



frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

- Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
- In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE DIGITALI

Al termine della Scuola dell'INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. • Utilizzare semplici software a scopo didattico reperibili in rete • Utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica Gsuite • Usare il computer e la rete per reperire informazioni (sotto la supervisione di un adulto) • Usare il computer e la rete per produrre, 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare diversi motori di ricerca per trovare le informazioni. • Paragonare fonti diverse per valutare l'attendibilità delle informazioni • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini al fine di produrre autonomamente elaborati in situazioni note e non note. • Utilizzare con dimestichezza le principali applicazioni della piattaforma scolastica Gsuite . • Conoscere le caratteristiche e le potenzialità dei software e delle app d'uso più comuni a



	<p>presentare elaborati multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<p>scopo didattico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi al l'uso delle tecnologie.
--	---	---

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA- Alunni sezione 5 anni
1	<ul style="list-style-type: none"> • Visionare immagini, brevi filmati e documentari con utilizzo di pc e videoproiettore o alla LIM. • Sperimentare semplici programmi di grafica, utilizzando tablet o alla LIM. • Ricomporre un'immagine virtuale (puzzle), trascinando le varie parti costruttive . • Utilizzare dispositivi tecnologici {Es: microscopio digitale, macchina fotografica, webcam) come strumenti per conoscere e indagare la realtà .
2	<ul style="list-style-type: none"> • Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Gsuite in particolare Meet per condivisione file e documentazione.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie .
4	<ul style="list-style-type: none"> • Coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni , di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi).

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA



AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni/comandi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE	Al termine della prima classe	Al termine della seconda classe	Al termine della terza classe	Al termine della quarta classe	Al termine della quinta classe
1	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer . • Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse). • Conoscere e utilizzare il mouse . • Utilizzare la tastiera. • Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e 	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim. • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim. • Utilizzare il mouse e tastiera. • Aprire e chiudere un file. • Creare una cartella in Drive. • Nominare e salvare correttamente un documento e spostarlo in una cartella specifica del Drive. • Aprire e 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare software didattici • Eseguire ricerche, online, guidate. • Navigare in Internet, attraverso un browser in alcuni siti selezionati dall'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare software didattici.



	<p>giochi didattici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare software didattici. 	<p>disegno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usare software didattici. 	<p>chiudere un'applicazione .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i primi elementi di Formattazione (impostare il carattere e a l lineare il testo) per scrivere brevi testi. • Usare software didattici. • Eseguire ricerche, online , guidate. 		
2			<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare gli elementi base di Classroom. Conoscere e utilizzare la posta elettronica 	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente. • Utilizzare in autonomia le principali funzioni di posta elettronica . 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare la rete per scopi di informazione , comunicazione, ricerca e svago (supervisionati dall'insegnante) . • Accedere a Classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente. • Utilizzare in autonomia le principali funzioni di posta elettronica, inserendo allegati . • Conoscere e utilizzare il



					registro elettronico
3	<ul style="list-style-type: none">• Scrivere lettere, semplici parole e frasi con programma di videoscrittura			<ul style="list-style-type: none">• Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura.• Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni.• Conoscere il programma presentazioni e le sue funzioni principali.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo
4					<ul style="list-style-type: none">• Inizia a conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle Tecnologie informatiche

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare e le principali app di Gsuite con i l proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti in Drive utilizzando le principali applicazioni



- Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- Costruisce semplici presentazioni.
- Archivia gli elaborati in cartelle specifiche
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi a Internet e adotta comportamenti preventivi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO ALLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE	AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
1	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i dizionari digitali e semplici risorse consigliate per la ricerca di informazioni. • Saper accedere a video, risorse e documentari didattici in rete suggeriti dal docente. • Utilizzare le espansioni digitali dei libri di testo. • Usare sotto la guida dell'insegnante software di geometria. • Utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, facendo riferimento ad una lista di fonti fornita dall'insegnante • Saper accedere all'e-book dei libri di testo per 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dall'insegnante . • Uso dell'e-book del libro di testo per accedere a contenuti digitali e test on line. • Riconoscere contenuti pericolosi, fraudolenti nella rete. • Conoscere l'importanza del rispetto del copyright e saper verificare contenuti prima del loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di software di geometria. • Saper riconoscere l'attendibilità di un'informazione confrontando le fonti presenti in rete. • Fruire di video e documentari con la supervisione dell'insegnante. • Utilizzare dizionari digitali.



	<p>visionare contenuti digitali e test on line.</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news)• Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright		
2	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare correttamente l'account istituzionale.• Utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica Gsuite.• Archiviare o condividere in modo autonomo, testi• Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati .	<ul style="list-style-type: none">• Accedere e consulta e il registro elettronico della scuola , download e upload di documenti/ file.• Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.	<ul style="list-style-type: none">• Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file.• Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.• Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati . rischi e risorse della rete.
3	<ul style="list-style-type: none">• Scrivere, revisionare e in modo autonomo, testi con il computer• Creare semplici diapositive digitali inserendo immagini e testi.• Sapere allegare, condividere e inviare un documento.• Accedere a classroom ed	<ul style="list-style-type: none">• Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.	<ul style="list-style-type: none">• Scrivere e formattare un testo scritto, inserendo immagini, elementi grafici e collegamenti ipertestuali.• Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici statistici, individuazione dei dati statistici (moda, media, mediana).• Realizzare video unendo risorse diverse (immagini,



	utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.		suoni, testi, video...) <ul style="list-style-type: none">• Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni... in modalità integrata per realizzare un prodotto.• Realizzare mappe concettuali, quiz presentazioni con piattaforme online.
4	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere rischi e risorse della rete.• Proteggere i dispositivi.• Proteggere i dati personali e la privacy.		<ul style="list-style-type: none">• Proteggere i dispositivi.• Proteggere i dati personali e la privacy.• Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, sodai network, protezione degli account, copyright, fake news)