

CURRICOLO DIGITALE

ISTITUTO COMPRENSIVO FIUGGI-ACUTO

Scuola dell'Infanzia

Scuola Primaria

Scuola Secondaria di primo grado

INDICE

SCUOLA DELL'INFANZIA	2
SCUOLA PRIMARIA – classe prima	4
SCUOLA PRIMARIA – classe seconda	6
SCUOLA PRIMARIA – classe terza.....	8
SCUOLA PRIMARIA – classe quarta	10
SCUOLA PRIMARIA – classe quinta	13
SCUOLA SECONDARIA – classe prima	16
SCUOLA SECONDARIA – classe seconda	20
SCUOLA SECONDARIA – classe terza.....	24

SCUOLA DELL'INFANZIA

al termine del ciclo			
Competenze chiave	Nuclei fondanti	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento
✓ competenza alfabetica funzionale ✓ competenza digitale ✓ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	1.INFORMAZIONE: ricerca guidata di contenuti digitali.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> ● avviare il browser con la guida dell'insegnante <i>distinguendo</i> l'icona che lo contraddistingue; ● avviare una ricerca vocale <i>ricercando</i> contenuti ludico-didattici con l'aiuto dell'insegnante. 	- Avviare un browser. - Impostare una ricerca vocale con il tutoraggio dell'insegnante. - Fruire di contenuti online (principalmente video, giochi educativi ed esercizi di tipo logico, linguistico, topologico) al computer e con il tablet.
	2.COMUNICAZIONE: individuazione dello scopo di alcune piattaforme web.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere lo scopo di alcune piattaforme web <i>utilizzandole</i> in modo guidato. 	- Navigare in modo guidato in comunità web protette fruendo dei contenuti digitali presenti in esse.
	3.CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione di contenuti digitali.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere i dispositivi tecnologici utilizzati abitualmente in ambiente scolastico e/o domestico <i>nominando</i> alcune parti del dispositivo e <i>gestendo</i>, con la guida dell'insegnante, la funzione di accensione e spegnimento; ● utilizzare in modo guidato delle app o dei semplici programmi di grafica <i>facendo</i> disegni liberi o con forme; ● utilizzare, con la guida dell'insegnante, dopo aver 	- Riconoscere i dispositivi presenti a scuola. - Avviare e spegnere dispositivi. - Utilizzare in maniera guidata le periferiche di input e output (mouse, touchscreen, tastiera). - Avviare e utilizzare in maniera guidata semplici app e/o programmi di grafica. - Sperimentare semplici programmi di grafica. - Creare disegni con le forme geometriche e gli strumenti di riempimento. - Con il controllo visivo dell'insegnante, saper scrivere il proprio nome, utilizzando la tastiera per identificarsi.

		memorizzati i simboli, la tastiera alfabetica e numerica.	
	4.SICUREZZA: protezione personale nell'uso dei dispositivi.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere l'importanza dell'uso consapevole dei dispositivi digitali <i>operando</i> con essi in sicurezza. 	- Utilizzare la postazione di lavoro in maniere ergonomica e salutare.
	5.PROBLEM-SOLVING: avvio al pensiero computazionale.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> ● applicare la logica del pensiero computazionale <i>agendo</i> in attività ludiche guidate. (Coding) 	- Svolgere attività di coding in piattaforme online e unplugged con il tutoraggio dell'insegnante.

[TORNA ALL'INDICE](#)

SCUOLA PRIMARIA – classe prima

Competenze chiave	Nuclei fondanti	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> ✓ competenza alfabetica funzionale ✓ competenza multilinguistica ✓ competenza digitale ✓ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ✓ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza 	1.INFORMAZIONE: ricerca e fruizione di contenuti multilingua.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare vari browser e motori di ricerca <i>avviandoli</i> e <i>impostando</i> una query in modo guidato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avviare un browser. - Riconoscere la barra degli indirizzi e della ricerca in essi impostata. - Impostare una query con il tutoraggio dell'insegnante. - Fruire di contenuti online, principalmente video e giochi educativi multilingue.
	2.COMUNICAZIONE: individuazione e uso di piattaforme web per la comunicazione.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere lo scopo comunicativo di alcune piattaforme web <i>utilizzandole</i> in modo guidato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Navigare in modo guidato in comunità web protette fruendo dei contenuti digitali presenti in esse.
	3.CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione, modifica e salvataggio di contenuti digitali.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i principali strumenti hardware di un pc o un tablet <i>gestendoli</i> con la guida dell'insegnante; • utilizzare semplici programmi di grafica <i>operando</i> in maniera guidata in compiti di realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere periferiche di input e output. - Avviare e spegnere dispositivi. - Utilizzare le periferiche di input e output (mouse, touchscreen, tastiera, monitor). - Avviare e utilizzare programmi di grafica. - Salvare e aprire file presenti su un dispositivo.
	4.SICUREZZA: protezione personale nell'uso dei dispositivi.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere l'importanza dell'uso consapevole dei dispositivi digitali <i>operando</i> con essi in sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzare la postazione di lavoro in maniere ergonomica e salutare. - Iniziare a comprendere la necessità di proteggere la propria identità personale evitando l'interazione in rete.
	5.PROBLEM-SOLVING: scelta degli strumenti digitali (dispositivi e	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • individuare il dispositivo adatto a 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare software e applicativi offline e

	applicazioni) adatti alle proprie esigenze formative e informative.	soddisfare le proprie esigenze formative <i>scegliendo e utilizzando</i> programmi di edutainment con la guida dell'insegnante.	online per attività di gioco didattico. - Svolgere attività di coding, anche unplugged, con il tutoraggio dell'insegnante.
--	---	---	---

[TORNA ALL'INDICE](#)

SCUOLA PRIMARIA – classe seconda

Competenze chiave	Nuclei fondanti	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> ✓ competenza alfabetica funzionale ✓ competenza multilinguistica ✓ competenza digitale ✓ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ✓ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza 	<p>1.INFORMAZIONE: ricerca e analisi di contenuti multilingua; sistemi di catalogazione/salvataggio dei contenuti.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare vari browser e motori di ricerca <i>avviandoli</i> e <i>impostando</i> una query in modo guidato; • confrontare diversi contenuti trovati in Internet <i>scegliendo</i> quello adatto alle proprie esigenze; • salvare una pagina web in "preferiti". 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i più comuni browser. - Utilizzare diversi motori di ricerca. - Impostare una query con il tutoraggio dell'insegnante. - Fruire di contenuti online (principalmente video e giochi educativi multilingue). - Confrontare e scegliere tra diversi contenuti online quello più utile alle proprie esigenze di formazione e/o svago. - Salvare in preferiti una pagina web e recuperarla quando necessario.
	<p>2.COMUNICAZIONE: individuazione di piattaforme web e app per la comunicazione.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere lo scopo comunicativo di alcune piattaforme web e app <i>utilizzandole</i> in modo guidato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Navigare in modo guidato su alcuni siti di informazione adatti alla propria età. - Navigare in modo guidato in comunità web protette fruendo dei contenuti digitali presenti in esse.
	<p>3.CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione, modifica e salvataggio di contenuti digitali.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere e utilizzare dispositivi quali pc e tablet <i>avviando</i> e <i>usando</i> in maniera guidata semplici programmi di grafica ed elaborazione di testi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestire operazioni di accensione e spegnimento di tablet e pc. - Avviare e utilizzare programmi di grafica e videoscrittura seguendo le indicazioni di un tutor. - Creare un file di testo e formattarlo utilizzando i pulsanti dellae schede "Carattere" e "Paragrafo", con la guida dell'insegnante.

			<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere il formato dei file immagine e dei file di testo in base alla loro icona ed estensione. - Salvare e aprire file presenti su un dispositivo.
	4.SICUREZZA: protezione personale nell'uso dei dispositivi.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere l'importanza dell'uso consapevole dei dispositivi digitali <i>operando</i> con essi in sicurezza; • riflettere sui rischi della rete <i>ascoltando, leggendo e avviando</i> discussioni su questo tema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzare la postazione di lavoro in maniere ergonomica e salutare. - Iniziare a comprendere la necessità di proteggere la propria identità personale evitando l'interazione in rete.
	5.PROBLEM-SOLVING: prima personalizzazione del percorso di apprendimento con scelta di strumenti (dispositivi e applicazioni) e modalità di lavoro (in gruppo, in coppia, individuale...) adatti alle proprie esigenze formative e informative.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • organizzare il proprio lavoro <i>scegliendo e utilizzando</i>, sempre con la guida dell'adulto di riferimento, strumenti tecnologici e modalità organizzative in base alla tipologia di compito assegnato; • applicare il pensiero computazionale <i>svolgendo</i> attività di coding. 	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere e utilizzare software e applicativi offline e online per attività di studio. - Organizzare il lavoro in base al compito assegnato. - Svolgere attività di coding, anche unplugged, con il tutoraggio dell'insegnante.

[TORNA ALL'INDICE](#)

SCUOLA PRIMARIA – classe terza

Competenze chiave	Nuclei fondanti	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> ✓ competenza alfabetica funzionale ✓ competenza multilinguistica ✓ competenza matematica ✓ competenza digitale ✓ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ✓ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza 	<p>1.INFORMAZIONE: ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; accesso e navigazione tra di essi; confronto delle informazioni.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare vari browser e motori di ricerca <i>avviandoli e impostando</i> autonomamente una query; • confrontare diversi contenuti trovati in Internet <i>scegliendo</i> quello adatto alle proprie esigenze; • inserire tra i "preferiti" le pagine Internet <i>catalogandole</i> opportunamente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i più comuni browser e motori di ricerca, secondo le esigenze. - Impostare autonomamente una query. - Partecipare ad attività quali webquest o compiti di realtà che prevedono la ricerca di informazioni in Internet. - Confrontare e scegliere tra diversi contenuti online quello più adatto. - Salvare e catalogare in "preferiti" una pagina web e recuperarla quando necessario.
	<p>2.COMUNICAZIONE: condivisione di dati.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e usare diversi strumenti di condivisione dei dati <i>gestendoli</i> in maniera guidata. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creare con il tutoraggio dell'insegnante un account Google. - Riconoscere le app di condivisione di Google (Drive e Gmail). - Caricare su Google Drive i propri file. - Inviare file tramite Bluetooth.
	<p>3.CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione, modifica e salvataggio di contenuti digitali.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in maniera guidata programmi di elaborazione testi e fogli di calcolo, <i>gestendo</i> correttamente i principali strumenti dell'interfaccia, <i>eseguendo</i> compiti di realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in maniera guidata gli strumenti dell'interfaccia di editor di testi (Word, Writer...) per svolgere compiti di realtà. - Utilizzare in maniera guidata gli strumenti dell'interfaccia di fogli di calcolo (Excel, Calc...) per svolgere compiti quali scrittura delle funzioni delle 4

			operazioni, creazione e formattazione di grafici.
	4.SICUREZZA: i rischi della rete.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • riflettere sui rischi della rete <i>ascoltando, leggendo e avviando</i> discussioni su questo tema. 	- Comprendere la necessità di proteggere la propria identità personale evitando l'interazione in rete.
	5.PROBLEM-SOLVING: risoluzione di problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, uso creativo delle tecnologie.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • organizzare il proprio lavoro <i>scegliendo e utilizzando</i>, sempre con la guida dell'adulto di riferimento, strumenti tecnologici e modalità organizzative in base alla tipologia di compito assegnato; • creare con la guida dell'insegnante mappe e schemi per organizzare lo studio <i>usando</i> anche mezzi digitali; • applicare il pensiero computazionale <i>svolgendo</i> attività di coding. 	- Scegliere e utilizzare software e applicativi offline e online per attività di studio. - Organizzare il lavoro in base al compito assegnato. - Svolgere attività di coding anche con strumenti di programmazione visuale.

[TORNA ALL'INDICE](#)

SCUOLA PRIMARIA – classe quarta

Competenze chiave	Nuclei fondanti	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> ✓ competenza alfabetica funzionale ✓ competenza multilinguistica ✓ competenza matematica ✓ competenza digitale ✓ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ✓ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza 	<p>1.INFORMAZIONE: ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; accesso e navigazione tra di essi; analisi e valutazione delle informazioni.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare vari browser e motori di ricerca <i>avviandoli e impostando</i> autonomamente una query; • confrontare diversi contenuti trovati in Internet <i>scegliendo</i> quello adatto alle proprie esigenze; • valutare il grado di attendibilità di una fonte di informazione <i>seguendo</i> parametri suggeriti dal docente; • inserire tra i "preferiti" le pagine Internet <i>catalogandole</i> opportunamente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i più comuni browser e motori di ricerca, secondo le esigenze. - Impostare autonomamente una query. - Partecipare ad attività quali webquest o compiti di realtà che prevedono la ricerca di informazioni in Internet. - Confrontare e scegliere tra diversi contenuti online quello più adatto. - Compilare griglie di valutazione di siti informativi. - Salvare e catalogare in "preferiti" una pagina web e recuperarla quando necessario.
	<p>2.COMUNICAZIONE: interazione e condivisione di dati.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e usare diversi strumenti di condivisione dei dati <i>gestendoli</i> in maniera guidata; • interagire nella creazione di file <i>eseguendo</i> compiti di realtà con il tutoraggio dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creare documenti e cartelle condivise su Google Drive. - Utilizzare la posta elettronica con la guida dell'insegnante. - Conoscere e utilizzare altre app e piattaforme di condivisione di file.
	<p>3.CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione, modifica e salvataggio di contenuti digitali.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in maniera guidata programmi di elaborazione testi, fogli di calcolo, presentazioni e creazione di mappe, <i>gestendo</i> correttamente i principali strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in maniera guidata gli strumenti dell'interfaccia di editor di testi (Word, Writer...) per svolgere compiti di realtà. - Utilizzare in maniera guidata gli strumenti dell'interfaccia di fogli di calcolo (Excel, Calc...)

		dell'interfaccia, <i>eseguendo</i> compiti di realtà.	per svolgere compiti quali scrittura delle funzioni delle 4 operazioni, creazione e formattazione di grafici, formulari per il calcolo della spesa, ricavo, guadagno/perdita. - Utilizzare in maniera guidata gli strumenti dell'interfaccia di editor di presentazioni multimediali (PowerPoint, Impress, Sway...) per svolgere compiti di realtà. - Creare mappe e schemi utilizzando appositi software.
	4.SICUREZZA: protezione dei dispositivi e sicurezza personale online.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • comprendere l'importanza della protezione dei propri dispositivi <i>curando</i> l'aggiornamento di antivirus e firewall, <i>eseguendo</i> periodiche scansioni antivirus; • riflettere sui rischi della rete <i>ascoltando</i>, <i>leggendo</i> e <i>avviando</i> discussioni su questo tema. 	- Avere consapevolezza dei danni causati da virus, worm e trojan. - Garantire il processo di aggiornamento dell'antivirus e del firewall. - Comprendere la necessità di proteggere la propria identità personale evitando l'interazione in rete.
	5.PROBLEM-SOLVING: risoluzione di problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, uso creativo delle tecnologie.	L'alunno sa: <ul style="list-style-type: none"> • organizzare il proprio lavoro <i>scegliendo e utilizzando</i>, sempre con la guida dell'adulto di riferimento, strumenti online; • creare con la guida dell'adulto mappe e schemi per organizzare lo 	- Scegliere e utilizzare strumenti online per attività di studio. - Organizzare il lavoro in base al compito assegnato. - Svolgere attività di coding anche con strumenti di programmazione visuale.

		studio <i>usando</i> anche mezzi digitali; • applicare il pensiero computazionale <i>svolgendo</i> attività di coding.	
--	--	--	--

[TORNA ALL'INDICE](#)

SCUOLA PRIMARIA – classe quinta

Competenze chiave	Nuclei fondanti	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> ✓ competenza alfabetica funzionale ✓ competenza multilinguistica ✓ competenza matematica ✓ competenza digitale ✓ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ✓ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza 	<p>1.INFORMAZIONE: organizzazione e elaborazione di dati in un ambiente strutturato.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare in maniera guidata semplici pagine web <i>utilizzando</i> applicazioni gratuite online al fine di pubblicare informazioni, <i>eseguendo</i> un compito di realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pianificare e organizzare la struttura di un semplice contenitore di informazioni online (mini sito per documentare una gita, raccontare un'esperienza, pubblicare articoli di cronaca...). - Utilizzare e gestire con la guida dell'insegnante semplici app online per la creazione e pubblicazione di siti web con hosting gratuito.
	<p>2.COMUNICAZIONE: consapevolezza di norme e know-how comportamentali durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare e usare diversi strumenti di comunicazione interagendo nel rispetto delle norme comportamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Approcciare in modo consapevole alcune app che permettono la comunicazione e la socializzazione virtuale (blog, chat...). - Utilizzare la posta elettronica e altri strumenti di comunicazione online in ambiente protetto.
	<p>3.CREAZIONE DI CONTENUTI: creazione, modifica e salvataggio di contenuti digitali.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare in maniera guidata programmi di elaborazione testi, fogli di calcolo, presentazioni, creazione di mappe, elaborazione di video <i>gestendo</i> correttamente i principali strumenti dell'interfaccia, <i>eseguendo</i> compiti di realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in maniera guidata gli strumenti dell'interfaccia di editor di testi (Word, Writer...) per svolgere compiti di realtà. - Utilizzare in maniera guidata gli strumenti dell'interfaccia di fogli di calcolo (Excel, Calc...) per svolgere compiti quali creazione e formattazione di grafici, creazione di formule per eseguire equivalenze, creazione

			<p>di formulari di geometria, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in maniera guidata gli strumenti dell'interfaccia di editor di presentazioni multimediali (PowerPoint, Impress, Sway...) per svolgere compiti di realtà. - Creare mappe e schemi utilizzando appositi software. - Utilizzare in maniera guidata gli strumenti dell'interfaccia di editor gratuiti per la creazione di video per svolgere compiti di realtà.
	<p>4.SICUREZZA: protezione dei dispositivi e sicurezza personale online.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere l'importanza della protezione dei propri dispositivi <i>curando</i> l'aggiornamento di antivirus e firewall, <i>eseguendo</i> periodiche scansioni antivirus; • riflettere sui rischi della rete <i>navigando</i> su piattaforme che propongono attività di riflessione e scambio di opinioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avere consapevolezza dei danni causati da virus, worm e trojan. - Garantire l'aggiornamento dell'antivirus e del firewall. - Navigare su siti tematici (Generazioni Connesse). - Compiere attività di brainstorming. - Ideare e creare campagne di sensibilizzazione contro il cyberbullismo e altri reati connessi all'uso delle tecnologie.
	<p>5.PROBLEM-SOLVING: risoluzione di problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, uso di diversi strumenti per testare le proprie competenze.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • organizzare il proprio lavoro <i>scegliendo e utilizzando</i>, sempre con la guida dell'adulto di riferimento, strumenti online; • applicare il pensiero computazionale <i>svolgendo</i> attività di coding; 	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere e utilizzare strumenti online per attività di studio. - Organizzare il lavoro in base al compito assegnato. - Svolgere attività di coding anche con strumenti di programmazione visuale. - Allenare e valutare le proprie conoscenze

		<ul style="list-style-type: none"> • eseguire esercitazioni <i>utilizzando</i> app offline e online per la valutazione di conoscenze; • creare, con la guida dell'insegnante, semplici test-gioco <i>utilizzando</i> piattaforme e/o app gratuite. 	<p>eseguendo test offline e online per affrontare le prove INVALSI.</p> <p>- Progettare e creare semplici giochi didattici su piattaforme di apprendimento online o con app gratuite.</p>
--	--	--	---

[TORNA ALL'INDICE](#)

SCUOLA SECONDARIA – classe prima

Competenze chiave	Nuclei fondanti	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> ✓ competenza alfabetica funzionale ✓ competenza multilinguistica ✓ competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie ✓ competenza digitale ✓ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ✓ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali ✓ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza 	<p>1. INFORMAZIONE: navigare, ricercare, filtrare dati, informazioni e contenuti digitali in ambienti strutturati, valutando la loro importanza ed il loro scopo, gestendoli ed archiviandoli in maniera adeguata.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali, <i>accedendo</i> ad essi e <i>navigando</i> al loro interno, <i>selezionandoli</i> in maniera guidata per compiti di realtà. • Analizzare, confrontare e valutare dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati. • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, chat, social network, download). - Consultare quotidiani, siti, dizionari in rete, risorse online ed apprendere a valutare l'attendibilità delle fonti in attività quali webquest e/o compiti di realtà. - Creare cartelle, archiviare, organizzare, gestire file e saper trasferire dati dalle periferiche.
	<p>2. COMUNICAZIONE: interagire, condividere e collaborare attraverso le tecnologie digitali, conoscendo ed applicando le principali regole di una corretta Cittadinanza Digitale.</p>	<p>L'alunno sa, in maniera guidata ed in compiti di realtà:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola; condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali <i>per collaborare</i> con gli altri alla costruzione di risorse didattiche. • Utilizzare le tecnologie digitali <i>esercitando</i> semplici pratiche di cittadinanza attiva ed <i>applicando</i> le norme 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicare e condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegandosi con gli altri e collaborando attraverso strumenti digitali, interagendo e partecipando, in maniera guidata, alle comunità e alle reti. - Rielaborare le informazioni reperite (grafiche, audio, video, presentazioni...), rispettando le principali convenzioni del diritto d'autore. - Adattare le modalità comunicative al destinatario.

		comportamentali basilari nella comunicazione digitale.	
	<p>3.CREAZIONE DI CONTENUTI: sviluppare, rielaborare ed integrare contenuti digitali, produrre espressioni creative utilizzando diversi media (da elaborazione testi a immagini e video), programmare, conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i programmi applicativi (computer e/o tablet) più comuni <i>per sviluppare, rielaborare, personalizzare ed integrare</i> contenuti digitali, elaborando e presentando dati, informazioni e idee, operando in maniera guidata in compiti di realtà. • Progettare e sviluppare sequenze di istruzioni per un sistema informatico <i>risolvendo</i> un problema dato o <i>eseguendo</i> un compito. • Comprendere le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale <i>attraverso attività guidate ed in compiti di realtà.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di programmi per la videoscrittura: scrivere e formattare testi, inserire immagini, tabelle e oggetti, stampare - Utilizzo del foglio di calcolo: tabulare dati, creare semplici tabelle e grafici, utilizzare formule, creare un database - Utilizzo di strumenti di presentazione: costruire semplici presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 - Utilizzo di software dedicati: costruire mappe con software e/o applicativi 2.0, costruire infografiche, usare semplici strumenti di grafica vettoriale e semplici software di editing video. - Coding: svolgere attività di coding in ambienti online dedicati e con software specifici - Creative Commons: conoscere le principali norme del copyright ed il significato di risorse libere.
	<p>4.SICUREZZA: protezione dei dispositivi, dei dati personali e privacy, protezione della salute e del benessere, conoscenza dei rischi di aggressioni in ambienti</p>	<p>L'alunno sa, in maniera guidata:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proteggere i dispositivi in uso e i contenuti digitali, <i>rispettando</i> le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati 	<ul style="list-style-type: none"> - Proteggere la propria identità personale evitando l'interazione in ambienti web non protetti (aggiornamento firewall e antivirus) in attività di tutoring.

	<p>digitali, protezione dell'ambiente.</p>	<p>personali negli ambienti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecnologie digitali <i>individuando</i> i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. • Riconoscere la necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo, dipendenza da videogiochi, adescamento on-line...) <i>chiedendo</i>, al bisogno, aiuto agli adulti. • Essere consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizzare la postazione di lavoro in maniere ergonomica e salutare. - Riconoscere i pericoli nella rete ed attivare le principali strategie di protezione con la guida dell'insegnante (Generazioni Connesse) - Lavorare in maniera "Green" scegliendo impostazioni di economia del proprio dispositivo.
	<p>5. PROBLEM-SOLVING: prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o la necessità, risolvere problemi tecnici e concettuali attraverso i mezzi digitali, identificare bisogni e risposte tecnologiche per utilizzarle in modo creativo, conoscere il Pensiero Computazionale e comprendere la necessità di aggiornare la propria competenza digitale.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e risolvere semplici problemi tecnici e non relativi ai dispositivi ed agli ambienti digitali <i>cominciando ad applicare</i> i principi del Pensiero Computazionale. • In maniera guidata scegliere soluzioni tecnologiche e strumenti digitali tra quelli proposti e utilizzare i più idonei al proprio contesto <i>applicando</i> strategie individuali e/o collettive nella risoluzione di semplici problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere gli strumenti digitali e saper risolvere semplici problematiche hardware e software. - Utilizzare software e applicativi offline e online più idonei alle attività didattiche, ludiche e in compiti di realtà. - Ricercare soluzioni a semplici problemi individualmente o cooperativamente imparando da situazioni di realtà. - Ricercare in rete risorse ed applicativi adatti al proprio apprendimento.

		<ul style="list-style-type: none">• Comprendere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	
--	--	---	--

[TORNA ALL'INDICE](#)

SCUOLA SECONDARIA – classe seconda

Competenze chiave	Nuclei fondanti	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> ✓ competenza alfabetica funzionale ✓ competenza multilinguistica ✓ competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie ✓ competenza digitale ✓ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ✓ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali ✓ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza 	<p>1. INFORMAZIONE: navigare, ricercare, filtrare dati, informazioni e contenuti digitali in ambienti strutturati e non, valutando la loro importanza ed il loro scopo, gestendoli ed archiviandoli in maniera adeguata.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali, <i>accedendo</i> ad essi e <i>navigando</i> al loro interno, <i>selezionandoli</i> ed utilizzandoli in compiti di realtà. • Analizzare, confrontare e valutare dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati e non. • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in ambienti digitali strutturato e non. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare. - Consultare quotidiani, siti, dizionari in rete, risorse online sapendo valutare l'attendibilità delle fonti ed utilizzandoli in attività quali webquest o compiti di realtà. - Archiviare, organizzare, gestire file in maniera corretta e saper trasferire dati.
	<p>2.COMUNICAZIONE: interagire, condividere, collaborare attraverso le tecnologie digitali, conoscendo ed applicando le regole di una corretta Cittadinanza Digitale.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e quelle disponibili on-line; condividere, in maniera corretta ed in compiti di realtà, dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali <i>per collaborare</i> con gli altri alla costruzione di risorse didattiche open. • Utilizzare le tecnologie digitali <i>applicando</i> la 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicare e condividere risorse attraverso strumenti on-line, collaborando, interagendo e partecipando alle comunità e alle reti. - Rielaborare le informazioni reperite (grafiche, audio, video, presentazioni...) e produrre nuovi contenuti, rispettando le convenzioni del diritto d'autore. - Adattare le modalità comunicative al destinatario e riconoscere l'affidabilità delle fonti in una ricerca on-line.

		cittadinanza attiva e le regole di una corretta Cittadinanza Digitale.	
	<p>3.CREAZIONE DI CONTENUTI: sviluppare, rielaborare ed integrare contenuti digitali, produrre espressioni creative utilizzando diversi media (da elaborazione testi a immagini e video), programmare, applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze Creative Commons.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i programmi applicativi (computer e/o tablet) <i>sviluppando, rielaborando, personalizzando ed integrando</i> contenuti digitali, <i>presentando</i> dati, informazioni e idee in maniera creativa ed <i>operando</i> in compiti di realtà. • Progettare e sviluppare sequenze di istruzioni per un sistema informatico <i>risolvendo</i> un problema dato o <i>eseguendo</i> un compito • Comprendere ed applicare le principali regole del diritto d'autore nel dominio digitale attività on-line ed in compiti di realtà. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di programmi per la videoscrittura anche Open Source: scrivere testi in ambienti digitali collaborativi, gestire immagini, tabelle, oggetti, inserire link. - Utilizzo del foglio di calcolo: tabulare dati, creare tabelle e grafici, utilizzare formule, creare un database - Utilizzo di strumenti di presentazione: costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 - Utilizzo di software dedicati anche in lingua: costruire semplici mappe interattive con software e/o applicativi 2.0, costruire volantini e manifesti, usare strumenti di grafica vettoriale e raster, semplici software di editing video, piattaforme di Blogging. - Coding: svolgere attività di coding e robotica educativa con software dedicati. - Creative Commons: conoscere ed applicare le principali norme del copyright ed il significato di risorse libere.
	<p>4.SICUREZZA: protezione dei dispositivi, dei dati personali e privacy, protezione della salute</p>	<p>L'alunno sa, in maniera guidata:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proteggere i dispositivi in uso e i contenuti digitali, 	<ul style="list-style-type: none"> - Proteggere la propria identità personale in ambienti web non protetti

	<p>e del benessere individuale e dell'altro, protezione dalle aggressioni in ambienti digitali, protezione dell'ambiente.</p>	<p><i>rispettando</i> le regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecnologie digitali <i>conoscendo</i> i rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico in ambienti digitali. • Riconoscere la necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo, dipendenza da videogiochi, adescamento on-line...) sapendo come chiedere aiuto per sé e/o per gli altri. • Essere consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo <i>applicando</i> strategie "Green". 	<p>(aggiornamento firewall e antivirus).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizzare autonomamente la postazione di lavoro in maniere ergonomica e salutare. - Conoscere i pericoli della rete ed attivare strategie di protezione individuale e collettiva (Generazioni Connesse). - Organizzare autonomamente la postazione di lavoro in maniera "Green" scegliendo impostazioni di economia del proprio dispositivo e ricercando ulteriori soluzioni al risparmio energetico individuale.
	<p>5.PROBLEM-SOLVING: prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o la necessità, risolvere in maniera creativa problemi tecnici e concettuali attraverso i mezzi digitali, identificare bisogni e risposte tecnologiche proprie e collettive, applicare le basi del Pensiero Computazionale ed</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e risolvere problemi tecnici e non relativi ai dispositivi ed agli ambienti digitali <i>applicando</i> i principi basilari del Pensiero Computazionale ed <i>attivando</i> eventuali modalità di peer-tutoring in classe. • Scegliere soluzioni tecnologiche e strumenti digitali tra quelli proposti e 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere gli strumenti digitali e saper risolvere problematiche hardware e software di media difficoltà. - Utilizzare in maniera autonoma software e applicativi off-line e on-line più idonei allo svolgimento di compiti di realtà. - Ricercare soluzioni a problemi individualmente o cooperativamente imparando da situazioni

	aggiornare la propria competenza digitale.	<p>utilizzare i più idonei in maniera creativa <i>applicando</i> strategie individuali e/o collettive nella risoluzione dei problemi.</p> <p>• Comprendere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale e cominciare ad operare alla propria autoformazione.</p>	<p>di realtà ed attivando eventuali modalità di peer-tutoring.</p> <p>- Ricercare in rete risorse ed applicativi adatti al proprio apprendimento sapendo valutarne l'utilità.</p>
--	--	--	---

[TORNA ALL'INDICE](#)

SCUOLA SECONDARIA – classe terza

SCUOLA SECONDARIA - CLASSE TERZA			
Competenze chiave	Nuclei fondanti	Traguardi di competenza	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> ✓ competenza alfabetica funzionale ✓ competenza multilinguistica ✓ competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie ✓ competenza digitale ✓ competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ✓ competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali ✓ competenza sociale e civica in materia di cittadinanza 	<p>1. INFORMAZIONE: navigare, ricercare, filtrare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, valutando la loro importanza ed il loro scopo, gestendoli ed archiviandoli in maniera adeguata.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali, <i>accedendo</i> ad essi e <i>navigando</i> al loro interno in maniera autonoma ed adeguata, <i>selezionandoli</i> ed <i>utilizzandoli</i> in compiti di realtà. • Analizzare, confrontare e valutare dati, informazioni e contenuti in maniera autonoma all'interno di ambienti digitali. • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in ambienti digitali e gestirli in maniera corretta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere ed applicare correttamente le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare. - Consultare quotidiani, siti, dizionari in rete, risorse online autonomamente ed essere in grado di valutare l'attendibilità delle fonti, utilizzandoli in attività di webquest e/o compiti di realtà. - Creare cartelle, archiviare, organizzare, gestire file, saper trasferire e proteggere correttamente dati.
	<p>2. COMUNICAZIONE: interagire, condividere, collaborare attraverso le tecnologie digitali, conoscendo ed applicando le regole di una corretta Cittadinanza Digitale e contribuendo alla divulgazione di queste nella comunità.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire utilizzando autonomamente e correttamente le diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e quelle disponibili on-line; condividere, in maniera corretta ed autonoma dati, informazioni e contenuti digitali; • Utilizzare strumenti e tecnologie digitali <i>per collaborare</i> con la comunità delle reti alla costruzione di 	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicare e condividere risorse, in maniera autonoma e responsabile, attraverso strumenti on-line, collaborando, interagendo e partecipando alle comunità e alle reti. - Rielaborare correttamente le informazioni reperite (grafiche, audio, video, presentazioni...) e produrre contenuti creativi, rispettando le convenzioni del diritto d'autore.

		<p>risorse didattiche open.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecnologie digitali <i>applicando</i> la cittadinanza attiva e le regole di una Cittadinanza Digitale consapevole e <i>contribuendo</i> alla divulgazione di queste nella comunità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere le regole per comunicare in sicurezza su Internet ed essere in grado di affrontare eventuali situazioni pericolose. - Progettare autonomamente interventi di peer-tutoring su tematiche relative alla Cittadinanza Digitale.
	<p>3.CREAZIONE DI CONTENUTI: sviluppare, rielaborare ed integrare contenuti digitali, produrre espressioni creative utilizzando diversi media (da elaborazione testi a immagini e video), programmare, applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze Creative Commons.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i programmi applicativi (computer e/o tablet) <i>sviluppando, rielaborando, personalizzando</i> ed <i>integrando</i> contenuti digitali, <i>presentando</i> dati, informazioni e idee in maniera creativa ed <i>operando</i> autonomamente in compiti di realtà complessi. • Progettare e sviluppare sequenze di istruzioni per un sistema informatico <i>risolvendo</i> problemi dati e/o <i>eseguendo</i> compiti complessi. • Comprendere ed applicare correttamente le regole del diritto d'autore nel dominio digitale in attività on-line anche collaborative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo creativo delle procedure per la produzione collaborativa ed on-line di testi, ipertesti, di fogli di calcolo, di software e/o applicativi 2.0 per la produzione di presentazioni con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open Source. - Utilizzo di software dedicati anche in lingua: costruire mappe interattive con software e/o applicativi 2.0, costruire volantini, manifesti e brochure, usare strumenti di grafica vettoriale e raster, software di editing video, modellazione e stampa 3D, di grafica vettoriale ed editing immagini, piattaforme di Blogging e costruzione e gestione di siti internet. - Coding: svolgere attività di coding e robotica educativa e produrre autonomamente artefatti digitali creativi. - Creative Commons: conoscere ed applicare

			le norme del copyright ed il significato di risorse libere ed applicarle nella produzione di contenuti digitali.
	<p>4.SICUREZZA: protezione dei dispositivi, dei dati personali, protezione della privacy, protezione della salute e del benessere individuale e dell'altro, protezione dalle aggressioni in ambienti digitali, protezione dell'ambiente.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proteggere i propri e gli altrui dispositivi e contenuti digitali, <i>rispettando</i> le regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali. • Utilizzare le tecnologie digitali <i>conoscendo</i> i rischi per la salute e le minacce al benessere fisico e psicologico in ambienti digitali ed <i>applicando</i> autonomamente strategie di protezione e salvaguardia. • Riconoscere i rischi legati ad una non corretta navigazione negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo, dipendenza da videogiochi, adescamento on-line...) <i>attivando</i> autonomamente strategie di protezione e <i>sapendo chiedere</i> aiuto per sé e/o per i gli altri. • Agire consapevolmente applicando strategie "Green" durante la navigazione per ridurre l'impatto delle tecnologie sull'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proteggere la propria identità personale in ambienti web. - Adottare autonomamente una posizione ergonomica e salutare durante l'utilizzo dei dispositivi digitali. - Conoscere i pericoli della rete ed attivare autonomamente e con efficacia strategie di protezione individuale e collettiva (Generazioni Connesse). - Organizzare autonomamente la postazione di lavoro in maniera "Green" scegliendo impostazioni di economia del proprio dispositivo, ricercando ulteriori soluzioni al risparmio energetico individuale ed attivando iniziative di peer-tutoring nella divulgazione di buone pratiche.

	<p>5.PROBLEM-SOLVING: prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o la necessità, risolvere in maniera creativa problemi tecnici e concettuali attraverso i mezzi digitali, identificare bisogni e risposte tecnologiche proprie e collettive, applicare il Pensiero Computazionale nella risoluzione di problemi ed aggiornare la propria competenza digitale secondo le proprie necessità.</p>	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e risolve problemi tecnici e non anche complessi relativi ai dispositivi ed agli ambienti digitali, <i>mostrando</i> di saper applicare i principi del Pensiero Computazionale ed attivando modalità di peer-tutoring. • Scegliere soluzioni tecnologiche e strumenti digitali più adeguati alla risoluzione di problemi <i>adattando</i> le impostazioni degli ambienti digitali a bisogni specifici ed <i>applicando</i> strategie individuali e/o collettive nella risoluzione dei problemi. • Comprendere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale <i>sapendo cogliere</i> le opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere gli strumenti digitali e saper risolvere problematiche hardware e software di difficoltà alta. - Utilizzare in maniera autonoma software e applicativi off-line e on-line per svolgere compiti di realtà complessi. - Ricercare soluzioni creative a problemi sapendo lavorare in team ed in contesti di realtà. - Ricercare in rete risorse ed applicativi adatti al proprio apprendimento valutandone l'utilità ed utilizzandoli in contesti di realtà.
--	---	---	--

[TORNA ALL'INDICE](#)