

Appendice 1

| COMPETENZA DIGITALE | | |
|---|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | <i>(Raccomandazioni del parlamento europeo e del consiglio, del 18/12/2006)</i> COMPETENZE DIGITALI | <i>(Consiglio europeo - Raccomandazione del 22 maggio 2018)</i> COMPETENZA DIGITALE |
| CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE al termine della scuola <i>primaria</i> | <i>Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.</i> | |
| CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE al termine della scuola <i>secondaria di primo grado</i> | <i>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</i> | |
| CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: | ED. Civica - Tutti / Ed. Civica - Tutte | |

| COMPETENZA DIGITALE <i>(Consiglio europeo - Raccomandazione del 22 maggio 2018)</i> |
|---|
| <i>... 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. Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi.</i> |
| EDUCAZIONE CIVICA <i>(da ... Traguardo Allegato B linee guida L.29/2019)</i> |
| <i>È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. Prende piena consapevolezza</i> |

dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|--|-------------------------------|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| CAMPO DI ESPERIENZA | LA CONOSCENZA DEL MONDO/TUTTI | | |
| SCUOLA/ANNI | INFANZIA PRIMO ANNO | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. | | Partecipare ad attività che prevedono l'uso di strumenti tecnologici. | Prerequisiti per il coding: concetti topologici (dentro/fuori; sopra/sotto etc.) |

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|---------------------------------|-------------------------|---------|------------|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| CAMPO DI ESPERIENZA | LA CONOSCENZA DEL MONDO | | |
| SCUOLA/ANNI | INFANZIA SECONDO ANNO | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| | | | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| <p>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p> | | <p>Sperimentare l'uso di nuovi strumenti tecnologici.</p> | <p>Prerequisiti per il coding: concetti topologici e spaziali (dentro/fuori; sopra/sotto etc.)</p> |
|--|--|---|--|

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|--|-------------------------------|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| CAMPO DI ESPERIENZA | LA CONOSCENZA DEL MONDO/TUTTI | | |
| SCUOLA/ANNI | INFANZIA TERZO ANNO | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| <p>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p> | | <p>Sperimenta l'uso di nuovi strumenti tecnologici</p> <p>Individua le icone dei comandi principali di un dispositivo (</p> | <p>Robot e treno multimediale per il coding, unplugged.</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | stampa, accensione, spegnimento, chiusura di programmi, avvio ricerca). | |
|--|--|--|--|

| SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi | |
|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE |
| SCUOLA/ANNI | INFANZIA |
| CAMPO DI ESPERIENZA | LA CONOSCENZA DEL MONDO/TUTTI |
| EVIDENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sperimenta l'uso di nuovi strumenti tecnologici</i> • <i>Individua le icone dei comandi principali di un dispositivo (stampa, accensione, spegnimento, chiusura di programmi, avvio ricerca).</i> | <p>Laddove ci siano gli strumenti necessari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentazione attività con foto: fotocamera, tablet e successiva selezione |

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche</i> ● <i>Utilizza tastiera e mouse;</i> ● <i>Riconosce lettere e numeri .</i> | <ul style="list-style-type: none"> ● Attività in piccolo gruppo: giochi didattici con tablet (uso autonomo dopo momenti dimostrativi e assistiti) <p>Es.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - word wall*(continuità scuola primaria) - word cloud - padlet - puzzle masha e orso - narrazione di storie illustrate (power point) <ul style="list-style-type: none"> ● Attività grafiche con LIM e/o tablet: - collage di foto (pixel art, paint art) - etichette verbali - pregrafismi <ul style="list-style-type: none"> ● Software didattici: - inventastorie - laboratorio di potenziamento dell'attenzione <ul style="list-style-type: none"> ● Ricerca e stampa immagini da utilizzare in sezione (classificazione giochi, scansione giornata, regole, etc...) ● Visionare immagini, opere artistiche, documentari |
|--|--|

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|---------|------------|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | <i>COMPETENZA DIGITALE</i> | | |
| DISCIPLINA | <i>EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE</i> | | |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA PRIMA | | |
| PERIODO | 1°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> | | <p>Sperimentare semplici strumenti digitali dopo aver ascoltato le regole di un corretto utilizzo.</p> | <p>CITTADINANZA DIGITALE L'uso corretto degli strumenti digitali.</p> |
|---|--|--|--|

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|--|---------------------------------|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | <i>COMPETENZA DIGITALE</i> | | |
| DISCIPLINA | <i>EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE</i> | | |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA PRIMA | | |
| PERIODO | 2°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> | | <p>Acquisire dimestichezza con le principali funzioni sperimentate di un dato strumento.</p> | <p>CITTADINANZA DIGITALE L'uso corretto degli strumenti digitali.</p> |

| SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi | |
|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA PRIMA |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE |
| EVIDENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> • Con la supervisione dell'insegnante, utilizza la LIM per attività, giochi didattici, per visionare immagini, documentari, testi multimediali. • Con la supervisione di un adulto accedere ed interagire in una piattaforma didattica. | <ul style="list-style-type: none"> • Giochi interattivi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la Lim. |

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|---------------------------------|--------------------------|---------|------------|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA SECONDA | | |
| PERIODO | 1°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |

| | | | |
|--|--|---|---|
| <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> | | <p>Acquisire dimestichezza con le principali funzioni sperimentate.</p> | <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>L'uso corretto degli strumenti digitali.</p> <p>Acquisizione di Procedure.</p> |
| <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> | | <p>Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni</p> | |

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|---------|------------|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | <i>COMPETENZA DIGITALE</i> | | |
| DISCIPLINA | <i>EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE</i> | | |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA SECONDA | | |
| PERIODO | 2°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |

| | | | |
|--|--|---|---|
| <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> | | <p>Utilizzare semplici strumenti digitali per lo svolgimento di attività didattiche.</p> | <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> <p>Utilizzo didattico della LIM</p> <p>Procedure e istruzioni d'uso</p> |
| <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> | | <p>Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti.</p> | |

| SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi | |
|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA SECONDA |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE |
| EVIDENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizza le principali funzioni della LIM per attività, giochi didattici, per visionare immagini, documentari, testi multimediali.</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Giochi interattivi ed esercizi di tipo logico,linguistico, matematico, topologico con la Lim. |

- *Con la supervisione di un adulto accede ed interagisce in una piattaforma didattica.*

SEZIONE A – Traguardi formativi

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|--|--------------------------|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA TERZA | | |
| PERIODO | 1°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio | | Conoscere le principali caratteristiche e funzionalità di una piattaforma didattica. | CITTADINANZA DIGITALE Le piattaforme digitali didattiche come nuova frontiera dell'apprendimento. |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate | | | |
|--|--|--|--|

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|---|--------------------------|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA TERZA | | |
| PERIODO | 2°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. | | Utilizzare gli strumenti digitali a disposizione in modo consapevole e per fini di ricerca e di approfondimento | CITTADINANZA DIGITALE Approccio consapevole della LIM, del tablet e di altri dispositivi. |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. | | | |
|--|--|--|--|

| SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi | |
|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA TERZA |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE |
| EVIDENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Utilizza le principali funzioni della LIM per attività, giochi didattici, per visionare immagini, documentari, testi multimediali.</i> ● <i>Utilizza gli strumenti digitali che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni.</i> ● <i>Con la supervisione di un adulto accede ed interagisce in una piattaforma didattica.</i> | <ul style="list-style-type: none"> ● Giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, con la Lim e con lo strumento personale. ● Ricerca e visione di immagini, opere artistiche, documentari, filmati ● Accesso e interazione su piattaforme digitali (Live, chat, lezioni e test). ● Uso di applicazioni open source per produrre e rielaborare brevi testi, mappe e immagini. ● Utilizzo dei libri digitali. |

SEZIONE A – Traguardi formativi

| | | | |
|---|---------------------------------|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA QUARTA | | |
| PERIODO | 1°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. | | Gestire in modo consapevole le principali funzioni di una piattaforma didattica, nel rispetto delle principali regole date. | CITTADINANZA DIGITALE Le piattaforme digitali didattiche come nuova frontiera dell'apprendimento. |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. | | Proiettare le buone regole sociali nella dimensione digitale. | Regole e procedure condivise negli ambienti digitali. |

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|---|--------------------------|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA QUARTA | | |
| PERIODO | 2°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. | | Gestire in modo consapevole le applicazioni digitali di video scrittura / calcolo /presentazione, messaggistica e comunicazione nel rispetto delle principali regole date. | CITTADINANZA DIGITALE Programmi e applicazioni digitali |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. | | Interiorizzare le buone regole sociali nella dimensione digitale e nelle piattaforme didattiche. | Le piattaforme digitali didattiche come nuova frontiera dell'apprendimento. |

| SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi | |
|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA QUARTA |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE |
| EVIDENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizza le principali funzioni della LIM per attività, giochi didattici, per visionare immagini, documentari, testi multimediali.</i> • <i>Utilizza gli strumenti digitali in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</i> • <i>Accede ed interagisce in una piattaforma didattica.</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, con la Lim e con lo strumento personale. • Ricerca e visione di immagini, opere artistiche, documentari, filmati • Accesso e interazione su piattaforme digitali (Live, chat, lezioni, test e compiti). • Utilizzo di applicazioni open source per produrre e rielaborare brevi testi e mappe e immagini. • Elaborati digitali di vario tipo mediante adeguate applicazioni. • Manuale del buon navigatore in rete. • Utilizzo dei libri digitali. |

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|--|--------------------------|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA QUINTA | | |
| PERIODO | 1°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. | | Gestire in modo consapevole le applicazioni digitali di applicazioni di video scrittura / calcolo / presentazione e messaggistica e comunicazione nel rispetto delle principali regole e della consegna di lavoro date. | CITTADINANZA DIGITALE Programmi e applicazioni digitali Le piattaforme digitali didattiche come nuova frontiera dell'apprendimento |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate | | Applicare le buone regole sociali nella dimensione digitale e nelle piattaforme didattiche. | |

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|---|--------------------------|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA QUINTA | | |
| PERIODO | 2°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. | | Orientarsi consapevolmente nelle funzioni delle applicazioni conosciute per una produzione autonoma di un prodotto. | CITTADINANZA DIGITALE Programmi e applicazioni digitali. Le piattaforme digitali didattiche come nuova frontiera dell'apprendimento |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. | | Confrontarsi e riflettere con i pari sull'applicazione delle regole comportamentali da attivare nella dimensione sociale e digitale. | |

| SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi | |
|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE |
| SCUOLA/ CLASSE | PRIMARIA QUINTA |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE |
| EVIDENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia mobile, Computer e tablet).</i> ● <i>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</i> ● <i>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource).</i> ● <i>Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa o una procedura, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</i> | <ul style="list-style-type: none"> ● Uso dei mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, degli esperimenti; ● Uso dei fogli elettronici per rappresentare e organizzare i dati in tabelle; ● Creazioni di semplici presentazioni e ipertesti; ● Utilizzo della posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere (E-twinning ed Erasmus); ● Applicazione delle più comuni misure di sicurezza anti-spam; ● Utilizzo di Internet per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per tutelare dati e la propria riservatezza; ● Realizzazione di mappe turistiche e brochure delle regioni italiane studiate; ● Organizzazione di un viaggio d'istruzione considerando itinerari, luoghi d'interesse e relative spese. ● Rielaborazione di una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli. ● Realizzazione di un giornalino scolastico digitale; ● Scannerizzazione di foto, immagini e disegni realizzati dagli alunni; ● Esercitazione on line per le prove invalsi. |

SEZIONE A – Traguardi formativi

| | | | |
|---|---------------------------------|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | SECONDARIA PRIMA | | |
| PERIODO | 1°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. | | Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. | CITTADINANZA DIGITALE Google Workspace for Education, libri di testo digitali, Weschool. |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate | | Conoscere le caratteristiche principali degli strumenti (tablet o computer) che ne influenzano le prestazioni, per un uso appropriato e consapevole. | |

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|---|--------------------------|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | SECONDARIA PRIMA | | |
| PERIODO | 2°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. | | Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. | CITTADINANZA DIGITALE Google Workspace for Education, libri di testo digitali, Weschool. |
| | | Conoscere le caratteristiche principali degli strumenti (tablet o computer) che ne influenzano le prestazioni, per un uso appropriato e consapevole. | |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. | | Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie anche informatiche. | <ul style="list-style-type: none"> ● Safer Internet ● Epolicy ● Cyberbullismo ● Copyright |

| SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi | |
|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE |
| SCUOLA/ CLASSE | SECONDARIA PRIMA |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA/TUTTE |
| EVIDENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, wifi ecc.)</i> ● <i>E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato</i> | <ul style="list-style-type: none"> ● Uso dei mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, degli esperimenti; ● Uso dei fogli elettronici per rappresentare e organizzare i dati in tabelle; ● Creazioni di semplici presentazioni e ipertesti; ● Uso di internet per ricercare informazioni con la supervisione dell'insegnante. ● Rielaborazione di un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola. ● Introduzione al coding. |

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|---|--------------------------|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | SECONDARIA SECONDA | | |
| PERIODO | 1°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. | | Conoscere gli eventuali rischi dovuti all'utilizzo della rete e adottare comportamenti appropriati | CITTADINANZA DIGITALE Internet, Google Workspace for Education. Selezione e affidabilità di fonti, dati e contenuti. |
| | | Conoscere simboli e lessico specifico della lingua straniera studiata per una efficace ricerca in rete. | |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. | | Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie anche informatiche. | |

SEZIONE A – Traguardi formativi

| | | | |
|---|---------------------------------|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | SECONDARIA SECONDA | | |
| PERIODO | 2°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. | | | CITTADINANZA DIGITALE - Internet,Google Workspace for Education. Selezione e affidabilità di fonti, dati e contenuti. |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. | | Conoscere gli eventuali rischi dovuti all'utilizzo della rete e adottare comportamenti appropriati. | |

| SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi | |
|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE |
| SCUOLA/ CLASSE | SECONDARIA SECONDA |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA/TUTTE |
| EVIDENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</i> • <i>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource).</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Uso dei mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, degli esperimenti; • Uso dei fogli elettronici per rappresentare e organizzare i dati in tabelle; • Creazioni di semplici presentazioni e ipertesti; • Uso di internet per ricercare informazioni con la supervisione dell'insegnante. • Rielaborazione di un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola. • Introduzione al coding. • Elaborazione di una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli. |

SEZIONE A – Traguardi formativi

| | | | |
|---|---------------------------------|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | SECONDARIA TERZA | | |
| PERIODO | 1°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. | | Utilizzare in modo consapevole la rete per scopi di informazione comunicazione e ricerca. | CITTADINANZA DIGITALE Sicurezza in rete: Netiquette, Google Workspace for Education. |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. | | Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie. | Strategie di comunicazione Gestione e protezione dei dati personali Web apps Il cyberbullismo |

| SEZIONE A – Traguardi formativi | | | |
|---|--------------------------|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE | | |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA /TUTTE | | |
| SCUOLA/ CLASSE | SECONDARIA TERZA | | |
| PERIODO | 2°Q | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | OBIETTIVI | ABILITÀ | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. | | Conoscere le caratteristiche principali degli strumenti (tablet o computer) che ne influenzano le prestazioni, per un uso appropriato e consapevole. | COMPETENZA DIGITALE Internet - Google Workspace for Education. |
| Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. | | | |

| SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi | |
|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DIGITALE |
| SCUOLA/ CLASSE | SECONDARIA TERZA |
| DISCIPLINA | EDUCAZIONE CIVICA/TUTTE |
| EVIDENZE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Uso dei mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, degli esperimenti; • Uso dei fogli elettronici per rappresentare e organizzare i dati in tabelle; • Creazioni di semplici presentazioni e ipertesti; • Uso di internet per ricercare informazioni con la supervisione dell'insegnante. • Elaborazione di un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola. • Elaborazione di una presentazione della scuola. • Rielaborazione dei dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola predisponendo tabelle e grafici. • Realizzazione di una brochure o di un podcast sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli. • Elaborazione di ipertesti tematici. |