|  |
| --- |
| **CLASSE II** |
|

|  |
| --- |
| **COMPETENZA DIGITALE***La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.* |

 |
| DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA E INFORMATICADISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE |
| SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI |
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | **COMPETENZA DIGITALE** |
| **Fonti di legittimazione:** | Raccomandazione del Parlamento Europeo-Consiglio del 22 maggio 2018Indicazioni Nazionali per il Curriculo 2012  |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA’ | CONOSCENZE |
| * Utilizzare le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione per lo svolgimento di attività didattiche.

Avviarsi alla consapevolezza delle potenzialità e dei rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione. | Utilizzare il PC o la LIM in classe, con la supervisione dell’insegnante, per scrivere, per i giochi interattivi del libro digitale, per vedere filmati e per eseguire percorsi.Individuare alcuni rischi nell’utilizzo della rete.Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive. | Programma di videoscritturaGiochi interattivi del libro digitaleFilmatiPercorsi su Baby FlashIndicazioni per educare i bambini ad un uso consapevole della rete. |