|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 INFORMATICA  DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE | | |
| SEZIONE B: TRAGUARDI FORMATIVI | | |
| COMPETENZA CHIAVE  EUROPEA | **COMPETENZA DIGITALE** | |
| **Fonti di legittimazione:** | Raccomandazione del Parlamento Europeo-Consiglio del 22 maggio 2018  Indicazioni 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 videoscrittura  Giochi interattivi del libro digitale  Filmati  Percorsi su Baby Flash  Indicazioni per educare i bambini ad un uso consapevole della rete. |