIA CLASSI QUARTE E QUINTE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale			
AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta • Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago. • Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Conoscere i più comuni motori di ricerca. • Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 modalità e regole di condivisione dei contenuti. • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflessioni sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • Approfondimento delle funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • Invio di e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato) • Attività di scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in un documento condiviso e invio tramite classe virtuale • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad un'email e salvarli. • Caricamento e condivisione di un documento. • Organizzazione in cartelle dei documenti 	Dati personali e altri dati Segui le tracce digitali Google Workspace Avatar Maker La Netiquette: regole per scrivere Consapevoli in Rete Google Classroom Video da Youtube: Canale Youtube di ProfDigitale Manifesto della comunicazione non ostile Schede didattiche Parole ostili Lezioni di Cittadinanza Digitale di Programma il Futuro Pixton Videolezione sull'uso di Google Drive Videolezione sull'uso di Google Classroom Classroom per negati

SCUOLA PRIMARIA CLASSI QUARTE E QUINTE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 3.1 Sviluppare contenuti 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione			
AREA DI COMPETENZA 3 COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta • Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago. • Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Conoscere i più comuni motori di ricerca. • Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast) • Dal formato multimediale un dialogo alla sua trasformazione in animazione. • Realizzazione di una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto. • Realizzazione di un filmato o cortometraggio con software online. • Attività di scrittura in modalità collaborativa con app di scrittura online. • Uso di strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore. • Attività e gare di coding e programmazione digitale. • Realizzazione di storytelling. • Produzione di musica con Garage Band, Soundtrap o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. • Uso di Scratch o ambienti simili per: <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambio dello sfondo; - svolgere attività di geometria. 	Animaker Storyjumper Ourboox Storyboard That Google Presentazioni Power Point, Creazione di poster / giornale / infografica con Canva Genially Book Creator - Istruzioni Utilizzo Foto e immagini – Il diritto d'autore Infografica sui diritti di autore Speack pic (far parlare quadri) Interviste impossibili con Chat Animator Flibook – animazioni online Aggie – disegnare immagini in modo collaborativo People Art factory - Video tutorial su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio Garage Band Stop Motion LEGO® Education Professional Development (minicorsi sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kitLEGO BRIQ e LEGOSPIKE) Kids Game Jam Micro:Bit Pagina dei progetti Thinkercad Inkscape Scratch Soundtrap

SCUOLA PRIMARIA CLASSI QUARTE E QUINTE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 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			
AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta • Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago. • Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Conoscere i più comuni motori di ricerca. • Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente digitale da quello reale • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura del "regolamento d'Istituto". • Riflessioni e discussioni sul manifesto della comunicazione non ostile • Semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), • creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analisi con la classe e riconoscimento dei rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflessione e discussione sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media 	<p>Programma il futuro</p> <p>Come difendersi dal Pishing</p> <p>Innovazione digitale</p> <p>Web reputation</p> <p>Cybersecurity</p> <p>Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale</p> <p>Usare internet in sicurezza</p> <p>Generazioni connesse</p> <p>Sicurezza in rete</p> <p>Quando ti connetti, connetti anche la testa</p> <p>Il potere delle parole</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Crittografare i nostri dati</p> <p>Fermati e pensa online</p> <p>Cittadinanza digitale consapevole</p> <p>Ludotecaregistro.it</p> <p>Internetopoli</p> <p>Vivi Internet - Polizia di Stato</p>

SCUOLA PRIMARIA CLASSI QUARTE E QUINTE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i divari di competenze digitali			
AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI			
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta • Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago. • Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Conoscere i più comuni motori di ricerca. • Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi • Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) • Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata. • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. 	<p>Uso dei dispositivi a scuola Animate Avatar Creazione di gift animate Canva Creare e animare personaggi online <u>Video da Youtube: Il sistema operativo in 5 minuti</u> <u>PillzofMo, il digitale spiegato easy</u></p>

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Il curricolo digitale per la scuola secondaria di primo grado si propone di accompagnare gli studenti nella costruzione di competenze tecnologiche, critiche e creative, indispensabili per vivere e agire consapevolmente in una società sempre più digitale. Attraverso l'uso integrato di strumenti digitali, metodologie innovative e l'educazione ai media, si promuove un apprendimento attivo e partecipativo che valorizza la collaborazione, il problem solving e il pensiero critico. Questo percorso mira a sviluppare non solo abilità operative legate all'uso delle tecnologie, ma anche una cittadinanza digitale responsabile, capace di utilizzare le risorse digitali in modo etico e consapevole. Il curricolo digitale si inserisce quindi come un elemento trasversale a tutte le discipline, favorendo la personalizzazione dell'apprendimento e supportando l'inclusione educativa.

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno è in grado di:

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

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO CLASSE PRIMA

DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 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

AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
 ● organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, applicando strategie personali;
 ● organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)

ABILITA'
 -È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.
 -È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni
 -È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (es. Padlet).

ATTIVITA'
 -Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.
 -Ricerare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. -
 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.
 Organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti);
 Identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;
 Identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi

RISORSE E STRUMENTI
<https://it.padlet.com/>
<https://www.pearltrees.com/>
www.wakelet.com
tecnologiaduepuntozero.it

		all'interno delle informazioni; Identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento.	

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO CLASSI PRIMA			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.4 Netiquette 2.5 Gestire l'identità digitale			
AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	ATTIVITA'	RISORSE E STRUMENTI
<p>conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; presentare/espone in modo efficace i contenuti di una ricerca; ● utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare nella costruzione di risorse e conoscenza; ● utilizzare la tecnologia per migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).</p>	<p>È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. ● È in grado di inviare email complete. ● È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa. ● È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. ● È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. ● È in grado di 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 studenti. 	<p>Utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; ● valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. ● creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; ● modificare le impostazioni di condivisione; ● illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; ● informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità; ● Riconoscere e applicare le principali regole di 	<p>Google Workspace Office 365 Education Padlet Digipad Canva Adobe Express Timeline Prezi Genially Generazione Connesse Parole Ostili</p>

		comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	
--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO CLASSI PRIMA			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Programmazione 3.4 Copyright e licenze			
AREA DI COMPETENZA 3 COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • 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 	ABILITA' È in grado di utilizzare materiali di varia provenienza per creare prodotti multimediali. <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • È in grado di utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche. 	ATTIVITA' In modalità offline: - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - 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, utilizzando software o app online. Utilizzare Scratch, Lego, o ambienti similari per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni rotatorie; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare	RISORSE E STRUMENTI Esempi di Mappa concettuale con Canva mappa canva google earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.

		<p>musica; - Coding; -partecipare alla CodeWeek; Attività per sviluppare l'autonomia: - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; - aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.</p>	
--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO CLASSI PRIMA			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 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			
AREA DI COMPETENZA 4		SICUREZZA	
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; 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.); Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</p>	<p>ABILITA' Guidato dall'adulto sa leggere i termini di utilizzo dei servizi web.</p> <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. • È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • È in grado di utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. • È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui tempi dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità. • È in grado di analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • È in grado di creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media 	<p>ATTIVITA' Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. 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 le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p>	<p>RISORSE E STRUMENTI Cittadini Digitali Pearson https://generazioniconnesse.it https://unirc.org/it/agenda2030/ Punto di non ritorno (Dacufilm)</p>

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO CLASSI PRIMA

DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: Descrittori di competenza:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.

* Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati

Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola

* Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità.

* Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.

* Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.

ABILITA'

È in grado di effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività.

- È in grado di verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata.

- È in grado di riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.

- È in grado di formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.

ATTIVITA'

RISORSE E STRUMENTI

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO CLASSI SECONDE E TERZE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE:1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			
AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: Riconoscere le proprie esigenze di ricerca • Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser • Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. • Saper riconoscere i principali elementi hardware e software	ABILITA' È in grado di ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • È in grado di distinguere i principali domini da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • È in grado di creare sitografia e bibliografia di ricerche e individuare informazioni. • È in grado di utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni • È in grado di utilizzare app online per organizzare i siti di interesse. • È in grado di conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • È in grado di organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • È in grado di riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili e fra fatti, opinioni e teorie (fake news).	ATTIVITA' • Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. • Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili • Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud • Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale • Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse. • Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	RISORSE E STRUMENTI • Motori di ricerca • Focus Junior • Come usare Google per trovare informazioni • Fake News • Interland • Linoit • Symbaloo • Scovare le bufale

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO CLASSI SECONDE E TERZE

DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione •Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca •Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. •Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)</p>	<p>ABILITA' È in grado di riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. • È in grado di approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • È in grado di partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso. • È in grado di scaricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • È in grado di organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • È in grado di riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p>	<p>ATTIVITA' • Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico; •Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati) •Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) •Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. • Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. •Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. •conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online</p>	<p>RISORSE E STRUMENTI • Dati personali e altri dati • Clip Champ • Google Workspace • Avatar Maker • La Netiquette: regole per scrivere • Consapevoli in rete • Canva • DigiPad • Timelinely • Prezi • Genially • Parole ostili</p>
--	---	--	---

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO CLASSI SECONDE E TERZE

DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

AREA DI COMPETENZA 3 **COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa.
- Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.
- Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche
- Conoscere e rispettare i diritti d'autore.
- Attribuire le fonti da cui si prende materiale online.
- Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione

ABILITA'

- È in grado di lavorare in modalità offline o su piattaforme cloud per realizzare contenuti digitali sulla base di modelli.
- È in grado di realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.
 - È in grado di scrivere in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.
 - È in grado di sperimentare semplici applicazioni robotiche.

ATTIVITA'

- Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto
- Realizzare filmati e video con software e app
- Realizzare podcast
- Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica
- Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata
- Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati.
- Partecipare a manifestazioni di coding e robotica
- utilizzare in autonomia interfacce di programmazione
- Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali.
- Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)

RISORSE E STRUMENTI

- storymap
- Storyjumper
- Book creator
- Storyboard That
- Podcast
- Creazione di poster / giornale / infografica con Canva
- Genially
- Book Creator - Istruzioni
- Infografica sui diritti di autore
- Interviste impossibili con Chat Animator
- Stop Motion:
- Geogebra
- LEGO® Education Professional Development
- Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam
- Micro:Bit Pagina dei progetti
- Pixabay immagini free
- Creative Commons
- Google Earth
- Realtà aumentata

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO CLASSI SECONDE E TERZE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 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			
AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente digitale da quello reale • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • È in grado di proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola • È in grado di scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali • È in grado di conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli • È in grado di distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. • È in grado di sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale. 	ATTIVITA' <ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento d'Istituto". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri o Account • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile • Riflettere e identificare semplici modi per evitare rii 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 durante l'utilizzo di un videogioco • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. • Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non 	RISORSE E STRUMENTI <ul style="list-style-type: none"> • Come difendersi dal Phishing • Web reputation • Cybersecurity • Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale • Usare internet in sicurezza • Sicurezza in rete • Crittografare i nostri dati • Agenda 2030 • Conseguenze climatiche • Polizia Postale – sezione approfondimenti • Generazioni connesse • Google Workspace

		danneggiare la propria e altrui privacy. ● Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale	
--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO CLASSI SECONDE E TERZE			
DESCRITTORE DELLE COMPETENZE: 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i divari di competenze digitali			
AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 	ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, sa utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali. • Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, è in grado di risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. • È in grado di selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo. 	ATTIVITA' <p>Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) • Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. • Creare Escape Room 	RISORSE E STRUMENTI <ul style="list-style-type: none"> • Computer: Hardware • Uso dei dispositivi a scuola • Animate Avatar • Creare Gif animate • Canva • Creare e animare personaggi online • Kahoot • Panquiz • Quizlet • Flippity • Escape Room con Google Moduli

GRIGLIE DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none"> ● Visiona brevi contenuti multimediali ● Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer 	<ul style="list-style-type: none"> ● Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. ● Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input. ● Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. ● Realizza semplici elaborazioni grafiche. ● Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per Svolgere un problema. ● Riconosce un collegamento multimediale e vi accede. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre. ● Sceglie modi per modificare ed Integrare nuovi contenuti ● Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

RUBRICA DI VALUTAZIONE SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici;
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali solo guidato dall'insegnante Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e	Produce elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati in autonomia. Conosce le regole del copyright

calcoli in modo guidato.

4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza in modo responsabile e critico le Tic. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.

informatiche.

GRIGLIE DI VALUTAZIONE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none"> ● Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni. ● Scrive e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette ● Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. ● Costruisce tabelle di dati ● Accede alla rete per ricercare informazioni. ● Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adatta i comportamenti preventivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. ● Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli ● Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. ● Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; ● Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. ● Collega file differenti. ● Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti

		<ul style="list-style-type: none">● Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	<p>documentali.</p> <ul style="list-style-type: none">● Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli.● Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.
--	--	--	---