



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GALILEO GALILEI"
Via della Libertà, 5 - 51018 PIEVE A NIEVOLE - Tel. 0572/80445
C.F. 81003550472 - C.M. PTIC807009
<http://www.comprensivopieveanievole.edu.it>
e-mail: ptic807009@istruzione.it - ptic807009@pec.istruzione.it



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI



- **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE)**

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”.

pag.14 Annali della Pubblica

Istruzione

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

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

pag.16 Annali della Pubblica

Istruzione

- **DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)**

Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere. Il DigComp è stato realizzato nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata pubblicata la versione 2.0 e nel 2017 la versione 2.1.

- **RACCOMANDAZIONE del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relativa alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE**

La competenza digitale, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche.

Competenza digitale: *La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.*

pag.C189/9 – C189/10 Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea 4giugno

2018

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA** *D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)*
- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE** *D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato B)*

L'IC ha progettato e realizzato, secondo una logica di curriculum verticale, un percorso per gli alunni dei due ordini di scuola che ha l'obiettivo di promuovere la competenza digitale come traguardo formativo di ogni livello scolastico.

La competenza digitale va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso di studi in un'ottica di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare. In tutte le discipline si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale e tutte concorrono a costruirla. Infatti, la competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

Area 1. INFORMAZIONE

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali

Area 2. COMUNICAZIONE

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze

Area 4. SICUREZZA

L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile

Area 5. PROBLEM-SOLVING

L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA DELL'INFANZIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer.
- Utilizza applicazioni e semplici software.
- Rispetta il materiale e gli strumenti utilizzati
- Conosce i principi base del Coding su carta e attraverso giochi pratici

SCUOLA DELL'INFANZIA

CINQUE ANNI

Competenze	Obiettivi di apprendimento
Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>” Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	• Conoscere le principali parti del computer. • Saper utilizzare semplici giochi didattici (usare i comandi per aprire e chiudere) sulla LIM e sul PC. • Aver cura del materiale • Acquisire familiarità con alcuni giochi didattici (pixel art, reticolo, puzzle di legno)

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA	
Competenze	Obiettivi di apprendimento
Dal <i>“Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</i> Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u> Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u> Area 4. <u>SICUREZZA</u> Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u>	• Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (cliccare, trascinare...) e per giochi didattici (usare i comandi per aprire e chiudere) sulla LIM. • Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con il programma di videoscrittura sulla LIM (utilizzo del libro digitale) • Utilizzare la LIM, con la guida dell’insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi). • Avere cura degli strumenti e del materiale utilizzato • Acquisire familiarità con alcuni giochi didattici (pixel art, reticolo, puzzle di legno)

CLASSE SECONDA

Competenze

Dal “*Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei*”

Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA

Area 5. PROBLEM-SOLVING

Obiettivi di apprendimento

- Usare programmi di videoscrittura (Word)
- Usare software didattici e libro digitale sulla LIM
- Avere cura degli strumenti e del materiale utilizzato
- Acquisire familiarità con alcuni giochi didattici (pixel art, reticolo, puzzle di legno)

CLASSE TERZA

Competenze

Dal “*Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei*”

Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA

Area 5. PROBLEM-SOLVING

Obiettivi di apprendimento

- Usare programmi di videoscrittura (Word)
- Usare software didattici e libro digitale sulla LIM
- Saper trasferire dati dalle periferiche in modo guidato.
- Saper stampare in modo guidato.
 - Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali...
 - Acquisire familiarità con alcuni giochi didattici (pixel art, reticolo, puzzle di legno)

CLASSE QUARTA

Competenze

Dal “*Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei*”

Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA

Area 5. PROBLEM-SOLVING

Obiettivi di apprendimento

- Usare programmi di videoscrittura (Word)
- Usare software didattici e libro digitale sulla LIM
- Saper trasferire dati dalle periferiche in modo guidato.
- Saper stampare in modo guidato.
- Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali...
- Riflettere sui principali rischi relativi alla navigazione in rete.
- Acquisire i principi base del Coding sul PC

CLASSE QUINTA

Competenze

Dal “*Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei*”

Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA

Area 5. PROBLEM-SOLVING

Obiettivi di apprendimento

- Usare programmi di videoscrittura (Word)
- Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura
- Usare software didattici
- Saper trasferire dati dalle periferiche in modo guidato.
- Saper stampare in modo guidato.
 - Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali...
 - Acquisire i principi base del Coding sul PC
 - Riflettere sui principali rischi relativi alla navigazione in rete.
- Accedere a TEAMS attraverso username e password.

La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze.

Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curriculari deve essere parte integrante della metodologia didattica.

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ITALIANO E LINGUE STRANIERE	Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...) Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione Dizionari digitali Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola...) Mappe concettuali Accedere al Web e ricercare informazioni Libri digitali e audiolibri App per le lingue straniere (piattaforma e-learning) Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (wordwall, forms, training cognitivo ...)
STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione Linea del tempo digitale Atlante digitale Mappe concettuali Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (wordwall, forms ...)
MATEMATICA	Software specifici (strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici) Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (wordwall, forms, training cognitivo ...)

TECNOLOGIA	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Software specifici Utilizzo di software offline e online per attività di Coding Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (wordwall, forms, training cognitivo ...)
ARTE E IMMAGINE	Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (es. Paint, Tux Paint, ...) Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (wordwall, forms).
MUSICA	Fruizione di video didattici in rete Software specifici (per es. ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma; registratore di suoni e per applicare effetti speciali...) Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve.
ED. FISICA – RELIGIONE	Fruizione di video didattici in rete Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (wordwall, forms).

	in ambienti digitali.	digitali e condividere risorse.	condivide le risorse in ambienti digitali con la mediazione dell'insegnante.	condivide le risorse in ambienti digitali in modo semplice.	condivide le risorse in ambienti digitali in modo abbastanza corretto.	condivide le risorse in ambienti digitali in modo per lo più corretto.	condivide le risorse in ambienti digitali in modo corretto.	condivide le risorse in ambienti digitali in modo corretto e sicuro.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Rielaborazione di conoscenze e nuovi contenuti digitali.	Rielaborare le conoscenze e i contenuti digitali.	L'alunno rielabora le conoscenze e i contenuti digitali con la mediazione dell'insegnante.	L'alunno rielabora le conoscenze e i contenuti digitali in modo semplice.	L'alunno rielabora le conoscenze e i contenuti digitali in modo abbastanza corretto.	L'alunno rielabora le conoscenze e i contenuti digitali in modo per lo più corretto.	L'alunno rielabora le conoscenze e i contenuti digitali in modo corretto.	L'alunno rielabora le conoscenze e i contenuti digitali in modo corretto e sicuro.
SICUREZZA	Cura dei materiali forniti.	Avere cura dei materiali forniti.	L'alunno utilizza gli strumenti forniti supportato dall'insegnante.	L'alunno utilizza gli strumenti forniti in modo essenziale.	L'alunno utilizza in modo abbastanza corretto gli strumenti forniti.	L'alunno utilizza in modo per lo più corretto gli strumenti forniti.	L'alunno utilizza in modo corretto gli strumenti forniti.	L'alunno utilizza in modo corretto e sicuro gli strumenti forniti.
PROBLEM SOLVING	Sperimenta soluzioni digitali ai problemi	Sperimentare soluzioni digitali ai problemi	L'alunno sperimenta soluzioni digitali ai problemi concettuali	L'alunno sperimenta soluzioni digitali ai problemi	L'alunno sperimenta soluzioni digitali ai problemi	L'alunno sperimenta soluzioni digitali ai problemi	L'alunno sperimenta soluzioni digitali ai problemi	L'alunno sperimenta soluzioni digitali ai problemi

	collaborazione in ambienti digitali.	digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	condivide e collabora in ambienti digitali con la mediazione dell'insegnante.	condivide e collabora in ambienti digitali in modo semplice e poco articolato.	condivide e collabora in ambienti digitali in modo articolato.	condivide e collabora in ambienti digitali in modo corretto.	condivide e collabora in ambienti digitali in modo corretto e sicuro.	condivide e collabora in ambienti digitali in modo corretto, sicuro e consapevole.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Creazione, integrazione e rielaborazione di conoscenze e nuovi contenuti digitali.	Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative,	L'alunno crea, integra e rielabora conoscenze e nuovi contenuti digitali con la mediazione dell'insegnante.	L'alunno crea, integra e rielabora conoscenze e nuovi contenuti digitali in modo semplice e poco articolato.	L'alunno crea, integra e rielabora conoscenze e nuovi contenuti digitali in modo articolato.	L'alunno crea, integra e rielabora conoscenze e nuovi contenuti digitali in modo abbastanza corretto.	L'alunno crea, integra e rielabora conoscenze e nuovi contenuti digitali in modo corretto.	L'alunno crea, integra e rielabora conoscenze e nuovi contenuti digitali in modo corretto e sicuro.

		contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà						
SICUREZZA	Conoscenza delle misure di sicurezza in ambiente digitale.	Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	L'alunno usa le misure di protezione personale e protezione dei dati in ambiente digitale con la mediazione dell'insegnante.	L'alunno usa le misure di protezione personale e protezione dei dati in ambiente digitale in modo semplice e poco articolato.	L'alunno usa le misure di protezione personale e protezione dei dati in ambiente digitale in modo articolato.	L'alunno usa le misure di protezione personale e protezione dei dati in ambiente digitale in modo abbastanza corretto.	L'alunno usa le misure di protezione personale e protezione dei dati in ambiente digitale in modo corretto.	L'alunno usa le misure di protezione personale e protezione dei dati in ambiente digitale in modo corretto e sicuro.
PROBLEM SOLVING	Risoluzione di problemi concettuali attraverso i mezzi digitali.	Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti	L'alunno risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali con la mediazione dell'insegnante.	L'alunno risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali in modo semplice e	L'alunno risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali in modo articolato.	L'alunno risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali in modo abbastanza corretto.	L'alunno risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali in modo corretto.	L'alunno risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali in modo corretto e sicuro.

		digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.		poco articolato.				
--	--	--	--	------------------	--	--	--	--

I docenti avranno la possibilità di valutare le competenze degli alunni attraverso

- attività e compiti di realtà,
- progetti interdisciplinari (es. incontro con la Polizia Postale, progetto Amico Web...),
- esperienze di competenze digitali attive (video-lezioni, incontri su TEAMS e utilizzo delle chat su TEAMS),
 - singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni scritte in word, presentazioni, grafici, ...).

Saranno predisposti strumenti condivisi per la raccolta delle valutazioni degli alunni nel corso di tutto il triennio della Scuola dell'Infanzia e durante il quinquennio della Scuola Primaria.

Inoltre verranno messi a disposizione sulla piattaforma TEAMS materiali da utilizzare per l'attività, la formazione e la valutazione, da integrare nel tempo da parte di tutti i docenti.

Il giudizio di valutazione sarà coerente con le normative vigenti.

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer; sa come collegare un mouse al computer.
- Utilizza applicazioni e semplici software: digitare un testo utilizzando le maiuscole, accenti e apostrofi, caratteri speciali, in particolare la @, sa andare a capo e sa cambiare dimensione, colore e font del carattere.
- Conosce i principi base del Coding.
- Conosce e utilizza il controllo ortografico.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili e li sa recuperare.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e inserisce un indirizzo URL, sa navigare all'interno di un sito web individuandone le sezioni principali; sa aprire un motore di ricerca e utilizza la rete per reperire informazioni utilizzando le parole chiave.
- Ha riflettuto sui principali rischi relativi alla navigazione in rete.
- Sa accedere a TEAMS e comprende l'importanza e la differenza tra username e password e la tutela dei dati personali; comprende che l'accesso a un account personale può avvenire con la password attraverso qualsiasi dispositivo



AREA DI COMPETENZA DIGITALE	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:	AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA l'alunno:
1. INFORMAZIONE	1 Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e saper come collegare un mouse e una tastiera al computer. 2. Accedere a Internet con la guida dell'insegnante, saper navigare all'interno di un sito web individuandone le sezioni principali; saper aprire un motore di ricerca e utilizzare la rete per reperire informazioni utilizzando le parole chiave.	1. Saper distinguere tra i concetti di: internet, browser, motore di ricerca. 2. Saper inserire un indirizzo URL, anche con la funzione COPIA/INCOLLA, conoscere la funzione dei QR code e saperli creare. 3. Conoscere e saper utilizzare i libri digitali con i contenuti e i servizi offerti.
2. CREAZIONE DI CONTENUTI	1. Utilizzare Word: digitare un testo utilizzando maiuscole, a capo, accenti apostrofi, caratteri speciali presenti sulla tastiera, in particolare la @, dimensione, colore e font del carattere; conoscere e utilizzare il controllo ortografico, arricchire con immagini e archiviare testi scritti al computer. Archiviare gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili e saperli recuperare. 2. Acquisire i principi base di coding (Scratch)	1. Utilizzare applicazioni e software Word: saper fare tabelle immagini interlinea allineamento del testo, gestire margini, elenchi puntati e numerati. Saper esportare un documento in Pdf e conoscere la differenza tra un documento aperto e chiuso non modificabile. 2. Excel: saper inserire dati già acquisiti e sa produrre grafici partendo dalla tabella. Saper esportare un documento in Pdf e conoscere la differenza tra un documento aperto e chiuso non modificabile. 3. Saper creare file di presentazione con Power Point e Canva (slide con elenchi puntati, grafici, immagini, cambiando le impostazioni del file e cambiare sfondo, caratteri e colori che seguano criteri di leggibilità, selezione immagini adeguate e libere da diritti). 4. Essere consapevoli che esistono altri software per la presentazione di contenuti (thinglink, Padlet e altro).

		5. Saper produrre e condividere video multimediali con contenuto didattico. 6. Saper registrare audio con Audacity. 7. Essere consapevoli che si possono creare mappe con strumenti digitali. 8. Utilizzare app specifiche per materie (Geogebra e/o Wordwall e/o Wordreference). 9. Conoscere i principi base di alcuni dei seguenti applicativi di Coding: Scratch e/o Lego Spike e/o Minecraft e/o analoghi.
3. COMUNICAZIONE	1. Saper accedere a Teams, comprendendo l'importanza e la differenza tra username e password e la tutela dei dati personali.	1. Teams : saper caricare/scaricare un documento sulla cartella, inviare documenti in chat; conoscere e saper utilizzare le principali applicazioni contenute in Office 365 come Word Excel, Power Point e Teams e sapere che sono integrate e possono essere usate in condivisione. Saper inviare messaggi di chat ed e-mail.
4. SICUREZZA	1. Conoscere alcuni dei principali rischi relativi alla navigazione in rete (cyberbullismo e diffusione non autorizzata di immagini). 2. Comprendere che l'accesso a un account personale può avvenire attraverso la password su qualsiasi dispositivo.	1. Conoscere i principi di base della netiquette, legislazione in vigore rispetto ai limiti di legge, rischi legati all'adescamento on line, al cyberbullismo, alla privacy e alla condivisione di immagini, al sexting.
5. PROBLEM SOLVING	1. Saper risolvere i problemi concettuali attraverso un utilizzo appropriato degli strumenti digitali.	1. Saper utilizzare in modo autonomo e corretto gli strumenti informatici per risolvere i problemi concettuali e per portare a termine un determinato compito.

Punto di arrivo per tutti (livello base)

AREA DI COMPE- TENZA DIGITALE	AL TERMINE DELLA SCUOLA SE- CONDARIA l'alunno:	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
1. INFORMAZIONE	1. Saper distinguere tra i concetti di: internet, browser, motore di ricerca. 2. Saper inserire un indirizzo URL, anche con la funzione COPIA/INCOLLA, conoscere la funzione dei QR code e saperli creare. 3. Conoscere e saper utilizzare i libri digitali con i contenuti e i servizi offerti.	1. Saper distinguere tra i concetti di: internet, browser, motore di ricerca. (tecnologia). 2. Conoscere e saper utilizzare i libri digitali con i contenuti e i servizi offerti (tutte le discipline che li usano).	1. Saper inserire un indirizzo URL, anche con la funzione COPIA/INCOLLA, conoscere la funzione dei QR code e saperli creare. (italiano) 2. Conoscere e saper utilizzare i libri digitali con i contenuti e i servizi offerti (tutte le discipline che li usano).	1. Conoscere e saper utilizzare i libri digitali con i contenuti e i servizi offerti (tutte le discipline che li usano).
2. CREAZIONE DI CONTENUTI	1. Utilizzare applicazioni e software Word: saper fare tabelle immagini interlinea allineamento del testo, gestire margini, elenchi puntati e numerati. Saper esportare un documento in Pdf e conoscere la differenza tra un documento aperto e chiuso non modificabile. 2. Excel: saper inserire dati già acquisiti e sa produrre grafici partendo dalla tabella. Saper esportare un documento in Pdf e conoscere la differenza tra un documento aperto e chiuso non modificabile. 3. Saper creare file di presentazione con Power Point e Canva	1. Utilizzare applicazioni e software Word: saper fare tabelle immagini interlinea allineamento del testo, gestire margini, elenchi puntati e numerati. Saper esportare un documento in Pdf e conoscere la differenza tra un documento aperto e chiuso non modificabile. (italiano) 2. Excel: saper inserire in una tabella dati già acquisiti. (matematica e scienze) 3. Saper produrre e condividere video multimediali con contenuto didattico. (lingue straniere)	1. Saper creare file di presentazione con Power Point e Canva (slide con elenchi puntati, grafici, immagini, cambiando le impostazioni del file e cambiare sfondo, caratteri e colori che seguono criteri di leggibilità, selezione immagini adeguate e libere da diritti) (storia e geografia). 2. Saper registrare audio con Audacity. Saper doppiare immagini in movimento con Premiere Pro di Adobe. Saper editare immagini e saper fare Editing Video: con Studio Stop Motion e Premiere Pro software del pacchetto	1. Excel: saper produrre grafici partendo dalla tabella. Saper esportare un documento in Pdf e conoscere la differenza tra un documento aperto e chiuso non modificabile. (matematica e scienze) 2. Essere consapevoli che esistono altri software per la presentazione di contenuti (thinlink, Padlet e altro). (italiano) 3. Utilizzare app specifiche per materie (geogebra e/o Wordwall e/o Wordreference). (matematica e lingue straniere)

	(slide con elenchi puntati, grafici, immagini, cambiando le impostazioni del file e cambiare sfondo, caratteri e colori che seguano criteri di leggibilità, selezione immagini adeguate e libere da diritti). 4. Essere consapevoli che esistono altri software per la presentazione di contenuti (thinklink, Padlet e altro). 5. Saper produrre e condividere video multimediali con contenuto didattico. 6. Saper registrare audio con Audacity. 7. Essere consapevoli che si possono creare mappe con strumenti digitali. 8. Utilizzare app specifiche per materie (geogebra e/o Wordwall e/o Wordreference). 9. Conoscere i principi base di alcuni dei seguenti applicativi di Coding: Scratch e/o Lego Spike e/o Minecraft e/o analoghi.	4. Essere consapevoli che si possono creare mappe con strumenti digitali. (storia e geografia) 5. Utilizzare app specifiche per materie (geogebra e/o Wordwall). (matematica e lingue straniere) 6. Conoscere i principi base di alcuni dei seguenti applicativi di Coding: Scratch e/o Lego Spike e/o Minecraft e/o analoghi. (matematica e scienze)	Adobe. (Musica e Arte e Immagine) 3. Utilizzare app specifiche per materie (geogebra e/o Wordwall). (matematica e lingue straniere) 4. Conoscere i principi base di alcuni dei seguenti applicativi di Coding: Scratch e/o Lego Spike e/o Minecraft e/o analoghi. (matematica e scienze)	4. Conoscere i principi base di alcuni dei seguenti applicativi di Coding: Scratch e/o Lego Spike e/o Minecraft e/o analoghi. (matematica e scienze)
3. COMUNICAZIONE	1. Teams: saper caricare/scaricare un documento sulla cartella, inviare documenti in chat;	1. Teams: saper accedere e caricare/scaricare un documento	1. Saper utilizzare i più comuni dispositivi informatici per organizzare	1. Conoscere e saper utilizzare le principali applicazioni contenute in Office 365

	conoscere e saper utilizzare le principali applicazioni contenute in Office 365 come Word Excel, Power Point e Teams e saper che sono integrate e possono essere usate in condivisione. Saper inviare messaggi di chat ed email.	sulla cartella, inviare documenti e messaggi in chat. (tecnologia)	e gestire le informazioni di proprio interesse. (tecnologia)	Sperimentare nella creazione di contenuti digitali diversi strumenti informatici e molteplici modalità di elaborazione per esprimersi al meglio. Selezionare e organizzare contenuti digitali ai fini di un'efficace presentazione. (Tecnologia)
4. SICUREZZA	1. Conoscere i principi di base della netiquette, legislazione in vigore rispetto ai limiti di legge, rischi legati all'adescamento online, al cyberbullismo, alla privacy e alla condivisione di immagini, al sexting.	1. Conoscere i principi di base della netiquette, legislazione in vigore rispetto ai limiti di legge, rischi legati all'adescamento online, al cyberbullismo, alla privacy e alla condivisione di immagini, al sexting. (italiano: orientamento).	1. Conoscere i principi di base della netiquette, legislazione in vigore rispetto ai limiti di legge, rischi legati all'adescamento online, al cyberbullismo, alla privacy e alla condivisione di immagini, al sexting. (italiano: orientamento).	1. Conoscere i principi di base della netiquette, legislazione in vigore rispetto ai limiti di legge, rischi legati all'adescamento online, al cyberbullismo, alla privacy e alla condivisione di immagini, al sexting. (italiano: orientamento).
5. PROBLEM SOLVING	1. Saper utilizzare in modo autonomo e corretto gli strumenti informatici per risolvere i problemi concettuali e per portare a termine un determinato compito.	1. Saper utilizzare in modo autonomo e corretto gli strumenti informatici per risolvere i problemi concettuali e per portare a termine un determinato compito. (tutte le discipline)	1. Saper utilizzare in modo autonomo e corretto gli strumenti informatici per risolvere i problemi concettuali e per portare a termine un determinato compito. (tutte le discipline)	1. Saper utilizzare in modo autonomo e corretto gli strumenti informatici per risolvere i problemi concettuali e per portare a termine un determinato compito. (tutte le discipline)