

CURRICULUM VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

AREE DI COMPETENZA E RELATIVI DESCRITTORI DI COMPETENZA

AREA 1: INFORMAZIONE

L'ALUNNO SVILUPPA LA CAPACITÀ DI INDIVIDUARE, ORGANIZZARE E UTILIZZARE LE INFORMAZIONI DIGITALI IN MODO CONSAPEVOLE E FUNZIONALE. ATTRAVERSO ATTIVITÀ GUIDATE, IMPARA A CERCARE E SELEZIONARE CONTENUTI RILEVANTI, ACQUISENDO STRATEGIE DI ANALISI E GESTIONE DEI DATI UTILI A SUPPORTARE I PROPRI APPRENDIMENTI.

AREA 2: COMUNICAZIONE

L'ALUNNO SPERIMENTA MODALITÀ DI INTERAZIONE E COLLABORAZIONE IN AMBIENTI DIGITALI, IMPARANDO A UTILIZZARE STRUMENTI PER CONDIVIDERE IDEE, RISORSE E PROGETTI. RAFFORZA LE COMPETENZE RELAZIONALI PARTECIPANDO ATTIVAMENTE A COMUNITÀ VIRTUALI, NEL RISPETTO DELLE REGOLE DI COMUNICAZIONE E DELLA NETIQUETTE.

AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI

L'ALUNNO ESPLORA LA PROPRIA CREATIVITÀ UTILIZZANDO STRUMENTI DIGITALI PER PRODURRE CONTENUTI COME TESTI, IMMAGINI E VIDEO. IMPARA A RIELABORARE LE CONOSCENZE E A INTEGRARE DIVERSE FONTI, SCOPRENDO IL VALORE DELLE LICENZE E DEL RISPETTO DELLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE.

AREA 4: SICUREZZA

L'ALUNNO ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA SULL'IMPORTANZA DI PROTEGGERE SÉ STESSO E I PROPRI DATI IN AMBIENTI DIGITALI. RIFLETTE SU COMPORTAMENTI RESPONSABILI, IMPARA A RICONOSCERE I RISCHI DELLA RETE E A ADOTTARE PRATICHE CHE FAVORISANO UN USO SICURO E SOSTENIBILE DELLE TECNOLOGIE.

AREA 5: PROBLEM SOLVING

L'ALUNNO SVILUPPA LA CAPACITÀ DI AFFRONTARE E RISOLVERE PICCOLI PROBLEMI TECNICI UTILIZZANDO STRUMENTI DIGITALI. ATTRAVERSO ATTIVITÀ PRATICHE E CREATIVE, CONTRIBUISCE ALLA COSTRUZIONE DELLA CONOSCENZA E SCOPRE COME L'INNOVAZIONE TECNOLOGICA POSSA SUPPORTARE IL PENSIERO CRITICO E IL LAVORO COLLABORATIVO.

OBIETTIVI GENERALI DEL CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

IL CURRICOLO DIGITALE VERTICALE DELLA SCUOLA PRIMARIA SI PROPONE DI FAVORIRE LO SVILUPPO DI COMPETENZE DIGITALI FONDAMENTALI, INTEGRANDOLE NEL PERCORSO EDUCATIVO IN MODO TRASVERSALE E PROGRESSIVO. GLI OBIETTIVI GENERALI SONO COSÌ DEFINITI:

- 1. PROMUOVERE LA CITTADINANZA DIGITALE CONSAPEVOLE:** FAVORIRE LA CONOSCENZA DELLE REGOLE DI SICUREZZA ONLINE E L'USO RESPONSABILE DEGLI STRUMENTI DIGITALI, SENSIBILIZZANDO GLI STUDENTI AL RISPETTO DELLA PRIVACY E ALLA NETIQUETTE.
- 2. SVILUPPARE COMPETENZE DIGITALI DI BASE:** FORNIRE AGLI ALUNNI LE CONOSCENZE E LE ABILITÀ NECESSARIE PER UTILIZZARE STRUMENTI DIGITALI (COMPUTER, TABLET, SOFTWARE DIDATTICI) E NAVIGARE IN MODO EFFICACE NEGLI AMBIENTI DIGITALI.
- 3. INCORAGGIARE L'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE:** AIUTARE GLI STUDENTI A RICERCARE, VALUTARE E ORGANIZZARE DATI E INFORMAZIONI, UTILIZZANDO FONTI AFFIDABILI E APPROCCI CRITICI.
- 4. FAVORIRE LA CREAZIONE E LA COLLABORAZIONE DIGITALE:** PROMUOVERE L'USO DI STRUMENTI DIGITALI PER LA PRODUZIONE DI CONTENUTI (TESTI, IMMAGINI, VIDEO) E PER COLLABORARE IN PROGETTI DI GRUPPO.
- 5. STIMOLARE IL PROBLEM SOLVING DIGITALE:** SVILUPPARE LA CAPACITÀ DI RISOLVERE PROBLEMI TECNICI E ORGANIZZATIVI LEGATI ALL'USO DELLE TECNOLOGIE, INCORAGGIANDO L'AUTONOMIA E LA CREATIVITÀ.
- 6. INTEGRARE IL DIGITALE NELLA DIDATTICA:** UTILIZZARE LE TECNOLOGIE PER SUPPORTARE L'APPRENDIMENTO E L'INCLUSIONE, ADATTANDO LE ATTIVITÀ AI DIVERSI STILI E RITMI DI APPRENDIMENTO DEGLI STUDENTI.
- 7. PROMUOVERE IL BENESSERE E LA SICUREZZA:** EDUCARE GLI ALUNNI A RICONOSCERE RISCHI DIGITALI, EVITARE UN USO ECCESSIVO DEGLI STRUMENTI TECNOLOGICI E MANTENERE UN EQUILIBRIO TRA VITA REALE E VIRTUALE.

CLASSE PRIMA

COMPETENZE

DAL "QUADRO DI RIFERIMENTO PER LE COMPETENZE DIGITALI DEI CITTADINI EUROPEI"

AREA 1. INFORMAZIONE

L'ALUNNO SVILUPPA LA CAPACITÀ DI INDIVIDUARE, ORGANIZZARE E UTILIZZARE LE INFORMAZIONI DIGITALI.

AREA 2. COMUNICAZIONE

L'ALUNNO SPERIMENTA MODALITÀ DI INTERAZIONE E COLLABORAZIONE IN AMBIENTI DIGITALI.

AREA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'ALUNNO ESPLORA LA PROPRIA CREATIVITÀ UTILIZZANDO STRUMENTI DIGITALI PER PRODURRE CONTENUTI.

AREA 4. SICUREZZA

L'ALUNNO ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA SULL'IMPORTANZA DI PROTEGGERE SÉ STESSO E I PROPRI DATI.

AREA 5. PROBLEM-SOLVING

L'ALUNNO SVILUPPA LA CAPACITÀ DI RISOLVERE PICCOLI PROBLEMI TECNICI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ABILITÀ OPERATIVE:
 - ACCENDERE E SPEGNERE UN COMPUTER IN AUTONOMIA.
 - CONOSCERE LE PRINCIPALI PARTI DEL COMPUTER (MONITOR, TASTIERA, MOUSE) E LE LORO FUNZIONI.
 - UTILIZZARE CORRETTAMENTE IL MOUSE (CLICCARE, TRASCINARE OGGETTI).
 - UTILIZZARE LA TASTIERA PER DIGITARE LETTERE, NUMERI E SIMBOLI.
- COMPETENZE APPLICATIVE:
 - SAPER UTILIZZARE SEMPLICI PROGRAMMI PER DISEGNARE (ES. PAINT) E PER GIOCHI DIDATTICI, APRENDO E CHIUDENDO CORRETTAMENTE LE APPLICAZIONI.
 - SCRIVERE LETTERE, SEMPLICI PAROLE E FRASI CON UN PROGRAMMA DI VIDEOSCRITTURA (ES. GOOGLE DOCS), SEGUENDO LE INDICAZIONI DELL'INSEGNANTE.
 - ACQUISIRE FAMILIARITÀ CON LA LIM PER SVOLGERE ATTIVITÀ GUIDATE (SCRITTURA, CONSULTAZIONE DI LIBRI DIGITALI, ESERCIZI INTERATTIVI).
- EDUCAZIONE DIGITALE:
 - AVVIARE L'ESPLORAZIONE DELLA PIATTAFORMA SCOLASTICA GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION, CON IL COINVOLGIMENTO DELLE FAMIGLIE, PER ACCEDERE A MATERIALI E COMUNICAZIONI DIDATTICHE.

CONTENUTI

- GLI ELEMENTI PRINCIPALI DEL COMPUTER: MOUSE, TASTIERA, SCHERMO E PROGRAMMI. RICONOSCERE LE ICONE DEI PROGRAMMI PIÙ UTILIZZATI. ATTIVITÀ DI RICERCA SEMPLICE UTILIZZANDO PROGRAMMI DI DISEGNO (PAINT) E DI SCRITTURA (GOOGLE DOCS). UTILIZZO DI SOFTWARE DIDATTICI PER GIOCHI E ATTIVITÀ DIDATTICHE.
- UTILIZZO DELLA LIM E DEI PROGRAMMI DI VIDEO CONFERENZA COME MEET, CON LA GUIDA DELL'INSEGNANTE PER ATTIVITÀ INTERATTIVE. UTILIZZO DI CLASSROOM PER VISIONARE E PARTECIPARE AD ATTIVITÀ, VIDEO, LINK, E CANZONI NELLA DIDATTICA INTEGRATA.
- PROGRAMMI DI DISEGNO (PAINT) E SCRITTURA (GOOGLE DOCS). ATTIVITÀ DI "CODING" SU CARTA E DIGITALE (PIXEL-ART).
- NORME DI COMPORTAMENTO NELL'AULA DI INFORMATICA, USO RESPONSABILE DEGLI STRUMENTI. NOZIONI BASE DI SICUREZZA ONLINE, RICONOSCIMENTO DEI RISCHI.
- INTRODUZIONE AL FUNZIONAMENTO BASE DEL COMPUTER (ACCENSIONE, SPEGNIMENTO, NAVIGAZIONE). RISOLUZIONE DI PROBLEMI SEMPLICI DURANTE ATTIVITÀ GUIDATE CON L'INSEGNANTE.

CLASSE SECONDA

COMPETENZE

DAL "QUADRO DI RIFERIMENTO PER LE COMPETENZE DIGITALI DEI CITTADINI EUROPEI"

AREA 1. INFORMAZIONE

L'ALUNNO SVILUPPA LA CAPACITÀ DI ORGANIZZARE E UTILIZZARE LE INFORMAZIONI DIGITALI IN MODO CONSAPEVOLE.

AREA 2. COMUNICAZIONE

L'ALUNNO INTERAGISCE E COLLABORA IN AMBIENTI DIGITALI, UTILIZZANDO PIATTAFORME ONLINE.

AREA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'ALUNNO CREA CONTENUTI DIGITALI UTILIZZANDO SOFTWARE DI GRAFICA E SCRITTURA.

AREA 4. SICUREZZA

L'ALUNNO ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA SULL'IMPORTANZA DELLA SICUREZZA ONLINE.

AREA 5. PROBLEM-SOLVING

L'ALUNNO AFFRONTA E RISOLVE PICCOLI PROBLEMI TECNICI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- ABILITÀ OPERATIVE:
 - ACCENDERE E SPEGNERE CORRETTAMENTE IL COMPUTER, CONSOLIDANDO LE REGOLE DI UTILIZZO RESPONSABILE.
 - UTILIZZARE IL MOUSE PER ESEGUIRE COMANDI BASE (CLICCARE, TRASCINARE, SELEZIONARE) E INTERAGIRE CON IL SOFTWARE.
 - UTILIZZARE LA TASTIERA IN MODO PIÙ AVANZATO, IMPARANDO I PRINCIPALI COMANDI (ES. MAIUSCOLO, INVIO, CANCELLA) E FAMILIARIZZANDO CON LA POSIZIONE DEI TASTI.
 - APRIRE E CHIUDERE APPLICAZIONI IN MODO AUTONOMO, RICONOSCENDO LE ICONE PRINCIPALI.
- COMPETENZE APPLICATIVE:
 - SCRIVERE SEMPLICI FRASI E BREVI TESTI CON PROGRAMMI DI VIDEOSCRITTURA (ES. GOOGLE DOCS), UTILIZZANDO CORRETTAMENTE LA TASTIERA PER LETTERE MAIUSCOLE, NUMERI E SIMBOLI.
 - SPERIMENTARE L'USO DI SOFTWARE E APPLICAZIONI DI DISEGNO PER CREARE CONTENUTI DIGITALI E SVILUPPARE LA CREATIVITÀ.
 - UTILIZZARE APPLICATIVI OFFLINE E ONLINE PER GIOCHI DIDATTICI, SEGUENDO LE ISTRUZIONI DELL'INSEGNANTE.
 - ACQUISIRE MAGGIORE AUTONOMIA NELL'USO DELLA LIM PER ATTIVITÀ GUIDATE, COME LA SCRITTURA, LA CONSULTAZIONE DI MATERIALI DIGITALI E LO SVOLGIMENTO DI ESERCIZI INTERATTIVI.
- EDUCAZIONE DIGITALE:
 - APPROFONDIRE L'ESPLORAZIONE DELLA PIATTAFORMA GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION, IMPARANDO A NAVIGARE TRA LE FUNZIONALITÀ PRINCIPALI CON IL SUPPORTO DELL'INSEGNANTE E DELLE FAMIGLIE.
 - RIFLETTERE SULL'USO RESPONSABILE DELLA TECNOLOGIA, FAVORENDO IL RISPETTO DELLE REGOLE DI UTILIZZO DELLA RETE E DELLE RISORSE DIGITALI CONDIVISE.

CONTENUTI

- USO CORRETTO DEL COMPUTER (ACCENSIONE E SPEGNIMENTO-RIAVVIO).
- LE FUNZIONI DEI TASTI DEL MOUSE (TASTO DESTRO E SINISTRO).
- CONSOLIDAMENTO DELL'UTILIZZO DEI PROGRAMMI DI DISEGNO E DI SCRITTURA (GOOGLE DOC).
- UTILIZZO DEI MENÙ DEI PROGRAMMI USATI (BARRA DEGLI STRUMENTI,...).
- ATTIVITÀ DI "CODING"(DIGITALE E SU CARTA PIXEL-ART).
- UTILIZZO DEL COMPUTER E SOFTWARE DIDATTICI PER ATTIVITÀ, GIOCHI DIDATTICI, ELABORAZIONI GRAFICHE, CON LA GUIDA E LE ISTRUZIONI DELL'INSEGNANTE.
- REGOLE PER UNA CORRETTA FRUIBILITÀ DELL'AMBIENTE E DEGLI STRUMENTI.
- UTILIZZO DI MEET PER VIDEOCONFERENZE IN CASO DI DIDATTICA A DISTANZA.
- UTILIZZO DI CLASSROOM PER LA VISUALIZZAZIONE E CARICAMENTO ATTIVITÀ:VIDEO/LINK/CANZONI/COMPITI TRAMITE GOOGLE DOCUMENTI/ ... (DIDATTICA INTEGRATA).

CLASSE TERZA

COMPETENZE

DAL “QUADRO DI RIFERIMENTO PER LE COMPETENZE DIGITALI DEI CITTADINI EUROPEI”

AREA 1. INFORMAZIONE

L'ALUNNO ESPLORA LA CAPACITÀ DI RICERCARE, RACCOGLIERE E ORGANIZZARE INFORMAZIONI DIGITALI.

AREA 2. COMUNICAZIONE

L'ALUNNO UTILIZZA STRUMENTI DIGITALI PER INTERAGIRE E COLLABORARE IN MODO AUTONOMO.

AREA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'ALUNNO SVILUPPA COMPETENZE PER CREARE E FORMATTARE CONTENUTI PIÙ COMPLESSI.

AREA 4. SICUREZZA

L'ALUNNO SVILUPPA UNA CONSAPEVOLEZZA PIÙ PROFONDA SULL'USO SICURO DELLE TECNOLOGIE.

AREA 5. PROBLEM-SOLVING

L'ALUNNO AFFRONTA PROBLEMI TECNICI E UTILIZZA STRUMENTI DIGITALI PER INNOVARE.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- **ABILITÀ OPERATIVE:**
 - ACCENDERE E SPEGNERE CORRETTAMENTE IL COMPUTER, CONSOLIDANDO L'AUTONOMIA NELL'UTILIZZO.
 - UTILIZZARE IN MODO EFFICACE IL MOUSE E LA TASTIERA, AMPLIANDO LE FUNZIONALITÀ CONOSCIUTE.
 - APRIRE E CHIUDERE FILE E APPLICAZIONI, RICONOSCENDO LE DIFFERENZE TRA DOCUMENTI E PROGRAMMI.
 - CREARE UNA CARTELLA PERSONALE PER ORGANIZZARE I PROPRI FILE IN MODO SEMPLICE E ORDINATO.
 - APRIRE NUOVI DOCUMENTI E SALVARLI CON UN NOME SPECIFICO IN UNA CARTELLA O SU SUPPORTI REMOVIBILI.
- **COMPETENZE APPLICATIVE:**
 - SPERIMENTARE I PRIMI ELEMENTI DI FORMATTAZIONE DI UN TESTO (ES. SCELTA DEL CARATTERE, DIMENSIONE, COLORE, ALLINEAMENTO) PER CREARE DOCUMENTI LEGGIBILI E STRUTTURATI.
 - UTILIZZARE SOFTWARE E APPLICATIVI OFFLINE E ONLINE PER ATTIVITÀ DIDATTICHE INTERATTIVE, CONSOLIDANDO L'APPRENDIMENTO IN MODO LUDICO.
 - ACCEDERE A CLASSROOM E UTILIZZARE LE PRINCIPALI APPLICAZIONI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION DEDICATE ALLO STUDENTE (ES. GOOGLE DOCUMENTI, PRESENTAZIONI, MODULI).
- **EDUCAZIONE DIGITALE E CONSAPEVOLEZZA:**
 - RICONOSCERE E ADOTTARE LE PRINCIPALI NORME DI ERGONOMIA, IDENTIFICANDO I RISCHI FISICI LEGATI ALL'USO DI APPARECCHIATURE ELETTRICHE ED ELETTRONICHE E PROPONENDO SOLUZIONI PREVENTIVE (ES. POSTURA CORRETTA, PAUSE REGOLARI).
 - RIFLETTERE SULLE POTENZIALITÀ E SUI RISCHI DELLA RETE, SVILUPPANDO CONSAPEVOLEZZA NELL'UTILIZZO SICURO DI PC E ALTRI DISPOSITIVI CONNESSI.
 - COMPRENDERE L'IMPORTANZA DELLA SICUREZZA ONLINE, COME LA PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI E IL RISPETTO DELLE REGOLE DIGITALI.

CONTENUTI

- UTILIZZO DEL PROGRAMMA DI GRAFICA (PAINT) E DI SCRITTURA (GOOGLE DOCS) PER CREARE E MODIFICARE CONTENUTI. CARTELLE E FILE: CREAZIONE, SALVATAGGIO, COPIA E INCOLLA. RICERCA ONLINE TRAMITE BROWSER SU SITI SELEZIONATI.
- UTILIZZO DI MEET PER VIDEOCONFERENZE. ATTIVITÀ COLLABORATIVE SU CLASSROOM E GOOGLE DOCS, CARICAMENTO E CONDIVISIONE DI COMPITI E MATERIALI.
- CREAZIONE DI DOCUMENTI DI TESTO, PRESENTAZIONI E GRAFICA, UTILIZZANDO GOOGLE DOCS, PRESENTAZIONI E PAINT. UTILIZZO DELLA PIATTAFORMA WORDWALL PER GIOCHI EDUCATIVI INTERATTIVI.
- RICONOSCIMENTO DEI RISCHI DELLA RETE E DELLE REGOLE DI SICUREZZA ONLINE. UTILIZZO CORRETTO DELLE RISORSE DIGITALI E DEI DISPOSITIVI.
- RISOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI CON L'INSEGNANTE, UTILIZZO DI PIATTAFORME DI CODING, WORDWALL E ALTRE APPLICAZIONI PER RISOLVERE ATTIVITÀ DIDATTICHE.

CLASSE QUARTA

COMPETENZE

DAL "QUADRO DI RIFERIMENTO PER LE COMPETENZE DIGITALI DEI CITTADINI EUROPEI"

AREA 1. INFORMAZIONE

L'ALUNNO RACCOGLIE E ORGANIZZA INFORMAZIONI PER RICERCHE PIÙ APPROFONDITE.

AREA 2. COMUNICAZIONE

L'ALUNNO COMUNICA IN MODO EFFICACE ATTRAVERSO PIATTAFORME DIGITALI.

AREA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'ALUNNO CREA CONTENUTI COMPLESSI UTILIZZANDO VARI STRUMENTI DIGITALI.

AREA 4. SICUREZZA

L'ALUNNO RIFLETTE SUI RISCHI ONLINE E ACQUISISCE CONSAPEVOLEZZA DELLE PROPRIE AZIONI.

AREA 5. PROBLEM-SOLVING

L'ALUNNO AFFRONTA E RISOLVE PROBLEMI TECNICI IN MODO AUTONOMO, UTILIZZANDO STRUMENTI DIGITALI INNOVATIVI.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- **COMPETENZE OPERATIVE:**
 - UTILIZZARE IN MODO AUTONOMO PROGRAMMI DI VIDEOSCRITTURA (ES. GOOGLE DOCUMENTI, WORD), APPLICANDO I PRINCIPALI COMANDI COME FORMATTAZIONE DEL TESTO, INSERIMENTO DI IMMAGINI E SALVATAGGIO DEL DOCUMENTO.
 - SPERIMENTARE SOFTWARE DIDATTICI PER APPROFONDIRE E CONSOLIDARE GLI APPRENDIMENTI IN DIVERSE DISCIPLINE.
 - CONOSCERE IL PROGRAMMA DI PRESENTAZIONE (ES. POWERPOINT O GOOGLE PRESENTAZIONI) E UTILIZZARE LE SUE FUNZIONI PRINCIPALI PER CREARE DIAPOSITIVE SEMPLICI MA STRUTTURATE.
- **COMPETENZE APPLICATIVE:**
 - EFFETTUARE RICERCHE ONLINE IN MODO GUIDATO, IMPARANDO A IDENTIFICARE FONTI AFFIDABILI E SELEZIONARE INFORMAZIONI PERTINENTI.
 - ACCEDERE A CLASSROOM E UTILIZZARE IN MODO PIÙ AUTONOMO LE APPLICAZIONI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION DEDICATE ALLO STUDENTE, COME DOCUMENTI, PRESENTAZIONI E MODULI.
 - UTILIZZARE LA POSTA ELETTRONICA PER INVIARE E RICEVERE MESSAGGI, ALLEGARE DOCUMENTI E CORRISPONDERE TRA PARI O CON GLI INSEGNANTI, NEL RISPETTO DELLE REGOLE DI COMUNICAZIONE DIGITALE.
- **EDUCAZIONE DIGITALE E CONSAPEVOLEZZA:**
 - RIFLETTERE SULLE POTENZIALITÀ E SUI RISCHI CONNESSI ALL'USO DELLE TECNOLOGIE INFORMATICHE, PROMUOVENDO UN APPROCCIO RESPONSABILE E CRITICO.
 - COMPRENDERE I RISCHI NELL'UTILIZZO DELLA POSTA ELETTRONICA (ES. SPAM, PHISHING) E SVILUPPARE STRATEGIE PER PROTEGGERE LA PROPRIA IDENTITÀ DIGITALE.
 - APPROFONDIRE L'IMPORTANZA DI UNA COMUNICAZIONE DIGITALE RISPETTOSA E APPROPRIATA, APPLICANDO REGOLE DI NETIQUETTE.

CONTENUTI

- NAVIGAZIONE SU INTERNET PER LA RICERCA DI INFORMAZIONI E SALVATAGGIO DI IMMAGINI. UTILIZZO DI PROGRAMMI DI GRAFICA (PAINT) E SCRITTURA (GOOGLE DOCS).
- UTILIZZO DI GOOGLE DRIVE PER LA CONDIVISIONE DI FILE E DOCUMENTI IN COLLABORAZIONE. CREAZIONE DI CONTENUTI CONDIVISI SU GOOGLE CLASSROOM.
- CREAZIONE DI PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI, GRAFICI E DOCUMENTI CON GOOGLE DOCS E GOOGLE PRESENTAZIONI. SALVATAGGIO E UTILIZZO DI IMMAGINI REPERITE ONLINE.
- DISCUSSIONE SU PRIVACY, SICUREZZA E UTILIZZO SICURO DELLA POSTA ELETTRONICA. RICONOSCIMENTO DEI RISCHI DI SICUREZZA ONLINE.
- RISOLUZIONE DI PROBLEMI TECNICI RELATIVI A SOFTWARE, UTILIZZO DI WORDWALL E DI ALTRE PIATTAFORME INTERATTIVE.

CLASSE QUINTA

COMPETENZE

DAL "QUADRO DI RIFERIMENTO PER LE COMPETENZE DIGITALI DEI CITTADINI EUROPEI"

AREA 1. INFORMAZIONE

L'ALUNNO RACCOGLIE E ORGANIZZA INFORMAZIONI PER RICERCHE PIÙ APPROFONDITE.

AREA 2. COMUNICAZIONE

L'ALUNNO COMUNICA IN MODO AUTONOMO E COLLABORATIVO IN AMBIENTI DIGITALI.

AREA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'ALUNNO CREA E PRESENTA CONTENUTI COMPLESSI UTILIZZANDO SOFTWARE VARI.

AREA 4. SICUREZZA

L'ALUNNO È CONSAPEVOLE DEI RISCHI CONNESSI ALL'USO DELLE TECNOLOGIE E DELLA RETE.

AREA 5. PROBLEM-SOLVING

L'ALUNNO UTILIZZA GLI STRUMENTI DIGITALI PER RISOLVERE PROBLEMI IN MODO CREATIVO E INNOVATIVO.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- **COMPETENZE OPERATIVE E APPLICATIVE:**
 - UTILIZZARE IN MODO AUTONOMO PROGRAMMI DI VIDEOSCRITTURA, PRESENTAZIONE E CALCOLO PER PRODURRE TESTI, PRESENTAZIONI E SEMPLICI TABELLE.
 - APPLICARE CORRETTAMENTE GLI STRUMENTI GRAFICI E LE FUNZIONI AVANZATE DEI PROGRAMMI DI VIDEOSCRITTURA E PRESENTAZIONE (ES. INSERIMENTO DI IMMAGINI, TABELLE, GRAFICI).
 - ESPLORARE LE PRINCIPALI FUNZIONALITÀ DEL FOGLIO DI CALCOLO, COME L'INSERIMENTO DI DATI, LA CREAZIONE DI TABELLE E L'UTILIZZO DI FORMULE SEMPLICI.
 - UTILIZZARE SOFTWARE DIDATTICI PER APPROFONDIRE GLI APPRENDIMENTI E FAVORIRE UN APPROCCIO LUDICO ALL'APPRENDIMENTO.
 - TRASFERIRE DATI DA PERIFERICHE ESTERNE (ES. PENNE USB) E GESTIRLI CORRETTAMENTE, ORGANIZZANDO FILE E CARTELLE IN MODO ORDINATO.
 - STAMPARE DOCUMENTI, COMPRENDENDO LE IMPOSTAZIONI DI BASE DELLA STAMPANTE (ES. SELEZIONE DI FORMATO E TIPO DI STAMPA).
- **EDUCAZIONE DIGITALE E RICERCA ONLINE:**
 - NAVIGARE SU INTERNET IN MODO CONSAPEVOLE, UTILIZZANDO UN BROWSER PER CONSULTARE RACCOLTE DI DATI, SITI DIDATTICI, DIZIONARI ONLINE, ENCICLOPEDIA DIGITALI E ALTRE RISORSE PER RICERCHE TEMATICHE.
 - ESEGUIRE RICERCHE GUIDATE E STRUTTURATE, IMPARANDO A SELEZIONARE FONTI AFFIDABILI E PERTINENTI PER LE ATTIVITÀ SCOLASTICHE.
 - APPLICARE SEMPLICI TECNICHE DI PROBLEM-SOLVING PER AFFRONTARE PICCOLE DIFFICOLTÀ TECNICHE O LEGATE ALL'UTILIZZO DEI DISPOSITIVI, CON L'AIUTO DELL'INSEGNANTE O IN MODO AUTONOMO.
- **CONSAPEVOLEZZA DIGITALE E SICUREZZA:**
 - CONOSCERE LE POTENZIALITÀ E I RISCHI CONNESSI ALL'USO DELLE RETI E DELLE TECNOLOGIE INFORMATICHE, SVILUPPANDO UNA CONSAPEVOLEZZA CRITICA NELL'UTILIZZO DEGLI STRUMENTI DIGITALI.
 - NAVIGARE IN INTERNET IN MODO SICURO E RESPONSABILE, COMPRENDENDO I RISCHI DI MALWARE, PHISHING E ALTRE MINACCE ONLINE, E ADOTTANDO COMPORTAMENTI PROTETTIVI.
 - ACCEDERE E UTILIZZARE LE APPLICAZIONI DI GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION (COME GOOGLE CLASSROOM, GOOGLE DOCUMENTI, GOOGLE PRESENTAZIONI), SFRUTTANDO LE FUNZIONALITÀ PER COLLABORARE CON DOCENTI E COMPAGNI.
 - UTILIZZARE LA POSTA ELETTRONICA PER INVIARE E RICEVERE MESSAGGI, ALLEGARE FILE E COMUNICARE IN MODO APPROPRIATO TRA PARI O CON INSEGNANTI, RISPETTANDO LE REGOLE DELLA NETIQUETTE.

CONTENUTI

- RICERCA AVANZATA SU INTERNET, UTILIZZO DI DIZIONARI ONLINE E RISORSE MULTIMEDIALI. UTILIZZO DI WORDWALL PER ATTIVITÀ INTERATTIVE.
- UTILIZZO DI GOOGLE CLASSROOM E GOOGLE DRIVE PER COLLABORARE CON GLI INSEGNANTI E COMPAGNI. COMUNICAZIONE VIA EMAIL CON ALLEGATI.
- CREAZIONE DI DOCUMENTI DI TESTO, PRESENTAZIONI, FOGLI DI CALCOLO E MATERIALI MULTIMEDIALI. UTILIZZO DI WORDWALL PER GIOCHI EDUCATIVI E TEST INTERATTIVI.
- PROTEZIONE DELLA PROPRIA IDENTITÀ DIGITALE, SICUREZZA ONLINE E GESTIONE DELLA PRIVACY. DISCUSSIONE SUI RISCHI CONNESSI ALLA POSTA ELETTRONICA.
- UTILIZZO DI PIATTAFORME PER IL CODING, RISOLUZIONE DI PROBLEMI PRATICI CON STRUMENTI DIGITALI E CREAZIONE DI RISORSE TRAMITE WORDWALL.

AREE DISCIPLINARI INTERESSATE

COMPETENZA DIGITALE COME COMPETENZE TRASVERSALE

LA COMPETENZA DIGITALE È UNA COMPETENZA TRASVERSALE FONDAMENTALE, NON LIMITATA A UNA SOLA DISCIPLINA, MA CAPACE DI PERMEARE TUTTE LE AREE DI APPRENDIMENTO. ESSA SUPPORTA LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI, DIVENTANDO UN STRUMENTO ESSENZIALE NELLA METODOLOGIA DIDATTICA, E FAVORISCE L'AUTONOMIA DEGLI STUDENTI NEL GESTIRE E PRODURRE CONTENUTI DIGITALI. IL SUO UTILIZZO DEVE ESSERE INTEGRATO IN TUTTE LE DISCIPLINE, PER PROMUOVERE UN APPRENDIMENTO ATTIVO E COLLABORATIVO.

ITALIANO E LINGUE STRANIERE

1. PRODUZIONE DIGITALE DI TESTI: CREAZIONE DI DOCUMENTI SCRITTI CON STRUMENTI DI VIDEOSCRITTURA (WORD, GOOGLE DOCUMENTI), SVILUPPANDO CAPACITÀ DI STRUTTURARE, FORMATTARE E ARRICCHIRE IL TESTO.
2. PRESENTAZIONI DIGITALI: UTILIZZO DI SOFTWARE (POWERPOINT, GOOGLE PRESENTAZIONI, POWTOON) PER REALIZZARE PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI, INSERENDO IMMAGINI, MAPPE CONCETTUALI E TABELLE A SUPPORTO DI ESPOSIZIONI ORALI.
3. CONSULTAZIONE E CREAZIONE DI DIZIONARI DIGITALI: UTILIZZO DI DIZIONARI ONLINE E APPLICAZIONI LINGUISTICHE PER AMPLIARE IL VOCABOLARIO E FACILITARE LA COMPrensIONE.
4. FRUIZIONE DI RISORSE VIDEO DIDATTICHE: VISIONE DI CONTENUTI EDUCATIVI ONLINE (YOUTUBE, RAI SCUOLA, SCREENCAST-O-MATIC) PER IL CONSOLIDAMENTO DELLE CONOSCENZE.
5. PIATTAFORME DI ARCHIVIAZIONE E CONDIVISIONE: UTILIZZO DI PIATTAFORME CLOUD (GOOGLE DRIVE) PER ARCHIVIARE, CONDIVIDERE E COLLABORARE SU DOCUMENTI, FACILITANDO LA GESTIONE DEI CONTENUTI.
6. CREAZIONE E UTILIZZO DI MAPPE CONCETTUALI: SVILUPPO DI MAPPE CONCETTUALI PER L'ORGANIZZAZIONE E LA RAPPRESENTAZIONE VISIVA DEI CONCETTI (CMAP TOOLS).
7. RICERCA SUL WEB: CAPACITÀ DI RICERCARE E SELEZIONARE INFORMAZIONI RILEVANTI ATTRAVERSO MOTORI DI RICERCA, RISORSE ONLINE E DATABASE EDUCATIVI.
8. LIBRI DIGITALI E AUDIOLIBRI: UTILIZZO DI LIBRI DIGITALI E AUDIOLIBRI COME RISORSA COMPLEMENTARE PER LA LETTURA E L'ASCOLTO.
9. VERIFICA E AUTOVERIFICA: CREAZIONE E UTILIZZO DI QUIZ E TEST INTERATTIVI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE (GOOGLE MODULI, PIATTAFORME SIMILI), CON DOMANDE A RISPOSTA MULTIPLA, VERO/FALSO, RISPOSTA BREVE.

STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE

1. PRODUZIONE DIGITALE DI TESTI: REDAZIONE DI RELAZIONI E RIASSUNTI DIGITALI UTILIZZANDO PROGRAMMI DI SCRITTURA (GOOGLE DOCS, WORD).
2. PRESENTAZIONI DIGITALI: CREAZIONE DI PRESENTAZIONI PER SUPPORTARE LE ESPOSIZIONI IN AULA (GOOGLE PRESENTAZIONI, POWERPOINT), INCLUDENDO MAPPE, IMMAGINI E GRAFICI.
3. CREAZIONE DI LINEE TEMPORALI DIGITALI: USO DI STRUMENTI DIGITALI PER COSTRUIRE LINEE DEL TEMPO E VISUALIZZARE EVENTI STORICI O SCIENTIFICI.
4. ATLANTE DIGITALE E MAPPE INTERATTIVE: UTILIZZO DI ATLANTI DIGITALI E MAPPE GEOGRAFICHE INTERATTIVE PER L'ESPLORAZIONE DI CONCETTI SPAZIALI E GEOGRAFICI.
5. RICERCA DI INFORMAZIONI SUL WEB: NAVIGAZIONE SICURA IN RETE PER REPERIRE INFORMAZIONI SU ARGOMENTI DI STUDIO (SITI DIDATTICI, ARTICOLI ONLINE).
6. FRUIZIONE DI VIDEO DIDATTICI: VISIONE E ANALISI DI VIDEO EDUCATIVI ONLINE (YOUTUBE, PIATTAFORME EDUCATIVE), COME SUPPORTO ALLA DIDATTICA.
7. PIATTAFORME DI ARCHIVIAZIONE E CONDIVISIONE: UTILIZZO DI PIATTAFORME PER LA RACCOLTA, LA CONDIVISIONE E L'ARCHIVIAZIONE DI MATERIALI E RISORSE DIDATTICHE.
8. VERIFICA E AUTOVERIFICA: CREAZIONE DI QUIZ E TEST INTERATTIVI PER IL MONITORAGGIO DEI PROGRESSI (GOOGLE MODULI, ALTRE PIATTAFORME EDUCATIVE).

MATEMATICA

1. PRODUZIONE DIGITALE DI TESTI: CREAZIONE DI DOCUMENTI PER ESPORRE PROBLEMI, RISOLUZIONI E STRATEGIE MATEMATICHE (GOOGLE DOCS, WORD).
2. RACCOLTA E ANALISI DEI DATI: UTILIZZO DI FOGLI DI CALCOLO (EXCEL, GOOGLE SHEETS) PER RACCOGLIERE, TABULARE E ANALIZZARE DATI, E COSTRUIRE GRAFICI E DIAGRAMMI.
3. MAPPE CONCETTUALI: ORGANIZZAZIONE DI CONCETTI MATEMATICI IN MAPPE CONCETTUALI PER FAVORIRE LA COMPrensIONE VISIVA E LA CONNESSIONE TRA LE IDEE.
4. SOFTWARE SPECIFICI PER LA MATEMATICA: UTILIZZO DI APPLICAZIONI E SOFTWARE MATEMATICI (GEOGEBRA, STRUMENTI DI VISUALIZZAZIONE GEOMETRICA) PER ESPORRE CONCETTI GEOMETRICI E ALGEBRICI.
5. CREAZIONE DI PRESENTAZIONI: REALIZZAZIONE DI PRESENTAZIONI PER ESPORRE SOLUZIONI MATEMATICHE E CONCETTI (POWERPOINT, GOOGLE PRESENTAZIONI).
6. RICERCA DI INFORMAZIONI SUL WEB: RICERCA E SELEZIONE DI RISORSE MATEMATICHE ONLINE, COME TUTORIAL, ESERCIZI INTERATTIVI, VIDEO DIDATTICI.
7. FRUIZIONE DI VIDEO DIDATTICI: UTILIZZO DI VIDEO EDUCATIVI ONLINE PER IL RAFFORZAMENTO DELLE CONOSCENZE MATEMATICHE.
8. VERIFICA E AUTOVERIFICA: CREAZIONE DI QUIZ E TEST INTERATTIVI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE (GOOGLE MODULI, ALTRE PIATTAFORME EDUCATIVE).

TECNOLOGIA

1. PRODUZIONE DIGITALE DI TESTI: REDAZIONE DI DOCUMENTI E RELAZIONI TECNICHE UTILIZZANDO STRUMENTI DI VIDEOSCRITTURA (GOOGLE DOCS, WORD).
2. CREAZIONE DI PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI: REALIZZAZIONE DI PRESENTAZIONI CHE INCLUDANO IMMAGINI, FILMATI, MAPPE CONCETTUALI E TABELLE PER ILLUSTRARE ARGOMENTI TECNOLOGICI.
3. MAPPE CONCETTUALI: CREAZIONE DI MAPPE CONCETTUALI PER ORGANIZZARE E RAPPRESENTARE VISUALMENTE CONCETTI TECNOLOGICI COMPLESSI.
4. FRUIZIONE DI VIDEO DIDATTICI: VISIONE DI VIDEO EDUCATIVI RELATIVI ALLA TECNOLOGIA E ALLA PROGETTAZIONE, DISPONIBILI ONLINE (YOUTUBE, PIATTAFORME EDUCATIVE).
5. PIATTAFORME DI ARCHIVIAZIONE E CONDIVISIONE: UTILIZZO DI PIATTAFORME CLOUD (GOOGLE DRIVE) PER L'ARCHIVIAZIONE E LA CONDIVISIONE DI PROGETTI, FILE E RISORSE.
6. SOFTWARE SPECIFICI PER LA TECNOLOGIA: UTILIZZO DI SOFTWARE DI PROGETTAZIONE, MODELLAZIONE E SIMULAZIONE (AUTOCAD, TINKERCAD, ECC.).
7. FOGLIO DI CALCOLO PER ELABORAZIONE NUMERICA E GRAFICA: USO DI FOGLI DI CALCOLO (EXCEL, GOOGLE SHEETS) PER RACCOGLIERE E ANALIZZARE DATI NUMERICI E CREARE RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE.
8. UTILIZZO DI STRUMENTI DI CODING: INTRODUZIONE E UTILIZZO DI SOFTWARE E PIATTAFORME PER IL CODING, SIA OFFLINE CHE ONLINE (SCRATCH, CODE.ORG, ARDUINO, ECC.).
9. VERIFICA E AUTOVERIFICA: CREAZIONE DI QUIZ E TEST INTERATTIVI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE (GOOGLE MODULI, ALTRE PIATTAFORME EDUCATIVE).