



ISTITUTO COMPRENSIVO ISOLA DEL G. S. – COLLEDARA (TE)

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado

Tel. 0861/976191 C.DA POZZO

- email: teic81900X@istruzione.it - teic81900X@pec.istruzione.it - Sito Web: <https://www.icisolacolledara.edu.it>

COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

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.

SCUOLA DELL'INFANZIA				
SEZIONE A: Traguardi formativi				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE			
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012			
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI			
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ATTEGGIAMENTI	COMPITI DI REALTÀ
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	<p>Utilizzare correttamente mouse, tastiera e monitor;</p> <p>Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle;</p> <p>Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</p>	<p>Il computer: mouse, tastiera, monitor;</p> <p>Tablet;</p> <p>Motori di ricerca;</p> <p>Applicativi ludici;</p>	<p>Mostra un atteggiamento curioso verso le nuove tecnologie;</p> <p>Assume un comportamento positivo nell'utilizzo degli ausili informatici;</p>	<p>Accendere il computer; utilizza il computer per svolgere un compito fornito dall'insegnante;</p> <p>Svolge un compito dato dall'insegnante utilizzando il pc;</p> <p>Disegna sulla lim;</p> <p>Ascolta storie e narrazioni digitali sulla lim;</p> <p>Usa il tablet per giocare ad app logiche/linguistiche/coding.</p>

	<p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Prendere visione di lettere, numeri; utilizzare la tastiera alfabetica e numerica memorizzando i simboli;</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari;</p> <p>Utilizzare, attraverso il tablet, app per giochi digitali.</p>			
<p>EVIDENZE Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali</p>				

SEZIONE B: Livelli di padronanza			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE		
LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
Assiste a Rappresentazioni multimediali Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	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. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	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. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari

SCUOLA PRIMARIA

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE							
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012							
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA				FINE SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ATTEGGIAMENTI	COMPITI DI REALTÀ	ABILITA'	CONOSCENZE	ATTEGGIAMENTI	COMPITI DI REALTÀ
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 Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle	Utilizzare le funzioni principali della lim/monitor touch; Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle; Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.	I principali strumenti Digitali: lim/monitor touch; PC e tablet; Funzionamento elementare dei dispositivi digitali;	Mostra atteggiamenti positivi verso le tecnologie digitali; Si mostra collaborativo nei lavori di gruppo interattivi;	Usa, in modo funzionale, gli strumenti digitali; Esegue un compito interattivo, individuale o di gruppo, seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Utilizzare consapevolmente e le più comuni tecnologie/risorse digitali; Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento; Utilizzare il PC, tablet, app e programmi; Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago;	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	Mostra atteggiamenti positivi verso le tecnologie digitali; Mostra comportamenti critici e riflessivi sull'utilizzo delle tecnologie digitali; Mostra comportamenti sicuri	Esegue un compito interattivo, individuale o di gruppo, seguendo le indicazioni dell'insegnante.

tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate

Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.

giochi didattici;
Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare;
Rischi nell'utilizzo della rete con PC e cellulari.

nell'utilizzo della rete.

Usa i dispositivi digitali in modo funzionale;
Usa gli strumenti digitali per svolgere ricerche individuali/gruppo

SCUOLA SECONDARIA

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA
CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZA DIGITALE

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	ATTEGGIAMENTI	COMPITI DI REALTÀ
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 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.	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni; Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi; Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite; Utilizzare materiali digitali per	Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento; I dispositivi informatici di input e output Il sistema operativo e i più comuni software applicativi; Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo; Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare; Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni;	Mostra atteggiamenti positivi verso le tecnologie digitali; Mostra atteggiamenti critici e riflessivi alle informazioni della rete; Mostra un atteggiamento responsabile nell'utilizzo della rete e nella diffusione delle informazioni; Usare i social media in modo costruttivo e consapevole;	Utilizzare i maggiori applicativi windows e open source per svolgere compiti; Utilizzare correttamente il pc e i suoi componenti per svolgere un compito; Creare presentazioni di una lezione; Utilizzare i fogli di calcolo per una lezione;

	<p>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.</p>	<p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.);</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</p>	<p>Cercare in rete materiali digitali per il proprio apprendimento;</p> <p>Eseguire una ricerca individuale o di gruppo sulla rete per un compito;</p> <p>Creare documenti condivisi all'interno e all'esterno dell'Istituto;</p> <p>Scrivere testi, componimenti, temi utilizzando i principali applicativi di videoscrittura.</p>
--	--	--	---

SEZIONE C: Livelli di padronanza				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE			
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	5
<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. 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. Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni</p>	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. 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; 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. Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e</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, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. Comunica autonomamente</p>

			<p>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</p>	<p>attraverso la posta elettronica.</p> <p>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>
--	--	--	--	--

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado