

DIGITALE SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: tutte			
CLASSE PRIMA E SECONDA			
NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
INFORMAZIONE	L'alunno sa identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	<ul style="list-style-type: none"> a. Apertura e chiusura di un programma b. Applicativi di videoscrittura c. Apertura di un nuovo documento d. Digitazione e iniziale formattazione di un testo e. Salvataggio di un documento f. Realizzazione di un disegno con i programmi più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (videoscrittura, disegno...)
COMUNICAZIONE	L'alunno sa comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	<ul style="list-style-type: none"> a. Accesso guidato alla rete b. Uso di specifiche applicazioni ludico didattiche 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa effettuare una consultazione della rete su un argomento specifico, attraverso la guida di una figura adulta di riferimento
CREAZIONE DI CONTENUTI	L'alunno sa creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); sa integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; sa produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conosce e applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.	<ul style="list-style-type: none"> a. Il computer e le sue parti b. Le periferiche del computer 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa discriminare e denominare la macchina computer e le sue periferiche 2. Sa accendere e spegnere il computer 3. Sa utilizzare il mouse (cliccare, trascinare, ecc.) 4. Sa utilizzare la tastiera

<p>SICUREZZA</p>	<p>L'alunno conosce e comprende i concetti di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale e quanto si riferisce alle misure di sicurezza e all'uso sicuro e sostenibile.</p>		
<p>PROBLEM SOLVING</p>	<p>L'alunno sa identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Software e applicativi offline e online per il gioco didattico b. Coding unplugged c. Robotica ludico educativa 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico 2. Sa svolgere attività di coding unplugged 3. Sa operare utilizzando dispositivi di robotica applicativa

DIGITALE SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: tutte			
CLASSE TERZA E QUARTA			
NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
INFORMAZIONE	L'alunno sa identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	<ul style="list-style-type: none"> a. Uso del computer e delle sue periferiche b. Uso del tablet c. Uso dei principali programmi in dotazione d. Uso di applicazioni specifiche in ambito didattico e. Principali funzioni della LIM 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti 2. Sa utilizzare la LIM 3. Sa utilizzare la videoscrittura: <ul style="list-style-type: none"> - saper scrivere e formattare testi; - saper utilizzare gli strumenti di disegno 4. Sa utilizzare il foglio di calcolo: <ul style="list-style-type: none"> - saper tabulare dati - saper costruire diagrammi
COMUNICAZIONE	L'alunno sa comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle	<ul style="list-style-type: none"> a. Accesso guidato alla rete b. Ricerca guidata in rete su un argomento specifico c. Raccolta e archiviazione del materiale reperito in rete d. Google Workspace e. Prime forme di condivisione in rete (posta elettronica, classroom, drive ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa effettuare una consultazione della rete su un argomento specifico, attraverso la guida di una figura adulta di riferimento 2. Archivia le informazioni trovate in rete in modo funzionale allo scopo.

	reti.		
CREAZIONE DI CONTENUTI	L'alunno sa creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); sa integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; sa produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conosce e applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.	<ul style="list-style-type: none"> a. Il computer e le sue periferiche b. Il tablet c. La LIM d. Programmi e/o applicazioni per la rielaborazione di contenuti dati 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Utilizza in modo sempre più consapevole le tecnologie (computer, tablet, LIM) 2. Rielabora semplici contenuti dati con la guida del docente 3. Sa creare e modificare semplici contenuti con la guida del docente
SICUREZZA	L'alunno conosce e comprende i concetti di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale e quanto si riferisce alle misure di sicurezza e all'uso sicuro e sostenibile.	<ul style="list-style-type: none"> a. Protezione dei dati personali b. Conoscenza dei principali pericoli della rete 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa impostare una password per proteggere i documenti prodotti
PROBLEM SOLVING	L'alunno sa identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti 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.	<ul style="list-style-type: none"> a. Utilizzo della tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi b. Utilizzo della tecnologia per un primo approccio al pensiero computazionale (coding) 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico 2. Sa utilizzare applicativi per attività di coding unplugged 3. Sa svolgere attività di robotica applicativa.

DIGITALE SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: tutte			
CLASSE QUINTA			
NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
INFORMAZIONE	L'alunno sa identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	<ul style="list-style-type: none"> a. Gestione dei file b. Creazione di cartelle c. Trasferimento dei dati dalle periferiche d. Navigazione in rete per ricercare informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti 2. Sa esplorare le principali risorse locali del computer per la gestione di file e cartelle e sa gestire le principali periferiche. 3. Sa navigare in rete per cercare informazioni 4. Sa utilizzare alcune forme di comunicazione via web.
COMUNICAZIONE	L'alunno sa comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	<ul style="list-style-type: none"> a. Accesso consapevole alla rete b. Ricerca guidata in rete su un argomento specifico c. Raccolta e archiviazione del materiale reperito in rete d. Google Workspace e. Prime forme di condivisione in rete (posta elettronica, classroom, drive ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa navigare in rete per cercare informazioni 2. Sa utilizzare alcune forme di comunicazione via web
CREAZIONE DI CONTENUTI	L'alunno sa creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video);	<ul style="list-style-type: none"> a. Utilizzo di programmi di videoscrittura b. Utilizzo del foglio di calcolo c. Costruzione di diagrammi d. Utilizzo di strumenti per costruire mappe 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa usare programmi di videoscrittura 2. Sa usare un foglio di calcolo,

	<p>sa integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; sa produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conosce e applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p>	<p>e. Utilizzo di strumenti di presentazione f. Formattazione di un testo. g. Inserimento di immagini , tabelle, oggetti in un testo h. Fase di stampa di un testo</p>	<p>tabulare dati, costruire diagrammi. 3. Sa utilizzare mappe e le costruisce con l'utilizzo di applicativi. 4. Sa utilizzare e costruire presentazioni con l'utilizzo di software e applicativi .</p>
SICUREZZA	<p>L'alunno conosce e comprende i concetti di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale e quanto si riferisce alle misure di sicurezza e all'uso sicuro e sostenibile.</p>	<p>a. Impostazione di filtri di navigazione b. Strumenti di blocco di annunci e pubblicità c. Incontri formativi con la polizia postale e delle comunicazioni</p>	<p>1. Guidato sa navigare la rete per ricavare informazioni in modo sicuro.</p>
PROBLEM SOLVING	<p>L'alunno sa identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti 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.</p>	<p>a. Utilizzo della tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi b. Utilizzo della tecnologia per un primo approccio al pensiero computazionale (coding)</p>	<p>1. Utilizza software offline e online per attività di gioco didattico 2. Utilizza software di coding unplugged 3. Utilizza software di robotica educativa. 4. Utilizza software offline e online per attività di coding.</p>

DIGITALE SCUOLA SECONDARIA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: tutte			
CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA			
NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
INFORMAZIONE	L'alunno sa identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	<ul style="list-style-type: none"> a. Utilizzo dei più comuni browser per visualizzare siti web e navigare in Internet b. Utilizzo dei più comuni motori di ricerca per reperire contenuti digitali (consultazione di siti d'interesse, siti di quotidiani, siti di enciclopedie e dizionari online, risorse per l'apprendimento online) utilizzando, all'occorrenza, anche funzioni di ricerca avanzata c. Criteri di verifica dell'attendibilità di una fonte di informazione on line d. Criteri per riconoscere la sicurezza e l'autenticità di un sito web (autorevolezza soggetto che pubblica, qualità del contenuto, frequenza di aggiornamento, barra indirizzo di un sito sicuro, "certificato digitale", pharming) e. Memorizzazione di dati (download e upload; dimensione e unità di misura; estensione e conversione di file; supporti di memoria) f. Archiviazione e organizzazione di dati in supporti di memoria e in spazi di archiviazione cloud (in particolare Google Drive) 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa utilizzare differenti browser e differenti motori di ricerca per navigare in rete e reperire contenuti digitali 2. Sa riconoscere la struttura dell'indirizzo di un sito web, identificare i tipi più comuni di domini e identificare i fattori che determinano la credibilità di un sito web 3. Sa affinare una ricerca utilizzando funzioni di ricerca avanzata 4. Sa selezionare contenuti digitali e valutarne l'affidabilità e la credibilità 5. Sa confrontare le risorse rinvenute con le proprie conoscenze pregresse 6. Sa gestire file, organizzando e archiviando contenuti digitali sia localmente sia in spazi di archiviazione cloud.
COMUNICAZIONE	L'alunno sa comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online,	<ul style="list-style-type: none"> a. Uso dei diversi sistemi di comunicazione, pubblicazione e archiviazione via web per collaborare, condividere e scambiare informazioni (in particolare nella 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa condividere dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate rispettando i diritti di proprietà intellettuale

	<p>collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</p>	<p>piattaforma Google Workspace)</p> <p>b. Criteri di correttezza, chiarezza e sicurezza nell'utilizzo dei vari sistemi di comunicazione elettronica (sinteticità e correttezza testo, linguaggio e materiale appropriati, definizione "oggetto" nell'apposito campo nei sistemi che lo richiedono, uso dei diversi campi di indirizzi mail nella posta elettronica)</p> <p>c. Copyright</p> <p>d. Netiquette</p> <p>e. Applicazione delle modalità di protezione durante le attività nelle comunità online (impostazione privacy, profilo pubblico e privato, disattivazione geolocalizzazione, utenti sconosciuti)</p>	<p>(copyright) e il corretto uso dei contenuti.</p> <p>2. Sa utilizzare strumenti e tecnologie digitali in attività collaborative e di condivisione dei contenuti digitali</p> <p>3. Sa applicare le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale e adattare le strategie comunicative a destinatari differenti</p> <p>4. Sa riconoscere i rischi associati all'uso degli strumenti di collaborazione</p>
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI</p>	<p>L'alunno sa creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); sa integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; sa produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conosce e applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p>	<p>a. Utilizzo di software per l'elaborazione di testi (interfaccia e modalità utilizzo degli strumenti principali, creazione di un documento, formattazione del testo, controllo ortografico del testo, inserimento e formattazione di tabelle e oggetti grafici, impostazioni di stampa)</p> <p>b. Utilizzo di software di fogli di calcolo (interfaccia e modalità utilizzo degli strumenti principali, gestione del foglio di lavoro, gestione celle, tabulazione di dati, utilizzo formule e funzioni, creazione e formattazione di tabelle e grafici)</p> <p>c. Utilizzo di software per presentazioni, anche di carattere ipertestuale (interfaccia e modalità utilizzo degli strumenti principali, layout diapositiva, gestione del testo, inserimento e gestione di oggetti grafici, di tabelle, di grafici, di suoni e di video,</p>	<p>1. Sa utilizzare specifici applicativi offline e online (in particolare gli applicativi della suite Google Workspace) per modificare e rielaborare dati, per creare e presentare contenuti digitali originali, rispettando le principali convenzioni del copyright e le condizioni di utilizzo dei software</p>

		<p>animazioni e transizioni, collegamenti ipertestuali)</p> <p>d. Utilizzo di software per la costruzione di schemi e mappe</p> <p>e. Eventuale utilizzo di software per il digital storytelling</p> <p>f. Utilizzo di software di editing video</p> <p>g. Utilizzo di software di progettazione grafica in 2D e in 3D e utilizzo di stampanti dedicate (strumenti per realizzare infografiche, grafica vettoriale e raster, modellazione e stampa in 3D)</p> <p>h. Utilizzo di applicativi didattici dedicati</p> <p>i. Utilizzo di software di programmazione a blocchi</p> <p>j. Copyright</p> <p>k. Tipologie di licenze software e condizioni d'uso</p>	
SICUREZZA	L'alunno conosce e comprende i concetti di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale e quanto si riferisce alle misure di sicurezza e all'uso sicuro e sostenibile.	<p>a. Procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere e scambiare dati e per comunicare (stato di una rete wireless: protetta/sicura o aperta; grado di sicurezza di una password, modalità login/logout al proprio account personale; malware e utilizzo di software antivirus; utilizzo cloud computing e minacce dati; tecniche di "ingegneria sociale" e sicurezza dati personali; cancellazione dati ed eliminazione permanente dati da un browser; eliminazione permanente e non di contenuti da servizi online; reti sociali e potenziali rischi; segnalazione comportamenti inappropriati nella rete sociale all'amministratore di rete e/o alla Polizia Postale)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia nel rispetto della riservatezza e integrità della propria e altrui identità digitale 2. Evita i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 3. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo

		<ul style="list-style-type: none"> b. Procedure di utilizzo e custodia sicuri dei propri dispositivi e dei propri contenuti digitali (metodi di accesso autorizzato al dispositivo, metodi sicuri di scambio dati da memorie esterne, password per file, backup) c. Benessere digitale: tempi e modi di utilizzo dei device digitali (disturbi e pericoli legati ad un uso scorretto e/o eccessivo del digitale) d. Informatica “verde”: risparmio energetico nell’utilizzo dei device digitali, riciclo di componenti elettronici e dei consumabili. 	
PROBLEM SOLVING	<p>L’alunno sa identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Struttura base di un algoritmo e principali “blocchi logici” alla base delle strutture di programmazione b. Utilizzo di software offline e online per attività di coding c. Robotica educativa d. Elettronica educativa e. IoT (Internet delle cose) 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Sa padroneggiare gli elementi base del pensiero computazionale e del coding 2. Sa utilizzare il pensiero computazionale in applicazioni di robotica, elettronica e artigianato digitale 3. È in grado di comunicare e cooperare nella risoluzione di compiti in attività di gruppo

