

**ISTITUTO COMPRENSIVO PIRRI 1 - PIRRI 2**

**Curricolo Verticale**

**COMPETENZE DIGITALI**

## **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE**

*La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.*

### **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA**

<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE</b>
<p>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare e per acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Favorire lo sviluppo della capacità oculo-manuale, della percezione degli stimoli sonori, della capacità attentiva e di osservazione.</p> <p>Stimolare lo sviluppo del linguaggio e delle capacità logico-matematiche.</p> <p>Favorire la relazione e l'Interazione con i pari.</p>	<p>Utilizzare le TIC per lavorare contesti immagini e suoni al fine di comunicare idee.</p>	<p>Produrre, rivedere, salvare e condividere il proprio lavoro.</p>	<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>Acquisire le regole per la navigazione consapevole e responsabile di un sito web.</p>

## COMPETENZA DIGITALE - FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZA</b>
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.	Utilizzare correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio. Fare semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. Sperimentare varie forme di scrittura, associare il simbolo numerico alla quantità, realizzare numerazioni attraverso l'utilizzo del computer. Acquisire la conoscenza della tastiera alfabetica e numerica. Visionare immagini, opere artistiche, documentari.	I computer, i tablet e i loro usi. Icône principali di Windows e di Word e delle app. Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...).

### COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA PRIMARIA - CLASSI PRIME

<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZA</b>
Utilizzare le nuove tecnologie. Usare il computer per produrre semplici elaborati.	Scrivere un semplice testo al computer e salvarlo. Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare (Paint). Usare in modo guidato giochi didattici e attività di programmazione (coding).	I computer, i tablet e i loro usi. Icane principali di Windows e di Word e delle app. Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...). Funzionamento di un programma di scrittura e di grafica. Uso di giochi didattici e funzioni base del coding.

### COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA PRIMARIA - CLASSI SECONDE

<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZA</b>
Utilizzare le nuove tecnologie. Usare il computer per reperire informazioni e produrre semplici elaborati.	Scrivere testi, salvarli, archivarli e inserire immagini. Usare programmi grafici per produrre e modificare immagini. Usare in modo autonomo giochi didattici e partecipare ad attività di coding.	Funzionamento di un programma di scrittura e di grafica. Uso di giochi didattici e funzioni base del coding.

**COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA PRIMARIA - CLASSI TERZE**

<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZA</b>
<p>Utilizzare le nuove tecnologie. Usare il computer e altri mobile device per reperire produrre presentare.</p>	<p>Scrivere, formattare, revisionare e archiviare in modo autonomo testi scritti con il computer; essere in grado di manipolarli, inserendo elementi grafici. Elaborare e costruire semplici tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante. Accedere alla rete, locale e/o esterna, con la supervisione dell'insegnante per ricercare, ricavarne informazioni, svolgere giochi didattici adeguati alle proprie competenze e attività di coding.</p>	<p>Conosce il funzionamento del PC ed usa le principali opzioni del sistema operativo: immettere dati stampare e salvare un documento operativo nella gestione dei file e delle cartelle. Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.</p>

**COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA PRIMARIA - CLASSI QUARTE/QUINTE**

<b>COMPETENZA</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZA</b>
<p>Utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie. Usare il computer e altri mobile device per reperire valutare produrre presentare scambiare informazioni.</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. Avviare alla conoscenza della rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svolgere giochi didattici adeguati alle proprie competenze e attività di coding. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p>	<p>Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. I principali dispositivi informatici di input e output. I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Rischi nell'utilizzo della rete.</p>

## COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – BIENNIO

COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZA
<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 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>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare il 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>Utilizzare software di programmazione (attività di coding).</p>	<p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</p> <p>I dispositivi informatici di input e output</p> <p>Il sistema operativo, i più comuni software applicativi e i prodotti multimediali anche Open source.</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni.</p> <p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Procedure di utilizzo di semplici software di programmazione (attività di coding).</p> <p>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>

## COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – TERZO ANNO

COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZA
<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 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 software di programmazione (attività di coding).</p> <p>Utilizzare il 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.</p> <p>I dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Il sistema operativo, i più comuni software applicativi e i 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>Procedure di utilizzo di semplici software di programmazione (attività di coding).</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>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>

<b>EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	
<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<p>Con la supervisione del docente:  utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche;  utilizza tastiera e mouse;  riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici;  utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.</p>	<p>Eseguire un gioco didattico con il tablet o il pc.  Eseguire un disegno con software adeguati (paint).</p>
<b>SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA</b>	
<b>EVIDENZE</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<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 Open Source).</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>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 power point per effettuare semplici presentazioni.</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; 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), e 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>

## LIVELLI DI PADRONANZA COMPETENZA DIGITALE

### LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

<b>D</b>	<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>
<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. 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.</p> <p>Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</p> <p>Visiona immagini e documentari.</p>

A = avanzato  
 B = intermedio  
 C = base  
 D = iniziale

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

D	C	B	A
<p><u>Sotto la diretta supervisione del docente:</u>                      identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base degli strumenti digitali;                      utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera;                      comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date;                      svolgere giochi didattici.</p>	<p><u>Sotto la diretta supervisione del docente:</u>                      scrive, formatta e salva testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo elementi grafici;                      accede alla rete per ricercare, ricavarne informazioni, adeguate alle proprie competenze e svolge attività di coding.</p>	<p><u>In modo autonomo:</u>                      scrive, formatta e salva testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo elementi grafici;                      costruisce tabelle di dati;                      utilizza la rete per cercare informazioni adeguate alle proprie competenze e svolge attività di coding;                      conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</p>	<p><u>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</u>                      Sa utilizzare la rete per reperire informazioni adeguate alle proprie competenze e svolge attività di coding; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle.                      Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali.                      Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.                      Rispetta le regole della netiquette.</p>

A = avanzato  
 B = intermedio  
 C = base  
 D = iniziale

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

D	C	B	A
<p><u>Con la supervisione del docente:</u> scrive, formatta e salva testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo elementi grafici; costruisce tabelle di dati; utilizza la rete per cercare informazioni adeguate alle proprie competenze e svolge attività di coding; conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</p>	<p>Scrive semplici testi e li archivia in modo autonomo. Costruisce semplici tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni del docente. Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni adeguate alle proprie competenze e svolge attività di coding. Conosce e descrive i principali rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino.</p>	<p>Scrive semplici testi e li archivia in modo autonomo; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli e per i grafici. Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. Utilizza software di programmazione (Scratch, etc.) Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi</p>	<p>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. Con software di programmazione (Scratch, etc.) elabora semplici programmi. Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.</p>

- A = avanzato
- B = intermedio
- C = base
- D = iniziale