

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>Competenze digitali</u>		
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE (Competenze desunte da DigComp 2.1)	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE ATTESE
INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Navigare e ricercare contenuti digitali.	Principali dispositivi di comunicazione. Software e video didattici.	Saper usare le funzioni base dei principali dispositivi di comunicazione e informazione. Partecipare alla ricerca di contenuti video o audio, tutorial e altre attività ludico interattive insieme all'adulto di riferimento.	Gli alunni riconoscono e distinguono i principali dispositivi di comunicazione ed informazione: tablet, smartphone, computer. Utilizzano le nuove tecnologie per svolgere attività didattica con la presenza dell'adulto.
COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.	Google, altri semplici canali di comunicazione (whatsapp, youtube, ecc.)	Iniziare a familiarizzare con alcuni strumenti Google e altri semplici canali di comunicazione (audio/video messaggi, immagini ecc) con la guida dell'insegnante.	Gli alunni utilizzano le tecnologie per interagire con altre persone supportati da un adulto.
CREAZIONE DI CONTENUTI creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.	Integrare contenuti digitali.	I comandi e le icone base dei dispositivi e delle applicazioni utilizzate.	Creare semplici messaggi audio/video/iconici utilizzando semplici applicazioni sotto la guida dell'insegnante.	Gli alunni sono in grado di utilizzare le funzioni base di alcuni dispositivi per creare semplici contenuti digitali (semplici file audio o video) supportati dal docente.
SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale,	Proteggere la salute e il benessere.	I dispositivi tecnologici e Internet.	Ascoltare e mettere in pratica le indicazioni date.	Gli alunni familiarizzano con le tecnologie nel rispetto dei regolamenti seguendo i consigli degli adulti.

<p>misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile</p>				
<p>PROBLEM-SOLVING: 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>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p>	<p>Semplici Software ludico didattici.</p>	<p>Risolvere semplici situazioni problematiche (utilizzando software ludici e/o app online e/o attività di coding unplugged) guidati dal docente.</p>	<p>Gli alunni imparano a risolvere problemi in modo creativo in un contesto di apprendimento ludico realizzando semplici prodotti manuali o digitali.</p>

SCUOLA PRIMARIA**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA****Competenze digitali****CLASSE PRIMA-SECONDA-TERZA**

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE (Competenze desunte da DigComp 2.1)	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE ATTESE
INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Navigare e ricercare contenuti digitali.	I principali dispositivi di comunicazione; elementi del PC e della LIM. I principali motori di ricerca del web.	Saper utilizzare alcuni dispositivi, seguendo le istruzioni date. Eseguire una consultazione della rete su un argomento specifico, attraverso la guida di una figura adulta di riferimento.	Gli alunni riconoscono e utilizzano i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, Computer, smartphone, tablet...) Utilizzano le nuove tecnologie per acquisire informazioni.
COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti	Interagire con gli altri e condividere contenuti attraverso le tecnologie digitali.	Google Classroom, e/o altre piattaforme, e-mail e altri canali di comunicazione. Le regole di educazione nella	Usare i principali strumenti di Google workspace for education per interagire con compagni e docenti. Fruire dei materiali messi a disposizione e condividere propri anche con il supporto dell'adulto.	Gli alunni iniziano ad utilizzare gli strumenti di Google workspace for education (Classroom, Meet...) Utilizzano le tecnologie per interagire con altre persone in ambienti digitali noti, con la supervisione dell'adulto.

digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	Seguire le regole base della Netiquette.	comunicazione Web (etichetta del Web).	Assumere comportamenti corretti nella comunicazione web.	Condividono i propri elaborati, discussioni e opinioni con i compagni e con gli insegnanti. Comunicano in modo efficace e corretto nelle diverse situazioni interattive.
CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione	Integrare e rielaborare contenuti digitali.	Programmi di videoscrittura (word...) e disegno (paint...).	Utilizzare le principali funzioni di programmi di videoscrittura e/o disegno.	Gli alunni sono in grado di utilizzare alcune funzioni per creare e/o modificare file di diversa tipologia.

testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.			Creare semplici file.	
SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile	Proteggere i dati personali e la privacy. Proteggere la salute e il benessere.	I rischi del web; l'uso delle password e altre protezioni personali.	Usare in modo responsabile dispositivi digitali e la rete internet.	Gli alunni usano le tecnologie nel rispetto dei loro diritti e di quelli altrui, dei regolamenti e dei contesti dove operano. Prendono consapevolezza del web e dei suoi rischi. Utilizzano in modo appropriato gli strumenti.
PROBLEM-SOLVING: 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.	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	Introduzione al pensiero computazionale e al coding.	Saper usare piattaforme didattiche di apprendimento. Eseguire attività di coding attraverso disegni (pixel art), giochi con robot educativi (Mind designer...), siti dedicati (code.org...), applicazioni (scratch junior...).	Gli alunni utilizzano la piattaforma didattica, chiedendo informazioni e seguendo le istruzioni. Apprendono la risoluzione dei problemi in un contesto di apprendimento ludico.

CLASSE QUARTA-QUINTA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE (Competenze desunte da DigComp 2.1)	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE ATTESE
INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Principali dispositivi di comunicazione; elementi del PC e della LIM. Internet e principali motori di ricerca. Software didattici.	Saper utilizzare alcuni dispositivi. Eseguire una consultazione della rete su un argomento specifico. Salvare, modificare e organizzare un testo e/o altri contenuti digitali.	Gli alunni utilizzano con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati ed informazioni. Redigono testi e ricerche (da soli o in gruppo), utilizzando diverse applicazioni e programmi.
COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	Condividere contenuti, interagire e collaborare attraverso le tecnologie digitali. Seguire le regole base della Netiquette.	Google Classroom, e-mail, chat, altre piattaforme e canali di comunicazione. Le regole di educazione nella comunicazione Web (etichetta del Web).	Usare i principali strumenti di Google workspace for education per interagire con compagni e docenti. Fruire dei materiali messi a disposizione e condividere i propri. Assumere comportamenti corretti nella comunicazione web.	Iniziano ad utilizzare in modo autonomo le tecnologie per interagire con altre persone in ambienti digitali noti. Condividono i propri elaborati, discussioni e opinioni con i compagni e con gli insegnanti utilizzando più canali di trasmissione (email, Classroom, chat ecc). Gli alunni utilizzano gli strumenti di G-Suite in modo costruttivo e propositivo. Comunicano in modo efficace e corretto nelle diverse situazioni interattive.
CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.	Integrare, rielaborare e sviluppare contenuti digitali.	Programmi di videoscrittura e presentazione (Word, PPT, Google Documenti ecc).	Utilizzare le principali funzioni di programmi di videoscrittura, presentazioni e di disegno. Creare contenuti multimediali.	Gli alunni iniziano ad utilizzare alcuni dei principali software dei diversi dispositivi per produrre elaborati personali (creare e modificare documenti / accedere ad applicazioni / piattaforme didattiche / siti web, ecc.).
SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati,	Proteggere i dati personali e la privacy.	Utilizzo di password e siti sicuri. Cyberbullismo e altri	Usare in modo responsabile i dispositivi digitali e la rete internet.	Gli alunni usano le tecnologie nel rispetto dei loro diritti e di quelli altrui, dei regolamenti e dei contesti dove

protezione dell'identità digitale,		rischi della rete.		operano.
------------------------------------	--	--------------------	--	----------

misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile	Proteggere la salute e il benessere.		Evitare comportamenti pericolosi e/o dannosi...	Prendono consapevolezza del web e dei suoi rischi nonché dell'impatto dei loro comportamenti negli ambienti social sui sentimenti altrui. Utilizzano in modo appropriato gli strumenti.
PROBLEM-SOLVING: 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.	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	Piattaforme didattiche e altre applicazioni Web. Dal coding al pensiero computazionale.	Utilizzare piattaforme didattiche di apprendimento. Eeguire attività di coding in modalità Plugged e Unplugged.	Gli studenti imparano a risolvere problemi in un contesto di apprendimento ludico, giungendo a cogliere i concetti base della programmazione. Gli alunni modificano e/o producono documenti di diversa tipologia utilizzando soluzioni creative.

SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		<u>Competenze digitali</u>		
NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE (Competenze desunte da DigComp 2.1)	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE ATTESE
INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Principali dispositivi di comunicazione; elementi del PC, dello smartphone e della LIM. Conoscere i principali motori di ricerca (google, yahoo...)	Creare cartelle. Gestire file. Saper trasferire i dati da una periferica e viceversa. Saper utilizzare la piattaforma Google workspace for education e le principali applicazioni: classroom, documenti, drive.	Saper esplorare le principali risorse del computer per la gestione di file e cartelle. Saper gestire le principali periferiche (pen drive, stampante, scanner...). Saper riconoscere le varie tipologie di estensione dei file.

		Conoscenza della piattaforma Google workspace for education .	Consultare quotidiani, siti, dizionari in rete, risorse per l'apprendimento delle discipline curriculari. Utilizzare strumenti di presentazione (PPT/Prezi...) Elaborare una mappa concettuale (Mindomo/Cmap Tools...)	
COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	Condividere contenuti, interagire e collaborare attraverso le tecnologie digitali. Seguire le regole base della Netiquette.	Google Classroom, e-mail, altre piattaforme e altri canali di comunicazione, come ad esempio classflow (classe virtuale per la LIM).	Ricerca informazioni utili in rete. Utilizzare Gmail per comunicare e scambiare informazioni con docenti e compagni di classe. Saper rielaborare le informazioni reperite in rete attraverso le diverse forme espressive (grafiche, audio, video,	Saper navigare in rete per reperire informazioni utili selezionando in modo consapevole materiali e informazioni, rispettando il diritto d'autore. Scambiare informazioni tramite mail. Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione (Cloud) via web per condividere, scambiare informazioni e contenuti.

			presentazioni...) rispettando le principali convenzioni del diritto d'autore e della licenza Creative Commons.	
CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.	Integrare, rielaborare e sviluppare contenuti digitali.	Tastiera (simboli, numeri, lettere ecc), comandi presenti all'interno dei software per la videoscrittura e per le presentazioni, motori di ricerca ecc. Riconoscere i file Pdf.	Utilizzo di programmi per la videoscrittura e per la presentazione di contenuti. Utilizzare fogli di calcolo. Saper scrivere e formattare testi. Saper inserire immagini, tabelle e oggetti in un testo. Saper stampare un documento. Utilizzare un foglio di calcolo per tabulare i dati, creare tabelle e grafici, saper utilizzare formule e saper creare un database. Utilizzare strumenti di presentazione, software per la creazione di ipertesti, costruzione di video con applicativi dedicati.	Saper utilizzare i programmi applicativi (specifici per computer e/o tablet) più comuni per archiviare, organizzare, elaborare e presentare dati, informazioni e idee. Saper utilizzare un programma di videoscrittura (ad es. word / google documenti). Saper utilizzare un file per la tabulazione dei dati (ad es. excel / google fogli...).
SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale,	Proteggere i dati personali e la privacy.	Uso consapevole dei dispositivi e di internet.	Utilizzo consapevole della rete (opportunità e pericoli).	Saper utilizzare in modo consapevole la tecnologia, nel rispetto della sicurezza e dell'identità digitale.

misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile	Proteggere la salute e il benessere.		Promozione di attività di collaborazione e studio in rete.	
PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sugli strumenti digitali più appropriati, secondo lo scopo	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. Risolvere problemi utilizzando le tecnologie digitali.	Dal coding al pensiero computazionale.	Eseguire attività di coding in modalità Plugged e Unplugged. Eventuale utilizzo di software per attività di coding (ad es. Scratch o altro) Possibile utilizzo di altri programmi e risorse per la	Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding) e costruire dei prodotti.

<p>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>robotica educativa (ad es. MBot, Lego We DO e Mindstorms EV3). Per l'apprendimento delle discipline STEAM.</p>	
---	--	--	--	--