

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

Primo biennio

Classe prima e seconda

PREREQUISITI

A livello base, in autonomia o con supporto adeguato, gli alunni sono in grado di:

- Conoscere le nozioni di base di coding unplugged;
- Individuare il pulsante start e avvia un dispositivo;
- Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (digital board, tablet);
- Visionare immagini, animazioni, video;
- Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico;
- Riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook).

METODOLOGIE

- **Cooperative learning** → lavoro in piccoli gruppi, ruoli distribuiti, responsabilità condivisa
- **Learning by doing** → apprendimento esperienziale, attività pratiche e laboratoriali
- **Peer tutoring** → apprendimento tra pari, scambio di competenze e supporto reciproco
- **Problem solving** → analisi di situazioni, ricerca di soluzioni, pensiero critico
- **Gamification** → uso di dinamiche di gioco per motivare e coinvolgere
- **Digital Storytelling** → narrazione multimediale per esprimere idee e riflettere
- **Metacognizione** → riflessione sul proprio processo di apprendimento digitale

DISCIPLINE

Tutte

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- Valutare dati, informazioni e contenuti
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Competenza	Attività	Risorse consigliate
<p><i>A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;• Individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi;• Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella;• Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video;• Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato;• Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo);• Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte;• Ritrovare file archiviati;• Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">▶ Le parti del computer▶ Accendere e spegnere il computer▶ Tecnologia, classe prima: accensione, spegnimen...▶ Tecnologia, classe prima: mouse e tastiera.▶ Come usare la tastiera del computer Appendice... <p>https://www.typingclub.com/ (gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail)</p> <p><u>IL GUFO BOO</u></p> <p><u>Ricerche Maestre</u> (risorsa come ambiente di ricerca protetto)</p> <p><u>In rete con la testa</u> (contenuti formativi per insegnanti e materiale) Programma il futuro</p>

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Descrittori di competenza


- Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
- Netiquette.

Competenza	Attività	Risorse consigliate
<p><i>A livello base e con il supporto di un adulto, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;• Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	<ul style="list-style-type: none">• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola;• Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette, condivise e commentarle insieme in una peer review;• Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza;• Utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile.	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p>Google Workspace</p> <p>ClassDojo</p> <p>La Digitale</p> <p>Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>Schede didattiche parole ostili</p> <p>Sono schede per l'infanzia e primo biennio della primaria. Possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile.</p>

Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza.

- Sviluppare contenuti digitali
- Integrare e rielaborare i contenuti digitali
- Programmazione



Competenza	Attività	Risorse consigliate
<p><i>A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;● Scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;● Scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;● Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;● Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	<ul style="list-style-type: none">● Rappresentare in un cartello da esporre in aula con le componenti dei dispositivi in uso;● Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno);● utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio);● Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti;● Creare un disegno con un software/app di grafica;● Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. <p>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED/PLUGGED</p> <ul style="list-style-type: none">● Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruire con diagramma di flusso;● Eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine con diagramma di flusso visuale o testuale;● Utilizzare codici e simboli per il coding;● Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...);● Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito;● Interpretare istruzioni sulla base di una codifica	<p> Disegniamo il computer nel ...</p> <p>Book Creator Canva Edpuzzle Powtoon Learning apps Wordwall Panquiz La Digitale Avatar maker Animated drawings Chatter Kids (app da scaricare)</p> <p>(attività di coding) ZaplyCode Pixilart reticolo – Maestramaria (sito da consultare) LollyBee (app su pc in laboratorio) Programma il futuro Code.org Scratch Junior (app da scaricare)</p>

	<p>concordata;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare la creazione di disegni in Pixel Art; ● Attività sui reticoli; ● Cody Roby in modalità unplugged; ● Partecipare alle attività di Codeweek; ● Partecipare alle attività dell'Ora del Codice; ● Utilizzare la piattaforma Programma il futuro per avvio alla programmazione; ● Attività con Blue Bot - Super Docs e Codey Rocky. 	<p>Scratch Octostudio (app da scaricare) CodeMooc.org (sito del Prof. Bogliolo ricco di risorse per il Coding Unplugged) CodyRoby Terrapinlogo https://codeweek.eu/ Tino-il-robotino (sito da consultare/Infanzia)</p>
--	--	--

Area di competenza 4. Sicurezza

Descrittori di competenza:

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere la salute e il benessere

Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali;● Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;● Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);● Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;● Sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;● Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;● Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	<ul style="list-style-type: none">● Utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa;● Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola;● Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base;● Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app e disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche, informando sui rischi della diffusione di immagini e informazioni personali in rete;● Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone;● Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	<p><u>Disegnare il proprio avatar</u> <u>https://ladigitale.dev/digiface/</u></p> <p><u>Fermati e pensa online</u></p> <p> Cittadinanza digitale consap...</p> <p> Privacy online per bambini -...</p> <p><u>Interland: avventure digitali</u> (sito della polizia di stato con tante risorse adatte al primo biennio)</p> <p><u>Manifesto della comunicazione non ostile</u></p> <p><u>Schede didattiche parole ostili</u></p> <p>Sono schede per l'infanzia e primo biennio della primaria. Possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole</p>

		<p>e della comunicazione</p> <p><u>IL GIOCO DELLE EMOZIONI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA - PLAYandLEARN</u> (sito consultabile).</p>
--	--	--

Area di competenza 5. Risolvere i problemi**Descrittori di competenza:**

- Risolvere problemi tecnici
- Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

Competenza	Attività	Risorse
<p><i>A livello base, in autonomia o con il supporto di un adulto, gli alunni sono in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;● Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	<ul style="list-style-type: none">● Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet;● Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input;● Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc; il desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>Le parti del computer e le sue funzioni</p>

Rubrica di Valutazione per competenze

Descrittori	Livello Iniziale	Livello base	Livello Intermedio	Livello avanzato
Area 1	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Scopre le modalità di accesso ai dati, alla rete, ad informazioni e contenuti e naviga al loro interno; ● Ricerca semplici informazioni e seleziona contenuti multimediali utili. 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza le modalità di accesso ai dati, alla rete, ad informazioni e contenuti e naviga al loro interno; ● Individua e seleziona, in ambienti digitali conosciuti, contenuti coerenti con la propria ricerca per argomento e parole chiave; ● Segue i passaggi per salvare e recuperare file; ● Crea e salva un documento. 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza le modalità di accesso ai dati, alla rete, ad informazioni e contenuti e naviga al loro interno; ● Ricerca, individua e seleziona, in ambienti digitali conosciuti, contenuti coerenti con la propria ricerca per argomento e parole chiave; ● Segue i passaggi per salvare e recuperare file; ● Crea e salva un file. 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza varie modalità di accesso ai dati, alla rete, ad informazioni e contenuti e naviga al loro interno; ● Ricerca, individua e seleziona, in ambienti digitali conosciuti, contenuti coerenti con la propria ricerca per argomento e parole chiave; ● Segue i passaggi per salvare e recuperare file; ● Crea e salva un file.
Area 2	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce ed utilizza semplici tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce ed utilizza semplici tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce ed utilizza semplici tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce ed utilizza semplici tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti digitali;

	<p>digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce strumenti e tecnologie digitali per semplici compiti da svolgere in maniera collaborativa; ● Conosce le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on line; ● Conosce le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; ● Conosce le caratteristiche di una identità digitale; ● Conosce semplici modalità per proteggere una identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce strumenti e tecnologie digitali per semplici compiti da svolgere in maniera collaborativa; ● Conosce le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on line; ● Conosce le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; ● Conosce le caratteristiche di una identità digitale; ● Conosce semplici modalità per proteggere una identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce strumenti e tecnologie digitali per semplici compiti da svolgere in maniera collaborativa; ● Conosce le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on line; ● Conosce le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; ● Conosce le caratteristiche di una identità digitale; ● Conosce semplici modalità per proteggere una identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce strumenti e tecnologie digitali per semplici compiti da svolgere in maniera collaborativa; ● Conosce le regole e le corrette modalità per partecipare alla vita sociale on line; ● Conosce le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali; ● Conosce le caratteristiche di una identità digitale; ● Conosce semplici modalità per proteggere una identità digitale.
--	--	---	---	---

Area 3	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza le funzioni base di editor di disegno, testi e presentazioni per creare e modificare contenuti digitali; ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per modificare, integrare e rielaborare testi e semplici presentazioni su un dato argomento; ● Conosce cosa si intende per copyright e licenza; ● Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti; ● Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico; ● Elenca semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito. 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza le funzioni base di editor di disegno, testi e presentazioni per creare e modificare contenuti digitali; ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per modificare, integrare e rielaborare testi e semplici presentazioni su un dato argomento; ● Conosce cosa si intende per copyright e licenza; ● Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti; ● Ricerca ed utilizza immagini libere da copyright (con il filtro «diritto di utilizzo”). ● Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico; 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza le funzioni base di editor di disegno, testi e presentazioni per creare e modificare contenuti digitali, anche in modalità collaborativa; ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per modificare, integrare e rielaborare testi e semplici presentazioni su un dato argomento anche in modalità collaborativa; ● Conosce cosa si intende per copyright e licenza; ● Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti; ● Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza le funzioni base di editor di disegno, testi e presentazioni per creare e modificare contenuti digitali; ● Utilizza gli editor di disegno, testi e presentazioni per modificare, integrare e rielaborare testi e semplici presentazioni su un dato argomento, anche in modalità collaborativa; ● Conosce cosa si intende per copyright e licenza; ● Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti, ricerca ed utilizza immagini libere da copyright (con il filtro «diritto di utilizzo”); ● Conosce le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e
---------------	--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Elenca semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito. 	<p>ludico;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elenca semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito. 	<p>applicazioni di tipo ludico;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elenca semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito.
Area 4	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imposta un pin per proteggere il proprio dispositivo e una password per proteggere contenuti digitali all'interno della piattaforma didattica; • Conosce i rischi per l'uso prolungato e improprio della tecnologia; • Conosce gli impatti delle tecnologie digitali sull'ambiente ed assume corretti atteggiamenti sostenibili. 	<p>L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imposta un pin per proteggere il proprio dispositivo e una password per proteggere contenuti digitali all'interno della piattaforma didattica; • Conosce i rischi per l'uso prolungato e improprio della tecnologia; • Conosce gli impatti delle tecnologie digitali sull'ambiente ed assume corretti atteggiamenti sostenibili. 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imposta un pin per proteggere il proprio dispositivo e una password per proteggere contenuti digitali all'interno della piattaforma didattica; • Conosce i rischi per l'uso prolungato e improprio della tecnologia; • Conosce gli impatti delle tecnologie digitali sull'ambiente ed assume corretti atteggiamenti sostenibili. 	<p>L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imposta un pin per proteggere il proprio dispositivo e una password per proteggere contenuti digitali all'interno della piattaforma didattica; • Conosce i rischi per l'uso prolungato e improprio della tecnologia; • Conosce gli impatti delle tecnologie digitali sull'ambiente ed assume corretti atteggiamenti sostenibili.

Area 5	<p>L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite appositamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce semplici problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identifica semplici soluzioni per risolverli; ● Conosce ed utilizza gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze; ● Inizia a utilizzare piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità; ● Scegliere, tra quelle conosciute, l'App adatta al compito assegnato; ● Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali. 	<p>L'alunno, in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● riconosce semplici problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identifica semplici soluzioni per risolverli. ● Conosce ed utilizza gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze. ● Inizia a utilizzare piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità; ● Scegliere, tra quelle conosciute, l'App adatta al compito assegnato; ● Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali. 	<p>L'alunno, in situazioni note e non note in modo autonomo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce semplici problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identifica semplici soluzioni per risolverli; ● Conosce ed utilizza gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze; ● Inizia a utilizzare piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità; ● Scegliere, tra quelle conosciute, l'App adatta al compito assegnato; ● Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali. 	<p>L'alunno, in situazioni note e non note in modo autonomo e risolvendo problemi diretti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce semplici problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e identifica semplici soluzioni per risolverli; ● Conosce ed utilizza gli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze; ● Inizia a utilizzare piattaforme di apprendimento digitale per esprimere creativamente le proprie abilità; ● Scegliere, tra quelle conosciute, l'App adatta al compito assegnato; ● Riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisogni di competenze digitali.
---------------	---	--	---	---

Traguardi di competenza DigiComp alla fine del primo biennio

Area 1	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; ● scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. ● individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.
Area 2	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; ● conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).
Area 3	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; ● scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; ● scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; ● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; ● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.
Area 4	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● individuare semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; ● conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; ● riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..); ● riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; ● sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri; ● riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; ● saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.
Area 5	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; ● agire sui dispositivi secondo le funzioni base.