

DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA - ANNI 3**CONOSCENZE****COMUNICAZIONE**

Conoscere gli usi del computer e del tablet.
Conoscere i principali tasti della tastiera.

ABILITÀ**COMUNICAZIONE**

Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.
Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio nella tastiera.
Muovere correttamente le dita sullo schermo del tablet.

COMPETENZE

Scopre, conosce e utilizza i tasti e le icone per lo svolgimento di attività ludico-didattiche.

DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA - ANNI 4 - ANNI 5**CONOSCENZE****COMUNICAZIONE**

Conoscere gran parte dei tasti della tastiera.
Riconoscere il tasto sinistro, destro e la rotellina del mouse.
Riconoscere le icone delle principali applicazioni presenti nel PC e nella LIM.

ABILITÀ**COMUNICAZIONE**

Accendere e spegnere correttamente il computer e la LIM.
Individuare le icone relative a comandi, file, cartelle, applicazioni.
Aprire e chiudere un'applicazione.
Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.
Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.
Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.
Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici.

CREAZIONE DI CONTENUTI

Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint).
Ricomporre un'immagine virtuale per trascinarsi delle varie parti costitutive (puzzle).
Ascoltare una storia e saperla rappresentare graficamente su sfondo colorato.
Eseguire al computer giochi ed esercizi didattici di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

COMPETENZE

Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività didattiche, acquisire informazioni con l'assistenza dell'insegnante.

DIGITALE SCUOLA PRIMARIA – CLASSI PRIME

CONOSCENZE

COMUNICAZIONE	Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. Conoscere i principali comandi per computer e LIM (accensione e corretto spegnimento).
CREAZIONE DI CONTENUTI	Conoscere i programmi di scrittura. Conoscere i programmi grafici. Conoscere vari giochi didattici. Conoscere semplici algoritmi di coding (pixel art). Conoscere semplici algoritmi di programmazione direzionale per mini robot.
ABILITÀ	
INFORMAZIONE	Cercare informazioni in Internet seguendo le istruzioni date.
COMUNICAZIONE	Accendere e spegnere correttamente il computer e la LIM. Aprire e chiudere un'applicazione. Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Scrivere frasi al computer e salvare il documento. Usare semplici programmi grafici per colorare le immagini. Usare giochi e attività didattiche in modo guidato. Programmare un mini robot affinché percorra un percorso prestabilito.

COMPETENZE

Riconosce e distingue i principali dispositivi di comunicazione e di informazione.
Utilizza il coding come gioco didattico.
Utilizza le nuove tecnologie digitali.
Utilizza il computer per cercare informazioni tramite Internet con l'assistenza dell'insegnante.

DIGITALE SCUOLA PRIMARIA – CLASSI SECONDE**CONOSCENZE**

INFORMAZIONE	Conoscere la rete Internet.
COMUNICAZIONE	Conoscere il funzionamento del PC e usare le principali opzioni del sistema operativo (accensione e corretto spegnimento, aprire e chiudere file). Conoscere algoritmi di programmazione direzionale per mini robot.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Conoscere i programmi per produrre testi. Conoscere i programmi grafici. Conoscere e produrre semplici algoritmi di coding (pixel art).

ABILITÀ

INFORMAZIONE	Collegarsi alla rete internet per cercare informazioni con la guida dell'insegnante.
COMUNICAZIONE	Accendere e spegnere correttamente il computer e la LIM. Aprire e chiudere un'applicazione. Utilizzare il mouse. Usare i principali comandi della tastiera. Aprire, modificare, salvare e chiudere un file con la guida dell'insegnante. Usare giochi e attività didattiche da CD-rom. Utilizzare la piattaforma Classeviva per controllare le lezioni svolte dai docenti delle varie materie e per controllare i compiti assegnati in Agenda.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Scrivere un semplice testo al computer. Usare programmi grafici per realizzare immagini colorate (Paint). Programmare un mini robot per attività didattiche.

COMPETENZE

Utilizza le nuove tecnologie digitali per comunicare.
Utilizza il coding come gioco didattico.
Utilizza programmi di videoscrittura e di grafica.
Utilizza il computer per cercare informazioni e scaricare immagini tramite Internet con l'assistenza dell'insegnante.
Sa accedere alle piattaforme didattiche dell'Istituto.

DIGITALE SCUOLA PRIMARIA – CLASSI TERZE

CONOSCENZE

INFORMAZIONE	Conoscere i browser di accesso alla rete per ricercare informazioni.
COMUNICAZIONE	Conoscere il funzionamento del PC e usare le principali opzioni del sistema operativo (accensione e corretto spegnimento, aprire e chiudere file). Conoscere programmi in rete per svolgere in modo autonomo giochi didattici.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Conoscere i programmi per scrivere testi, inserire immagini, creare tabelle. Conoscere programmi grafici per disegnare e colorare. Conoscere e produrre semplici algoritmi di coding (pixel art).

ABILITÀ

INFORMAZIONE	Aprire e chiudere un file. Creare una cartella personale e salvare all'interno un documento. Saper aprire il browser per navigare in rete. Accedere a Internet e collegarsi a un sito specifico. Trovare informazioni nel Web.
COMUNICAZIONE	Accendere e spegnere correttamente il computer e la LIM. Aprire e chiudere un'applicazione. Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. Usare i principali comandi della tastiera. Usare in modo autonomo giochi didattici. Stampare un documento. Usare semplici programmi didattici presenti su CD-ROM o in Internet. Utilizzare la piattaforma Classeviva per controllare le lezioni svolte dai docenti delle varie materie, controllare i compiti assegnati in Agenda, scaricare i materiali condivisi in Didattica.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Scrivere un testo al computer, formattarlo, salvarlo e archiviarlo. Creare algoritmi (pixel art). Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare (Paint).

COMPETENZE

Utilizza con familiarità le nuove tecnologie per comunicare e ricercare informazioni.
Utilizza programmi di videoscrittura e di grafica.
Utilizza il coding per attività didattiche.
Usa il computer per reperire, scambiare e produrre informazioni.
Accede alle piattaforme didattiche dell'Istituto.
Utilizza la rete internet per visionare immagini e video e per ricercare informazioni partendo da fonti fornite dall'insegnante.

DIGITALE SCUOLA PRIMARIA – CLASSI QUARTE**CONOSCENZE**

INFORMAZIONE	Conoscere le modalità per l'invio e la ricezione di una mail. Riconoscere la home page e i vari link presenti. Conoscere i browser di accesso alla rete per ricercare informazioni specifiche.
COMUNICAZIONE	Conoscere il funzionamento del PC e usare le principali opzioni del sistema operativo (accensione e corretto spegnimento, aprire e chiudere file, salvare file). Conoscere la LIM e il suo funzionamento. Conoscere programmi in rete per svolgere in modo autonomo giochi didattici.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Conoscere i programmi per scrivere testi, inserire immagini, creare tabelle. Conoscere programmi di calcolo. Conoscere programmi grafici per disegnare e colorare. Conoscere e produrre semplici algoritmi di coding.
SICUREZZA	Conoscere i principali pericoli presenti nella rete (cyberbullismo, dipendenza da Internet e gioco online).

ABILITÀ

INFORMAZIONE	Riconoscere un link nella pagina web. Scrivere, inviare e ricevere una e-mail. Accedere a Internet e navigare attraverso un browser, collegarsi a un sito specifico, eseguire ricerche online guidate.
COMUNICAZIONE	Saper accendere e spegnere correttamente il computer e la LIM. Gestire le finestre di Window per copiare o spostare file e/o cartelle. Saper utilizzare periferiche removibili (chiavette usb, hard disk) per archiviare file e/o cartelle. Stampare un documento. Utilizzare la piattaforma Classeviva per controllare le lezioni svolte dai docenti delle varie materie, controllare i compiti assegnati in Agenda, scaricare i materiali condivisi in Didattica, caricare i compiti svolti nella sezione Compiti, controllare i voti e le annotazioni, entrare nell'Aula Virtuale per partecipare a una video lezione, svolgere un test, chattare con un docente.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Utilizzare i primi elementi di formattazione (carattere, allineamento, dimensione, grassetto, sottolineato) per scrivere brevi testi. Usare semplici programmi grafici per modificare immagini (Paint).
SICUREZZA	Usare consapevolmente la rete conoscendo i rischi connessi alla navigazione. Usare un foglio di calcolo per creare tabelle.

COMPETENZE

Utilizza con dimestichezza le nuove tecnologie per comunicare e ricercare informazioni.

Utilizza il coding per attività didattiche.

Utilizza programmi di videoscrittura e di grafica.

Usa il computer per reperire, scambiare e produrre informazioni.

Accede alle piattaforme didattiche dell'Istituto.

Utilizza Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, attivando le più semplici misure di sicurezza dei dati personali.

DIGITALE SCUOLA PRIMARIA – CLASSI QUINTE**CONOSCENZE**

INFORMAZIONE	Conoscere i browser per accedere alla rete e per ricercare informazioni specifiche. Riconoscere la home page e i vari link presenti. Conoscere le modalità per l'invio e la ricezione di una mail.
COMUNICAZIONE	Conoscere il funzionamento del PC ed usare le principali opzioni del sistema operativo (accensione e corretto spegnimento, aprire e chiudere file, salvare file). Conoscere la LIM e il suo funzionamento. Conoscere programmi in rete per svolgere in modo autonomo giochi didattici. Conoscere e produrre semplici algoritmi di coding.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Conoscere i programmi per scrivere testi, inserire immagini, creare tabelle. Conoscere programmi di calcolo. Conoscere programmi grafici per disegnare forme geometriche.
SICUREZZA	Conoscere i principali pericoli presenti nella rete (cyberbullismo, dipendenza da Internet e gioco online, hate speech).

ABILITÀ

INFORMAZIONE	Gestire le finestre di Window per copiare o spostare file e/o cartelle. Riconoscere un link nella pagina web. Accedere a Internet e collegarsi a un sito specifico. Eseguire ricerche online guidate.
COMUNICAZIONE	Saper accendere e spegnere correttamente il computer e la LIM. Saper utilizzare periferiche removibili (chiavette usb, hard disk) per archiviare file e/o cartelle. Usare semplici programmi didattici presenti su CD-ROM o in Internet. Scrivere, inviare e ricevere una e-mail. Utilizzare la piattaforma ClasseViva per controllare le lezioni svolte dai docenti delle varie materie, controllare i compiti assegnati in Agenda, scaricare i materiali condivisi in Didattica, caricare i compiti svolti nella sezione Compiti, controllare i voti e le annotazioni, entrare nell'Aula Virtuale per partecipare a una video lezione, svolgere un test, chattare con un docente.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Utilizzare vari elementi di formattazione (inserire tabelle, modificare bordi e sfondi, colorare il testo, scegliere il paragrafo, ecc.) per scrivere brevi testi. Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale. Inserire WordArt e Clipart. Usare semplici programmi grafici per modificare immagini (Paint). Utilizzare la barra del disegno. Stampare un testo.
SICUREZZA	Usare consapevolmente la rete Web conoscendo i rischi connessi alla navigazione.

COMPETENZE

Utilizza con padronanza le nuove tecnologie per comunicare e ricercare informazioni.

Utilizzare il coding in attività didattiche

Utilizzare programmi di videoscrittura, di grafica e di presentazione

Usa il computer per scambiare, produrre e reperire informazioni da fonti diverse.

Sa accedere alle piattaforme didattiche dell'Istituto.

Utilizza Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, utilizzando le più semplici misure di sicurezza dei dati personali.

DIGITALE SCUOLA SECONDARIA - CLASSI PRIME**CONOSCENZE**

INFORMAZIONE	Conoscere i browser di accesso alla rete per ricercare informazioni specifiche.
COMUNICAZIONE	Conoscere il funzionamento del PC e usare le principali opzioni del sistema operativo (accensione e corretto spegnimento, aprire e chiudere file, salvare file). Conoscere la LIM e il suo funzionamento. Conoscere il programma per accedere alla versione digitale dei libri di testo. Conoscere programmi computazionali e di coding. Conoscere la piattaforma Classeviva. Conoscere la piattaforma OFFICE 365 EDUCATION A1.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Conoscere i programmi per scrivere testi, inserire immagini, creare tabelle. Conoscere programmi grafici per disegnare e colorare.
SICUREZZA	Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale delle reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.). Conoscere i principali pericoli presenti nella rete (cyberbullismo, dipendenza da Internet e gioco online, hate speech, adescamento online o grooming, sexting, pedopornografia).
PROBLEM SOLVING	Conoscere software di geometria (Geogebra). Conoscere software di coding (Scratch on site/on line).

ABILITÀ

INFORMAZIONE	Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti al computer. Salvare i documenti anche su memoria rimovibile. Fruire di video e documentari didattici in rete. Utilizzare piattaforme on line per svolgere attività didattiche e di ricerca.
COMUNICAZIONE	Utilizzare la piattaforma Office 365 Education A1/Classeviva per controllare le lezioni svolte dai docenti delle varie materie, controllare i compiti assegnati in Agenda, scaricare i materiali condivisi in Didattica, caricare i compiti svolti nella sezione Compiti, controllare i voti e le annotazioni, entrare nell'Aula Virtuale per partecipare a una video lezione, svolgere un test, chattare con un docente, partecipare al forum di gruppo.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Utilizzare programmi di grafica (Paint, Gimp). Creare diapositive digitali di presentazione inserendo testi e immagini. Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici.
SICUREZZA	Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).

PROBLEM SOLVING	Usare software di geometria (Geogebra). Utilizzare software di coding (Scratch on site/on line).
COMPETENZE	
<p>Utilizza le nuove tecnologie per comunicare e ricercare informazioni specifiche.</p> <p>Utilizza i mezzi informatici per realizzare ricerche.</p> <p>Utilizza fogli elettronici per effettuare calcoli, per rappresentare e per organizzare i dati.</p> <p>Utilizza Power Point per realizzare presentazioni.</p> <p>Utilizza Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, utilizzando le più semplici misure di sicurezza dei dati personali.</p> <p>Accede alle piattaforme didattiche dell'Istituto.</p> <p>Gestisce i propri dati di accesso alle piattaforme didattiche dell'Istituto: accesso, modifica della password personale e recupero di password.</p> <p>Utilizza le applicazioni presenti in Office 365 Education A1.</p>	

DIGITALE SCUOLA SECONDARIA - CLASSI SECONDE**CONOSCENZE**

INFORMAZIONE	Conoscere i programmi per accedere alla versione digitale dei libri di testo. Conoscere i browser di accesso alla rete per ricercare informazioni specifiche.
COMUNICAZIONE	Conoscere il funzionamento del PC e usare le opzioni avanzate del sistema operativo. Conoscere la LIM e il suo funzionamento. Conoscere la piattaforma Classeviva. Conoscere la piattaforma Office 365 Education A1.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Conoscere i programmi per scrivere testi, inserire immagini, creare tabelle. Conoscere programmi grafici per disegnare forme geometriche piane.
SICUREZZA	Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.). Conoscere i principali pericoli presenti nella rete (cyberbullismo, dipendenza da Internet e gioco online, hate speech, adescamento online o grooming, sexting, pedopornografia).
PROBLEM SOLVING	Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding (code.org).

ABILITÀ

INFORMAZIONE	Utilizzare i dizionari digitali. Fruire di video e documentari didattici in rete. Utilizzare la rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
COMUNICAZIONE	Utilizzare piattaforme (Office 365/Classeviva) per l'accesso alle informazioni e per fini didattici. Utilizzare piattaforme per controllare le lezioni svolte dai docenti delle varie materie, controllare i compiti assegnati in Agenda, scaricare i materiali condivisi in Didattica, caricare i compiti svolti nella sezione Compiti, controllare i voti e le annotazioni, entrare in Aule Virtuali/Office365 per partecipare a una video lezione, svolgere un test, chattare con un docente, partecipare al forum di gruppo.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Produrre testi e presentazioni. Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling). Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni. Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle e grafici di vario tipo. Produrre elaborati digitali in forma collaborativa e in condivisione.
SICUREZZA	Proteggere i dispositivi. Proteggere i dati personali e la privacy. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).
PROBLEM SOLVING	Usare software di geometria (Geogebra). Utilizzare software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico.

COMPETENZE

Utilizza con sufficiente autonomia le nuove tecnologie per comunicare e per ricercare informazioni specifiche.

Utilizza i mezzi informatici per produrre ricerche.

Utilizza fogli elettronici per effettuare calcoli, rappresentare e organizzare i dati.

Utilizza applicativi di presentazione per realizzare elaborati.

Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, utilizzando le più semplici misure di sicurezza dei dati personali.

Applica le più comuni misure di sicurezza anti-spam e anti-phishing.

Accede alle piattaforme didattiche dell'istituto e le utilizza a scopi didattici.

Gestisce responsabilmente i propri dati di accesso alle piattaforme didattiche dell'Istituto: accesso, modifica della password personale e recupero password.

Utilizzare le applicazioni presenti in Office 365 Education A1 anche per produrre elaborati condivisi tra più utenti.

DIGITALE SCUOLA SECONDARIA - CLASSI TERZE**CONOSCENZE**

INFORMAZIONE	Conoscere i programmi per accedere alla versione digitale dei libri di testo. Conoscere i programmi di accesso alla rete per ricercare informazioni specifiche. Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive, Onenote).
COMUNICAZIONE	Conoscere il funzionamento del PC e usare le opzioni avanzate del sistema operativo. Conoscere la LIM e il suo funzionamento. Conoscere la piattaforma Classeviva. Conoscere la piattaforma Office 365 Education A1.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Conoscere i programmi per scrivere testi, inserire immagini, creare tabelle. Conoscere programmi grafici per disegnare forme geometriche piane.
SICUREZZA	Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) Conoscere i principali pericoli presenti nella rete (cyberbullismo, dipendenza da Internet e gioco online, hate speech, adescamento online o grooming, sexting, pedopornografia).
PROBLEM SOLVING	Conoscere e approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. Conoscere la struttura di base di un algoritmo e i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione.

ABILITÀ

INFORMAZIONE	Seguire procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) Utilizzare i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive, Onenote).
COMUNICAZIONE	Utilizzare le piattaforme per controllare le lezioni svolte dai docenti delle varie materie, controllare i compiti assegnati in Agenda, scaricare i materiali condivisi in Didattica, caricare i compiti svolti nella sezione Compiti, controllare i voti e le annotazioni, entrare in Aule Virtuali/Office365 per partecipare a una video lezione, svolgere un test, chattare con un docente, partecipare al forum di gruppo, utilizzare Office365 per collaborare in modalità sincrona con i compagni classe e/o con i docenti, utilizzare le funzioni di Teams, in particolare il "blocco appunti della classe" come quaderno digitale.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni per comunicare ed eseguire compiti. Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling). Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo. Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni. Produrre elaborati digitali in forma collaborativa e in condivisione.

SICUREZZA	Proteggere i dispositivi. Proteggere i dati personali e la privacy. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).
PROBLEM SOLVING	Utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni per risolvere problemi. Utilizzare i necessari software per editing video e per disegno tecnico. Usare software di geometria. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico. Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).
COMPETENZE	
<p>Utilizza in autonomia le nuove tecnologie per comunicare e per ricercare informazioni specifiche.</p> <p>Utilizza i mezzi informatici per produrre ricerche, relazioni ed elaborati multimediali.</p> <p>Utilizza fogli elettronici per effettuare calcoli, rappresentare e organizzare i dati anche in forma di grafica.</p> <p>Utilizza applicativi di presentazione per realizzare elaborati multimediali e creare ipertesti.</p> <p>Utilizza Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, utilizzando tutte le misure di sicurezza dei dati personali.</p> <p>Applica le più comuni misure di sicurezza anti-spam e anti-phishing.</p> <p>Gestisce responsabilmente i propri dati di accesso alle piattaforme didattiche dell'Istituto: accesso, modifica della password personale e recupero password.</p> <p>Utilizza le applicazioni presenti in Office 365 Education A1 anche per produrre elaborati condivisi tra più utenti.</p>	