

COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA		
CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: tutti		
CAMPI DI ESPERIENZA CONCORRENTI: tutti		
SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale		
Al termine della scuola dell'infanzia		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</p> <p>Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.</p> <p>Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle.</p> <p>Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per undocumento già predisposto e nominato dal docente.</p> <p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari.</p>	<p>Il computer e i suoi usi.</p> <p>Mouse.</p> <p>Tastiera.</p> <p>Icone principali di Windows e di Word.</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e loro usi (audiovisivi, telefoni mobili, tablet...).</p>

SEZIONE B: EVIDENZE E POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale**

EVIDENZE (comportamenti osservabili)	POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</p> <p>Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.</p> <p>Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.</p> <p>Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Portare a termine giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer utilizzando mouse, tasti direzionali, invio.</p> <p>Sotto dettatura, scrivere lettere e numeri alla tastiera e procedere alla stampa dell'elaborato.</p>

SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale**

1	2	3	4
<p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.</p>	<p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p> <p>Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro.</p> <p>Realizza semplici elaborazioni grafiche.</p> <p>Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.</p>	<p>Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.</p> <p>Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p> <p>Visiona immagini e documentari.</p>

SEZIONE D: PUNTI DI RACCORDO FRA ORDINI DI SCUOLA (INFANZIA-PRIMARIA)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale

SCUOLA PRIMARIA				
DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutti				
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte				
SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale				
	Fine classe terza scuola primaria		Fine classe quinta scuola primaria	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> <p>Utilizzare il PC per proprio svago, per reperire informazioni che</p>	<p>Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video.</p> <p>Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.</p> <p>Utilizzare il PC e le sue periferiche, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle; utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.</p> <p>Saper utilizzare motori di ricerca per trovare</p>	<p>Conoscere i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC.</p> <p>Conoscere i principali programmi: word, paint.</p> <p>Conoscere i principali motori di ricerca.</p> <p>Conoscere le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.</p> <p>Conoscere i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p>	<p>Utilizzare consapevolmente e in autonomia le più comuni tecnologie.</p> <p>Utilizzare i principali programmi per lo studio e l'acquisizione delle conoscenze.</p> <p>Saper utilizzare i motori di ricerca per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Individuare i possibili rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili</p>	<p>Conoscere i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC.</p> <p>Conoscere semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.</p> <p>Conoscere i principali dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Conoscere i principali software applicativi utili per lo studio: word, power point.</p> <p>Conoscere i principali</p>

<p>soddisfino propri interessi e curiosità.</p>	<p>informazioni utili al raggiungimento dell'obiettivo prefissato.</p> <p>Utilizzare software ludico-didattici.</p> <p>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive e correttive.</p> <p>Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.</p>	<p>Conoscere i rischi nell'utilizzo della rete come mezzo di informazione.</p>	<p>comportamenti preventivi.</p> <p>Individuare i possibili rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p>	<p>motori di ricerca e il funzionamento della posta elettronica.</p> <p>Conoscere semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Conoscere i possibili rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Conoscere i possibili rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonino, come mezzo di comunicazione e informazione,.</p>
---	--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: tutti

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale

Fine scuola secondaria di primo grado

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comunetecnologie dell'informazione e della comunicazione,individuando le soluzioni potenzialmente utili ad undato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <p>Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare PC, periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p>	<p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. I dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche open source.</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</p>

SEZIONE B: EVIDENZE E POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale	
EVIDENZE (comportamenti osservabili)	POSSIBILI COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione(TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.).</p> <p>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</p> <p>È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.</p> <p>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche <i>Open Source</i>).</p> <p>Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p>	<p>ESEMPI:</p> <p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti , degli esperimenti.</p> <p>Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.</p> <p>Utilizzare <i>Power Point</i> per effettuare semplici presentazioni.</p> <p>Costruire semplici ipertesti.</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere.</p> <p>Applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing.</p> <p>Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza.</p> <p>Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola.</p> <p>Rielaborare una presentazione della scuola.</p> <p>Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali.</p> <p>Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), rendendola pubblica.</p> <p>Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli.</p> <p>Elaborare ipertesti tematici.</p>

SEZIONE C: LIVELLI DI PADRONANZA**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale**

1	2	3	4	5
<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento.</p> <p>Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera.</p> <p>Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.</p> <p>Comprende semplici testi inviati da altri via mail.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica.</p> <p>Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore.</p> <p>Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni.</p> <p>Elabora e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.</p> <p>Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.</p> <p>Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta adeguati comportamenti preventivi.</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.</p> <p>Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli.</p> <p>Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.</p> <p>Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi adeguati.</p>	<p>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <p>Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.</p> <p>Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche.</p> <p>Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica.</p> <p>Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsimessaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.</p>

SEZIONE D: PUNTI DI RACCORDO FRA ORDINI DI SCUOLA (PRIMARIA-SECONDARIA)

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale

- riconosce e denomina correttamente le principali parti del PC e delle periferiche;
- utilizza correttamente i principali programmi informatici e motori di ricerca;
- è in grado di scegliere il mezzo di informazione/comunicazione più utile al raggiungimento dell'obiettivo indicato;
- produce semplici presentazioni e ipertesti utilizzando efficacemente i programmi adatti.