

CURRICOLO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI DIGITALI - SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI COMPETENZE FINE SCUOLA PRIMARIA

Alfabetizzazione digitale: comprendere i concetti di base delle tecnologie digitali, come l'utilizzo del computer e la navigazione su Internet; saper valutare l'affidabilità delle informazioni.

Collaborazione e comunicazione digitale: saper comunicare in modo appropriato e sicuro attraverso i mezzi digitali, comprendendo l'importanza della netiquette e delle norme di comportamento virtuale e lavorare in modo collaborativo utilizzando strumenti digitali, come le piattaforme di condivisione di documenti.

Creatività digitale: utilizzare strumenti digitali per creare e modificare contenuti, come la manipolazione di immagini, la creazione di presentazioni.

Sicurezza: conoscere le basi della sicurezza informatica, come l'importanza di utilizzare password sicure, proteggere i dati personali e identificare potenziali minacce online, comprendere i diritti e le responsabilità nell'era digitale e la prevenzione del cyberbullismo.

Problem solving e pensiero computazionale: sviluppare la capacità di risolvere problemi, avviare la capacità di programmare e risolvere problemi con l'aiuto del digitale.

ABILITÀ

ESEMPI DI ATTIVITÀ CON COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

CLASSI PRIME – SECONDE – TERZE

CLASSI QUARTE - QUINTE

NUCLEO LINGUISTICO

Ricerca digitale

Utilizzare motori di ricerca: per trovare dati, informazioni, contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali lavorando in gruppo con la guida dell'insegnante.

Ricerca digitale

Utilizzare motori di ricerca: trovare dati, informazioni, contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
Identificare semplici strategie di ricerca personali (usando parole-chiave); utilizzare i libri di testo digitali, mappe, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolari online).

PRIMA Italiano, Inglese, Religione e Alternativa

- Ascoltare semplici e brevi storie multimediali attraverso e-book;
- Utilizzare giochi interattivi

SECONDA Italiano, Inglese, Religione e Alternativa

- Ascoltare storie multimediali attraverso libri digitali e piattaforme online;
- Utilizzare attività di videoscrittura per la creazione di frasi minime (es word);
- Utilizzare giochi interattivi.

Comprensione digitale

Comprendere ed utilizzare correttamente i termini relativi alle principali parti di un computer e conoscerne le funzioni; sviluppare abilità di

Comprensione digitale

Distinguere, denominare e utilizzare le principali funzioni di software didattici (programmi di videoscrittura, editor video e presentazioni) e di

TERZA Italiano, Inglese, Religione e Alternativa

- Copiare un breve testo con particolare attenzione all'autocorrezione;

<p>lettura, comprensione attraverso l'analisi di brevi testi digitali e ascolto (libri digitali, ...)</p> <p>Produzione digitale modificare o completare un file di testo seguendo indicazioni.</p>	<p>un sistema operativo (icone, finestre di dialogo, cartelle, file); sviluppare abilità di lettura, comprensione attraverso l'analisi di testi digitali (es: confronto tra lettere e e-mail) e ascolto (podcast, libri digitali).</p> <p>Produzione digitale produrre e modificare contenuti digitali attraverso programmi di scrittura e presentazioni, lavorando individualmente o su piattaforme condivise.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la videoscrittura per lo svolgimento di semplici elaborati; - Utilizzare correttamente i dizionari, manuali, enciclopedie su supporto digitale. - Ricercare informazioni, immagini, attraverso motori di ricerca dedicati; - Utilizzare giochi interattivi <p>QUARTA <u>Italiano, Inglese, Religione e Alternativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare semplici elaborati multimediali (ebook, scratch, presentazioni,...) con il supporto di mappe concettuali, schemi e domande guida; - Scrivere semplici testi utilizzando software dedicati, curando l'impostazione grafica; - Ricercare informazioni e immagini in piccoli gruppi attraverso piattaforme dedicate e motori di ricerca - Utilizzare giochi interattivi <p>QUINTA <u>Italiano, Inglese, Religione e Alternativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Scrivere testi utilizzando software dedicati, curando l'impostazione grafica; - Produrre videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast, storytelling, storie, fumetti,...; - Story telling e poesie multimediali con il supporto di app dedicate (Scratch) - Costruire semplici ipertesti, utilizzando linguaggi verbali, iconici e sonori; - Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio di informazioni; - Utilizzo di dizionari digitali con il gruppo classe guidato dalle insegnanti.
NUCLEO MATEMATICO - SCIENTIFICO		
<p>Analisi dei dati: analizzare tabelle di dati e confrontare semplici grafici.</p>	<p>Analisi dei dati: creare e modificare tabelle e grafici per confrontare dati scientifici.</p>	<p>PRIMA <u>Matematica, Tecnologia, Scienze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi per risolvere situazioni problematiche di uso quotidiano.

<p>Sviluppo del pensiero computazionale: introdurre gli elementi base della programmazione attraverso attività unplugged, l'utilizzo di piattaforme dedicate (studio.code.org) e materiali STEM.</p> <p>Utilizzo di strumenti digitali: utilizzare app e piattaforme per sviluppare le competenze matematico-scientifiche (LearningApps, WordWall, ...)</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale: utilizzare in modo corretto gli elementi della programmazione attraverso attività unplugged, l'utilizzo di piattaforme dedicate (studio.code.org), materiale STEM</p> <p>Utilizzo di strumenti digitali: utilizzare e creare app per sviluppare le competenze matematico-scientifiche (LearningApps, WordWall, Scratch, ...); utilizzare in modo consapevole e opportuno la calcolatrice come strumento di calcolo, revisione e supporto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di Coding unplugged (codycolor,codyroby...) - Partecipare alle iniziative promosse da Code-week - Conoscere e denominare le principali parti del PC <p>SECONDA <u>Matematica, Tecnologia, Scienze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare semplici grafici (ideogrammi/istogrammi) per analizzare e risolvere situazioni problematiche di uso quotidiano. - Analizzare e decodificare semplici algoritmi e codici - Attività di coding unplugged (percorsi su carte quadrettate, frecce direzionali, pixel art, programmazione a blocchi...) - Partecipare alle iniziative promosse da Code-week - Introduzione al pensiero computazionale mediante realizzazione di schemi e mappe. - Conoscere ed utilizzare il Pc (mouse, tastiera); familiarizzare con le icone delle varie schermate (copia, incolla, taglia, salva...). <p>TERZA <u>Matematica, Tecnologia, Scienze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività di coding (Codyway, wordwall, appoggio a scrath junior e materiali stem...) - Realizzare mappe concettuali digitali (Coggle...) - Schematizzare le fasi procedurali di semplici esperimenti scientifici. - Partecipare alle iniziative promosse da Code-week - Utilizzare il computer: creare, salvare, copiare, spostare, rinominare, cancellare; - individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati. <p>QUARTA <u>Matematica, Tecnologia, Scienze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle Olimpiadi dell'informatica (Bebras) - Partecipare alle iniziative promosse da Code-week - Utilizzare app e programmi digitali (Excel, scratch junior...) - Ricercare informazioni utili allo scopo a supporto dell'apprendimento negli ambienti digitali; riconoscere dove organizzarli in modo semplice in ambiente strutturato. - Approccio a Classroom
---	--	---

		<p>QUINTA <u>Matematica, Tecnologia, Scienze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricercare online di dati scientifici e realizzazione di un testo scientifico con programma di video scrittura delle informazioni selezionate e rilevanti per l'argomento trattato. - Conoscere le principali regole di comportamento online attraverso attività ludico-didattico digitali (es. sito internet Neoconnessi.it) - Rappresentare dati di un problema utilizzando modelli forniti dal software - Svolgere percorsi digitali e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche con software dedicati - Creare e/o compilare di test e questionari digitali su piattaforme dedicate. - Partecipare Olimpiadi dell'informatica (Bebras) - Partecipare alle iniziative promosse da Code-week - Utilizzare consapevolmente di app per fare coding.
--	--	--

NUCLEO ARTISTICO - ESPRESSIVO

<p>Utilizzo di app e programmi educativi Utilizzare programmi di disegno (paint), ricerca per immagini (Arasaac), materiale audio-visivo (Youtube) e materiale STEM (percorsi di robotica).</p>	<p>Utilizzo di app e programmi educativi Sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali (mappe, immagini, presentazioni, video); utilizzare materiale STEM (percorsi di robotica).</p>	<p>PRIMA <u>Arte, Musica, Ed. Motoria</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare giochi di movimento e percorsi ritmici in palestra seguendo comandi e carte (CodyRoby). - Utilizzare PAINT, tracciando i punti sulla schermata per costruire una figura con lo strumento pennello. <p>SECONDA <u>Arte, Musica, Ed. Motoria</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (Coding unplugged o robotica educativa: Sapientino DOC, Bee bot, Dash). - Utilizzare Word Art per la realizzazione di immagini partendo dalle parole (brainstorming). <p>TERZA <u>Arte, Musica, Ed. Motoria</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare giochi di movimento seguendo le indicazioni fornite dai compagni e comandi CODYWAY: ricavare procedure per istruzioni e percorsi tecnologici da Programma il futuro
--	---	---

		<ul style="list-style-type: none"> - Ricercare immagini su ARASAAC per costruire delle carte che forniscono dei comandi per giochi motori. <p>QUARTA <i>Arte, Musica, Ed. Motoria</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare un reticolo utilizzando materiali di facile consumo (cartoncini, tempere, matite, colla ecc...) per programmare e far muovere la Blue-Bot. - Creare attraverso applicativi (BODYCLAP) ritmi e composizioni per moduli o blocchi per la realizzazione della body percussion. <p>QUINTA <i>Arte, Musica, Ed. Motoria</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricercare online personaggi famosi in ambito artistico, musicale e sportivo e realizzare di una presentazione multimediale con l'inserimento di immagini e musiche. - Disegnare su quadrettatura con software di grafica. - Creare e/o compilare di test e questionari digitali su piattaforme dedicate. - Svolgere percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente coding unplugged.
NUCLEO ANTROPOLOGICO		
<p>Creazione/utilizzo di strumenti digitali per supportare lo studio Integrare gli argomenti trattati con materiale audio-visivo (canzoni a tema, video di approfondimento, ...)</p> <p>Netiquette Conoscere rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche; individuare semplici modalità per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo</p>	<p>Creazione/utilizzo di strumenti digitali per supportare lo studio Utilizzare e creare strumenti di presentazione multimediale (presentazioni, mappe, video); utilizzare libri digitali e strumenti di ricerca online; utilizzare piattaforme di condivisione e collaborazione online per lavorare in gruppo sulla ricerca e la creazione di materiale storico/geografico.</p> <p>Netiquette: Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali (es. password forti); comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali (es.</p>	<p>PRIMA <i>Storia, Geografia, Studi Sociali/Ed. Civica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti digitali per la fruizione di filastrocche, canzoni, video, coreografie per favorire la memorizzazione di alcuni argomenti trattati (concetti topologici, sequenze temporali, giorni della settimana, stagioni...); - Condividere regole di utilizzo corretto dei dispositivi digitali (rischi elettrici, postura corretta, ...) attraverso disegni e cartelloni. <p>SECONDA <i>Storia, Geografia, Studi Sociali/Ed. Civica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti digitali per la fruizione di filastrocche, canzoni, video, coreografie per favorire la memorizzazione di

<p>sé stessi e gli altri; comprendere l'importanza di una postura corretta al computer e una giusta distanza dallo schermo.</p>	<p>cyberbullismo); proteggere i dati personali e la privacy; proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali.</p>	<p>alcuni argomenti trattati (lettura orologio, percorsi, reticoli, coordinate, ...);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Svolgere attività di cittadinanza digitale consapevole (es. “il mio quartiere digitale”). <p>TERZA <i>Storia, Geografia, Studi Sociali/Ed. Civica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lavorare in gruppo utilizzando motori di ricerca per integrare gli argomenti trattati con ricerche online e approfondimenti guidati; - Utilizzare documentari e video a supporto degli argomenti trattati strumenti; - Proporre giochi digitali (wordwall, ...) - svolgere attività di cittadinanza digitale consapevole (es. “Segui le tracce digitali”) <p>QUARTA <i>Storia, Geografia, Studi Sociali/Ed. Civica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare motori di ricerca per integrare argomenti trattati con ricerche online e approfondimenti; - Lavorare su piattaforme di condivisione e collaborazione (Classroom, Drive, ...) per realizzare materiale condiviso di studio; - Realizzare mappe digitali (con Coggle), presentazioni, lavagne interattive (Padlet); - Affrontare la tematica del cyberbullismo attraverso la visione di video quali la serie “I SUPERRORI”. - scegliere semplici modalità per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali; <p>QUINTA <i>Storia, Geografia, Studi Sociali/Ed. Civica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricercare online eventi e/o biografie in ambito storico, geografico e sociale e realizzare di mappe concettuali multimediali con software dedicati. - Effettuare un tour virtuale delle regioni italiane attraverso software dedicati (Thinglink)
---	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> - Creare e/o compilare di test e questionari digitali su piattaforme dedicate. - Migliorare lo stile e il comportamento di chi sta in rete riflettendo sulle regole della “comunicazione non ostile”
--	--	---

CURRICOLO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI DIGITALI - SCUOLA SECONDARIA

TRAGUARDI COMPETENZE FINE SCUOLA SECONDARIA

Alfabetizzazione digitale: capire il funzionamento di un computer, di Internet, del web e dei motori di ricerca; valutare criticamente le informazioni: sviluppare la capacità di condurre ricerche online approfondite, valutarne l’affidabilità e sintetizzare le informazioni in modo efficace.

Collaborazione e comunicazione digitale: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare, comprendere l'importanza di una presenza online responsabile, gestire l'identità digitale e le implicazioni delle azioni online, curare la propria reputazione online.

Creatività digitale: utilizzare strumenti digitali per creare contenuti multimediali complessi, come la produzione di presentazioni interattive, la creazione di siti web, la modellazione 3D o la produzione di podcast.

Sicurezza: conoscere i principi della sicurezza informatica, come la protezione dell’identità digitale, la tutela della privacy, la gestione delle informazioni personali; identificare potenziali minacce online; affrontare tematiche complesse come l'etica nell'uso delle tecnologie digitali, la consapevolezza delle implicazioni sociali e l'importanza della cittadinanza digitale responsabile.

Problem solving e pensiero computazionale: sviluppare la capacità di scrivere codice e risolvere problemi utilizzando i principi della programmazione, comprendendo concetti come algoritmi, loop, condizioni e variabili; utilizzare la tecnologia per identificare problemi reali e sviluppare soluzioni tecnologiche e innovative.

ABILITÀ			ESEMPI DI ATTIVITÀ CON COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	

NUCLEO LINGUISTICO

<p>Ricerca digitale Utilizzare motori di ricerca e risorse online per la ricerca di informazioni pertinenti.</p>	<p>Ricerca digitale Utilizzare motori di ricerca e risorse online come dizionari online, thesaurus, grammatiche digitali e strumenti di traduzione per migliorare la</p>	<p>Ricerca digitale Comparare e valutare i risultati di una ricerca online confrontando in maniera critica le fonti; utilizzare risorse digitali per lo sviluppo</p>	<p>PRIMA <i>Italiano, Inglese, Spagnolo, Religione e Alternativa</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricercare e leggere in digitale semplici testi e di parole su dizionari; - Comprendere semplici testi digitali individuando lo scopo e le informazioni principali;
---	---	---	---

<p>Comprensione digitale Sviluppare abilità di lettura e comprensione attraverso l'analisi di testi digitali, come articoli di notizie online, discriminando tra notizie attendibili e non.</p> <p>Produzione digitale Utilizzare piattaforme di collaborazione e software di elaborazione testi per scrivere e formattare documenti, creare contenuti linguistici originali, come la scrittura di storie.</p>	<p>conoscenza e l'applicazione delle regole linguistiche.</p> <p>Comprensione digitale Sviluppare abilità di lettura critica e comprensione attraverso l'analisi di testi digitali, come articoli di notizie online, blog, post sui social media.</p> <p>Produzione digitale Utilizzare strumenti di comunicazione digitale come chat, forum per comunicare in modo efficace e appropriato, dimostrando competenza nella scrittura formale e informale, creare contenuti linguistici originali come presentazioni linguistiche.</p>	<p>dell'autoapprendimento linguistico, come app, software educativi, strumenti di apprendimento online o piattaforme di apprendimento linguistico.</p> <p>Comprensione digitale Potenziare le abilità di lettura critica e comprensione attraverso l'analisi di testi digitali, valutare la loro credibilità e creare bibliografie e citazioni seguendo gli standard, conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di internet per ottenere dati e comunicare.</p> <p>Produzione digitale Utilizzare piattaforme digitali per consultare, condividere e archiviare in modo efficace e appropriato, dimostrando competenza di scrittura adeguata al contesto, creare contenuti linguistici originali come blog o articoli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre brevi e semplici testi digitali sfruttando gli strumenti di correzione ortografica e grammaticale per monitorare e migliorare l'uso scritto della lingua; - Utilizzare attività didattiche interattive per lo studio e il ripasso sulla grammatica. - Conoscere e utilizzare programmi di videoscrittura mirata alla formattazione di un testo. - Produrre testi e presentazioni multimediali mediante programmi di videoscrittura - Elaborare schemi, mappe digitali. - ... <p>SECONDA <i>Italiano, Inglese, Spagnolo, Religione e Alternativa</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricerca di parole su dizionari online. Ricavare informazioni esplicite ed implicite da testi digitali informativi ed espositivi per documentarsi su un argomento o per scopi pratici. - Comprendere testi digitali individuando lo scopo e le informazioni principali e secondarie, le relazioni causa- effetto, il punto di vista dell'emittente e il genere. - Scrivere testi digitali di diversa forma e tipo usando un lessico sempre più appropriato, ricco e specifico, e utilizzando lo strumento dizionario e sinonimi all'interno di programmi di video-scrittura - Elaborare schemi e mappe digitali per facilitare la sintesi di un testo, analisi logica ed elementi principali della metrica. <p>TERZA <i>Italiano, Inglese, Spagnolo, Religione e Alternativa</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare con dimestichezza i dizionari online come strumento di consultazione; Ricavare informazioni esplicite ed implicite da testi digitali informativi ed espositivi per documentarsi su un argomento o per scopi pratici. - Comprendere e analizzare in modo critico testi digitali confrontando le varie fonti e valutandone l'attendibilità. - Scrivere testi di diverso tipo (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) stimolando un'autoanalisi dal punto di vista morfosintattico, lessicale e ortografico adeguati
--	---	--	---

			<p>allo scopo e ai destinatari, tramite gli strumenti di videoscrittura.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare schemi e mappe digitali per riconoscere le caratteristiche e le strutture dei principali tipi testuali facilitare la sintesi di un testo, analisi logica ed elementi principali della metrica. - Storytelling: Storie (ricerca di testo, musica e immagini) - Produrre elaborati multimediali che uniscano, scrittura, collegamenti ipertestuali, immagini ed altri elementi digitali.
NUCLEO MATEMATICO - SCIENTIFICO			
<p>Analisi dei dati Creare tabelle per visualizzare i risultati in modo chiaro e comprensibile utilizzando fogli di calcolo; utilizzare strumenti di ricerca online per trovare informazioni scientifiche affidabili e aggiornate.</p> <p>Sviluppo del pensiero computazionale Utilizzare la programmazione e scrivere algoritmi per risolvere semplici problemi matematici, sperimentare attività con materiali STEM.</p> <p>Utilizzo di strumenti digitali</p>	<p>Analisi dei dati Rielaborare dati creando grafici di vario tipo per visualizzare i risultati in modo chiaro e comprensibile; utilizzare strumenti di ricerca online e database per trovare informazioni scientifiche affidabili e aggiornate.</p> <p>Sviluppo del pensiero computazionale Utilizzare la programmazione e scrivere algoritmi per risolvere problemi matematici, sperimentare attività con materiali STEM.</p> <p>Utilizzo di strumenti digitali</p>	<p>Analisi dei dati Registrare e analizzare dati sperimentali, tracciare grafici e identificare tendenze o relazioni significative; valutare criticamente le fonti e utilizzare le informazioni trovate per supportare analisi o argomentazioni.</p> <p>Sviluppo del pensiero computazionale Sviluppare la capacità di scrivere codice e risolvere problemi utilizzando i principi della programmazione, comprendendo concetti come algoritmi, loop, condizioni e variabili; sperimentare attività con materiali STEM.</p> <p>Utilizzo di strumenti digitali</p>	<p>PRIMA <u>Matematica, Tecnologia, Scienze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Svolgere percorsi tecnologici per la costruzione degli enti geometrici fondamentali con Geogebra; - Conoscere e utilizzare in modo semplice fogli di calcolo per l'ordinamento e interpretazione di dati. - Visionare filmati su tematiche scientifiche e matematiche; - Produrre mappe concettuali e schemi digitali. <p>SECONDA <u>Matematica, Tecnologia, Scienze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Svolgere percorsi tecnologici per la costruzione di figure piane con "Geogebra"; - Conoscere e utilizzare in modo semplice i fogli di calcolo per costruzione di grafici. - Visione di filmati su tematiche scientifiche e matematiche; - Produrre mappe concettuali e schemi digitali. - Utilizzare portali come "human biodigital" per approfondire le conoscenze del corpo umano <p>TERZA <u>Matematica, Tecnologia, Scienze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare portali come "solar system scope" per la scoperta e l'approfondimento di tematiche di astronomia. - Conoscere e utilizzare in modo semplice i fogli di calcolo per applicazione di indici statistici. - Utilizzare software online per la sperimentazione di principi fisici.

Utilizzare software o app di calcolo matematico come GeoGebra o applicazioni ad uso didattico per il potenziamento delle competenze matematico-scientifiche.	Utilizzare software di modellazione 3D come Tinkercad o AutoCAD per creare modelli tridimensionali di oggetti o fenomeni scientifici; utilizzare applicazioni ad uso didattico per il potenziamento delle competenze matematico-scientifiche.	Utilizzare strumenti digitali per comunicare i risultati delle ricerche scientifiche o dei progetti; creare presentazioni multimediali, video o poster interattivi per condividere i risultati in modo efficace e coinvolgente; utilizzare applicazioni ad uso didattico per il potenziamento delle competenze matematico-scientifiche.	
--	---	---	--

NUCLEO ARTISTICO - ESPRESSIVO

<p>Utilizzo di app educative Elaborazione e manipolazione di immagini: utilizzare software di editing grafico per modificare, ritoccare o combinare immagini digitali. Gli studenti possono esplorare la manipolazione dell'immagine per esprimere idee artistiche o creare collage digitali.</p> <p>Composizione musicale digitale: utilizzo di software per il riconoscimento degli elementi di notazione musicale.</p>	<p>Utilizzo di app educative Animazione digitale: utilizzare software per creare animazioni digitali. Gli studenti possono creare sequenze animate per raccontare storie o esplorare principi di movimento e timing nell'arte dell'animazione;</p> <p>Composizione musicale digitale: Utilizzare software di composizione musicale per creare brani musicali digitali.</p>	<p>Utilizzo di app educative Produzione multimediale: utilizzare strumenti di produzione multimediale per creare video artistici o presentazioni multimediali che combinano immagini, audio e video. Gli studenti possono comunicare idee artistiche attraverso la messa in scena, la narrazione e l'editing dei media digitali.</p> <p>Composizione musicale digitale: esplorare la scrittura musicale, la produzione di suoni e l'arrangiamento utilizzando strumenti virtuali e campionatori digitali.</p>	<p>PRIMA <u>Arte, Musica, Ed. fisica</u> - Utilizzare in modo semplice software di manipolazione delle immagini come GIMP e di riconoscimento di elementi di notazione musicale come musescore.</p> <p>SECONDA <u>Arte, Musica, Ed. fisica</u> - Utilizzare software per l'unione di elementi grafici, mirata alla produzione di elaborati grafici multimediali. - Produrre brevi brani musicali attraverso musescore.</p> <p>TERZA <u>Arte, Musica, Ed. fisica</u> - Combinare elementi visivi, suoni e interattività per creare opere d'arte digitali.</p>
--	---	--	---

NUCLEO ANTROPOLOGICO

<p>Creazione/utilizzo di strumenti digitali per supportare lo studio Utilizzare strumenti di ricerca online, database digitali e archivi per trovare fonti primarie e secondarie riguardanti gli eventi storici e/o geografici.</p> <p>Utilizzare strumenti di collaborazione online per lavorare in gruppo sulla ricerca e la presentazione di progetti storici o geografici.</p> <p>Analisi di dati sociali: Utilizzare strumenti digitali per raccogliere, analizzare e interpretare dati sociali, come statistiche demografiche o sondaggi.</p> <p>Netiquette Conoscere l'insieme delle regole che disciplinano il comportamento che le persone devono avere su internet rapportandosi agli altri.</p>	<p>Creazione/utilizzo di strumenti digitali per supportare lo studio Mappatura digitale: Utilizzare strumenti di mappatura digitale per esplorare e analizzare dati geografici. Gli studenti possono creare mappe interattive, individuare e analizzare i cambiamenti nel tempo o esplorare la relazione tra luoghi e fenomeni storici.</p> <p>Utilizzare strumenti di collaborazione online per lavorare in gruppo sulla ricerca e la presentazione di progetti storici o geografici.</p> <p>Gli studenti possono esplorare tendenze, fare confronti e trarre conclusioni basate su dati sociali.</p> <p>Netiquette Conoscere i principi della sicurezza informatica, come la protezione dell'identità digitale, la tutela della privacy, la gestione delle informazioni personali; identificare potenziali minacce online;</p>	<p>Creazione/utilizzo di strumenti digitali per supportare lo studio Gli studenti possono valutare criticamente la credibilità delle fonti, analizzare documenti e costruire una narrazione basata su prove digitali.</p> <p>Utilizzare strumenti di collaborazione online per lavorare in gruppo sulla ricerca e la presentazione di progetti storici o geografici.</p> <p>Creazione di documentari o interviste digitali: Utilizzare strumenti di registrazione audio o video per creare documentari o interviste digitali su temi storici o geografici. Gli studenti possono intervistare esperti o testimoni oculari, registrare storie personali e presentare le informazioni raccolte in un formato multimediale.</p> <p>Netiquette Affrontare tematiche complesse come l'etica nell'uso delle tecnologie digitali, la consapevolezza delle implicazioni sociali e l'importanza della cittadinanza digitale responsabile.</p>	<p>PRIMA <u>Storia, Geografia, Ed.Civica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricerca di dati storici e geografici per semplificare e approfondire le tematiche didattiche, utilizzando Google Earth e applicazioni specifiche; - Utilizzo corretto dell'account scolastico istituzionale e delle piattaforme di condivisione ad esso collegato; conoscenza delle norme di comportamento online. <p>SECONDA <u>Storia, Geografia, Ed.Civica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rielaborazione di dati storici e geografici per la creazione di contenuti multimediali e mappe concettuali. - Corretta interazione in un documento collaborativo o in un drive condiviso <p>TERZA <u>Storia, Geografia, Ed.Civica</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Storytelling multimediale: Utilizzare strumenti di presentazione multimediale come Prezi o Microsoft PowerPoint per creare narrazioni interattive su eventi storici o fenomeni geografici. Gli studenti possono combinare testo, immagini, video e audio per comunicare in modo coinvolgente e persuasivo. - Corretto utilizzo della posta elettronica e dell'identità digitale, con particolare attenzione alle implicazioni del proprio comportamento.
--	--	---	---