ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE SAN ZENONE DEGLI EZZELINI

Via A.Canova, 2 ☏ Tel. 0423/567080 - Fax 0423/964574

e-mail tvic862003@istruzione.it – TVIC862003@pec.istruzione.it - sito web www.comprensivosanzenone.edu.it CM.TVIC862003 – CF.92026890266

PERCORSI A INDIRIZZO MUSICALE nella Sc. Secondaria di I grado di San Zenone e Fonte

CURRICOLO DIGITALE ISTITUTO COMPRENSIVO SAN ZENONE DEGLI EZZELINI

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA		
Competenze	**Obiettivi di apprendimento**	**Contenuti**
Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei" Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA Area 5. PROBLEM-SOLVING	• Accendere e spegnere il computer. • Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. • Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare...). • Utilizzare la tastiera. • Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (cliccare, trascinare Paint) e per giochi didattici (usa correttamente i comandi per aprire e chiudere). • Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con un programma di videoscrittura. • Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi).	• Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo e programmi. • Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro) e uso del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati. • Le principali funzioni dei tasti della tastiera (simboli alfanumerici, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare, tasti direzionali). • Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati.. • Programmi di disegno e di scrittura. • Attività di "Coding"(su carta pixel-art) • Utilizzo del computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Norme di comportamento nell'aula di informatica.

CLASSE SECONDA		
Competenze	**Obiettivi di apprendimento**	**Contenuti**
Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei" Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA Area 5. PROBLEM-SOLVING	• Accendere e spegnere in modo corretto il computer. • Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. • Usare i principali comandi della tastiera. • Aprire e chiudere un'applicazione. • Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. • Utilizzare software e applicativi offline per attività di gioco didattico. • Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività	• Uso corretto del Computer (accensione-spegnimento-riavvio). • Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro). • Avvio dell'utilizzo di qualche funzione dei Programmi di disegno e di scrittura. • Utilizzo di qualche funzionalità presente nella barra degli strumenti. • Attività di "Coding"(digitale e/o 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.

CLASSE TERZA		
Competenze	**Obiettivi di apprendimento**	**Contenuti**
Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei" Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA Area 5. PROBLEM-SOLVING	• Accendere e spegnere in modo corretto il computer. • Utilizzare il mouse e la tastiera. • Aprire e chiudere un file. • Creare una cartella personale. • Aprire un nuovo documento • Salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile. • Aprire e chiudere un'applicazione. • Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere testi. • Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco	• Utilizzo corretto di mouse e tastiera. • Utilizzo di Paint per la grafica e del programma di Videoscrittura (Word, Writer, Google Documenti…). • Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione. • Utilizzo di periferiche (chiavette USB, auricolari, cuffie,...) • Attività di "Coding" attraverso diverse piattaforme. • Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.

	didattico.*.	• Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario). • Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.* • Regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti.

*indispensabile la supervisione di un adulto

CLASSE QUARTA		
Competenze	**Obiettivi di apprendimento**	**Contenuti**
Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei" Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA Area 5. PROBLEM-SOLVING	• Usare i programmi di videoscrittura. • Usare software didattici. • Introduzione all'uso di programmi di presentazioni. • Eseguire ricerche, on line, guidate (qualora i computer vengano dotati di apposite protezioni). • Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Accedere a Classroom.	• Le principali parti e funzioni del computer. • Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo (icone, finestre di dialogo, cartelle, file). • La gestione della stampa dei documenti. • Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario, ...). • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza nell'utilizzo della rete. • Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).

CLASSE QUINTA		
Competenze	**Obiettivi di apprendimento**	**Contenuti**
Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"	Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. • Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione.	• Ricerca di immagini e informazioni in rete. • Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera. • Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione.

Area 1. INFORMAZIONE Area 2. COMUNICAZIONE Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI Area 4. SICUREZZA Area 5. PROBLEM-SOLVING	• Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni. • Usare software didattici. • Saper stampare. • Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali... • Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche. • Accedere a Classroom ed utilizzarlo. • Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati. • Potenzialità e rischi nell'utilizzo della posta elettronica.	• Procedure per la produzione di testi, presentazioni. • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. * • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. • Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, email, protezione degli account,ecc.). • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. • Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione. • Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).

*indispensabile la supervisione di un adulto

AREE DISCIPLINARI INTERESSATE

La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze.
Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curricolari deve essere parte integrante della metodologia didattica.

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ITALIANO E LINGUE STRANIERE	Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti…) Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google Documenti,...) con possibilità di inserimento immagini, mappe concettuali, tabelle, … Dizionari digitali Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic…) Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, …) Mappe concettuali (CMap Tools, …) Accedere al Web e ricercare informazioni Libri digitali e audiolibri App per le lingue straniere Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, …)

STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione Linea del tempo digitale Atlante digitale Mappe concettuali Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, …)
MATEMATICA	Produzione digitale di un testo Strumenti per la raccolta dei dati e calcoli (Utilizzo del foglio di calcolo: saper tabulare dati e costruire diagrammi) Mappe concettuali Software specifici (strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici) Presentazioni con possibilità di inserimento immagini e tabelle per relazionare argomenti Piattaforme per consultare, condividere archiviare Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (Google Moduli, …)
TECNOLOGIA	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati Utilizzo di software offline e online per attività di Coding Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
ARTE E IMMAGINE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione con possibilità di inserimento immagini per relazionare argomenti Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (es.Paint, Tux Paint, …) Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve

MUSICA	Fruizione di libri digitali Software specifici dal libro di testo (per es. ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma;) Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...) Controllo del lavoro assegnato nel Registro elettronico in sinergia con le famiglie Saper accedere e utilizzare Classroom (o altre aule virtuali) Utilizzo corretto della posta elettronica Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI Scuola…) Accedere al Web e ricercare informazioni Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (ad es. Google Moduli) Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche.
RELIGIONE	Produzione digitale di un testo sui valori umani e cristiani (fratellanza, empatia, dialogo interreligioso e rispetto) con inserimento di più codici espressivi peculiari alla disciplina Presentazioni digitali con possibilità di inserimento di varie fonti (immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle) per relazionare argomenti inerenti ai segni religiosi del territorio Mappe concettuali che esplicitano gli eventi della storia della salvezza Fruizione guidata di video didattici e di fonti specifici Piattaforme per consultare, condividere e archiviare contenuti provenienti dal proprio libro digitale. Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve Iter di valutazione della veridicità delle fonti per lo sviluppo di capacità riflessive
ED. FISICA	- Progressione coordinata delle competenze motorie e delle abilità sportive, attraverso un approccio ludico e motorio di base verso una crescita graduale della consapevolezza del corpo e della capacità di gestire i movimenti nello spazio e nel tempo. -Attenzione agli schemi motori di base (correre, saltare, afferrare, lanciare) e giochi collettivi; all'uso corretto di spazi e attrezzature e alla partecipazione rispettosa alle regole. -Obiettivi trasversali comprendono la formazione dell'identità personale attraverso il corpo, lo sviluppo delle capacità coordinative, la capacità di organizzare il movimento in relazione a sé e agli altri, l'accettazione della diversità e della collaborazione nel gruppo.

SCUOLA SECONDARIA

AREE DISCIPLINARI INTERESSATE

Premesso che la competenza digitale è una delle competenze trasversali, qui si definisce il contributo di ogni disciplina/docente in un'ottica di collaborazione all'interno del Consiglio di Classe e di sviluppo triennale. La competenza digitale infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo anche di altre competenze.

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
ITALIANO	Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti, CanVa ecc.). Scrittura collaborativa per la produzione di testi di varia tipologia (testi teatrali, giornalino, poesia ecc.) Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google Documenti ecc.) con possibilità di inserimento immagini, mappe concettuali, tabelle, audio e video. Saper accedere e utilizzare Classroom (o altre aule virtuali). Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (ad es. Google Moduli). Utilizzo corretto della posta elettronica. Siti specifici di esercizi con modalità gioco (Wordwall ecc.). Utilizzo di dizionari digitali - Fruizione di libri digitali e audiolibri. Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI Play Scuola ecc.). Condividere e archiviare in Drive. Realizzazione di mappe concettuali (per esempio CMap ecc.). Accedere a Internet e ricercare informazioni. Fruizione di App per Italiano L2. Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche (cittadinanza digitale).

STORIA - GEOGRAFIA	Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti, CanVa ecc.). Scrittura collaborativa per la produzione di testi di espositivi o ricerche, come supporto all'esposizione. Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google Documenti ecc.) con possibilità di inserimento immagini, mappe concettuali, tabelle, audio e video. Saper accedere e utilizzare Classroom (o altre aule virtuali). Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (ad es. Google Moduli). Utilizzo corretto della posta elettronica. Siti specifici di divulgazione storico-geografica (per esempio, il sito "Storici subito" oppure "Focus"). Utilizzo di applicazioni specifiche (Google Earth ecc.). Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI Play Scuola ecc.). Condividere e archiviare in Drive. Realizzazione di mappe concettuali (per esempio CMap ecc.). Accedere a Internet e ricercare informazioni. Fruizione di App per Geografia e Storia L2. Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche (cittadinanza digitale).
STEM	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI - Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. - Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. - Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. - Cercare in autonomia fonti in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario trentino. Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: applicare la sintassi dei motori di ricerca; organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE All'interno del sistema mail della scuola: - utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; - inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; - inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; - richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; - programmare data e ora di invio; - valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: - creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; - modificare le impostazioni di condivisione; - spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale;

	- illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. CREAZIONE DI CONTENUTI In modalità offline o su piattaforme cloud: - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; svolgere attività di geometria (es: geogebra) preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. SICUREZZA Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). RISOLVERE PROBLEMI Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana ii PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione telecamera, USB, stampante, ...). Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi.

LINGUE STRANIERE	Utilizzo del libro digitale Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione orale (presentazioni ppt, google presentazioni...) Saper accedere e utilizzare Classroom Verifica e autoverifica (simulazione prove online per esempio prove invalsi) Utilizzo corretto di posta elettronica Utilizzo di dizionari digitali: app wordreference, reverso Fruizione video didattici, filmati… (youtube) Accedere al web per ricercare informazioni Prendere consapevolezza della possibilità di imbattersi in fake news e saperle riconoscere Capire l'importanza delle fonti e saperle citare Attività ludico-didattiche attraverso siti specifici (Wordwall, LearningApps...)
ARTE E IMMAGINE	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione con possibilità di inserimento immagini per relazionare argomenti Fruizione di video didattici in rete Controllo del lavoro assegnato nel Registro elettronico in sinergia con le famiglie Saper accedere e utilizzare Classroom (o altre aule virtuali) Utilizzo corretto della posta elettronica Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (es.Paint, Tux Paint, …) Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE EDUCAZIONE FISICA	Un curricolo verticale di educazione fisica tra la scuola primaria e la scuola secondaria di primo grado prevede una progressione coordinata delle competenze motorie e delle abilità sportive, passando da un approccio ludico e motorio di base a livelli via via più tecnici e complessi con una crescita graduale della consapevolezza del corpo e della capacità di gestire i movimenti nello spazio e nel tempo. Caratteristiche principali del verticale: -Nella scuola primaria si parte da attività ludiche, schemi motori di base (correre, saltare, afferrare, lanciare) e giochi collettivi, con attenzione all'uso corretto di spazi e attrezzature e alla partecipazione rispettosa alle regole. -Nella scuola secondaria di primo grado si approfondiscono e consolidano le competenze motorie acquisite, si sperimentano combinazioni più complesse di movimenti, si introducono elementi tecnici specifici delle diverse discipline sportive e si lavora sulla consapevolezza delle proprie capacità motorie e dell'importanza delle regole e della cooperazione nel gioco di squadra. -Obiettivi trasversali comprendono la formazione dell'identità personale attraverso il corpo, lo sviluppo della coordinazione spazio-temporale, la capacità di organizzare il movimento in relazione a sé e agli altri, e l'accettazione della diversità e della collaborazione nel gruppo.

	Questo curriculum integra una progressione didattica che consente di passare dal gioco e dal movimento spontaneo, tipici della primaria, a una pratica più strutturata e orientata alla performance e alla socializzazione sportiva nella scuola secondaria di primo grado, con attenzione anche all'inclusione e all'adattamento alle diverse esigenze degli studenti.
IRC	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione con possibilità di inserimento immagini per relazionare argomenti Fruizione di video didattici in rete Controllo del lavoro assegnato nel Registro elettronico in sinergia con le famiglie Saper accedere e utilizzare Classroom (o altre aule virtuali) Utilizzo corretto della posta elettronica Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche.
STRUMENTO **MUSICA**	Alfabetizzazione su informazioni e dati: ricerca di informazioni in ambito musicale secondo indicazioni fornite dai docenti (IMSLP, Youtube…) Creazione di contenuti e problem solving: produzione di semplici spartiti musicali attraverso software/app di notazione musicale (Musescore…) Comunicazione e collaborazione: utilizzo dell'account scolastico per la condivisione di materiali musicali e le comunicazioni coi docenti. Sicurezza: eseguire il logout e spegnere il dispositivo una volta ultimata l'attività. Fruizione di libri digitali Software specifici dal libro di testo (per es. ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma, ecc;) Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...) Controllo del lavoro assegnato nel Registro elettronico in sinergia con le famiglie Saper accedere e utilizzare Classroom (o altre aule virtuali) Utilizzo corretto della posta elettronica Fruizione di video didattici in rete (Classroom, Youtube, RAI Scuola…) Accedere al Web e ricercare informazioni Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (ad es. Google Moduli) Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche.

SOSTEGNO	In base agli obiettivi indicati nel PEI si prevedono le seguenti attività da svolgere a livello base con il supporto dell'insegnante , oppure in parziale o totale autonomia: Corretta gestione del computer, della tastiera e del mouse Corretta gestione dell'account scolastico personale e utilizzo delle applicazione di Google Workspace (posta elettronica, Drive condiviso, Google Classroom e altri strumenti) Fruizione di contenuti multimediali preparati dagli insegnanti (accedere a video, presentazioni, link) Fruizione dei libri in formato digitale Login e logout dal proprio profilo personale Ricerca online e corretto utilizzo dei motori di ricerca Controllo del lavoro assegnato nel Registro elettronico in sinergia con le famiglie creazione e salvataggio file e cartelle utilizzo di programmi di videoscrittura (ricopiare appunti anche sotto dettatura) realizzazione di presentazioni multimediali con immagini e collegamenti ipertestuali relative ad argomenti di studio realizzazione di infografiche, poster o altro materiale con Canva realizzazione di mappe con c-map, coggle creazione di quiz, cruciverba creazione di video con Adobe express utilizzare applicazioni interattive creare musica con musescore utilizzo di geogebra

TRAGUARDI DI COMPETENZA SCUOLA SECONDARIA di I grado

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- avere chiare le necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);
- eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

AREA 3 - Costruzione di contenuti

A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

Ad un livello base, in autonomia, in grado di:

registrarsi ad un sito online indicato dal docente;

- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;

- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

AREA 4 - Sicurezza

In autonomia, e risolvendo semplici problemi, in grado di:

conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;

- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

AREA 5 - Risolvere problemi

A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO l'alunno:

- conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi;

- utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni;
- utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica GSuite e del registro elettronico;
- utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca, svago;
- conosce le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni;
- riconosce vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie;
- analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

VALUTAZIONE

La valutazione delle competenze digitali nel primo ciclo d'istruzione deve essere graduale, osservabile e legata all'uso reale delle tecnologie. Non si valuta "la tecnica" in sé, ma come il bambino usa gli strumenti digitali per apprendere, comunicare, creare e risolvere problemi, in modo sicuro e consapevole.

Strumenti per la valutazione

- Osservazione sistematica durante l'attività digitale, attività e compiti di realtà;
- Rubriche di valutazione
- Compiti autentici (es. "crea un testo", "invia una mail", "realizza una presentazione")
- Portfolio digitale (salvataggi, elaborati, screenshot)
- progetti interdisciplinari (es. "Più Sicuri in Rete", Concorsi di scrittura, …);
- esperienze di competenze digitali attive (video-lezioni, incontri in Meet, utilizzo delle chat..);
- singole prove strutturate relative agli ambiti disciplinari (produzioni scritte in word, presentazioni, grafici, padlet...).

La valutazione sarà data utilizzando gli indicatori previsti per le discipline nei diversi ordini di scuola.