

ISTITUTO COMPRENSIVO “Don Milani - Sala”
CURRICOLO VERTICALE
COMPETENZA EUROPEA COMPETENZA DIGITALE
INFORMATICA
SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI AUTENTICI
<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 Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle... Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando “salva” per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli Visionare immagini, opere artistiche, documentari</p>	<p>Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icone principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...)</p>	

Livelli di padronanza

1	2	3	4
<p>Assiste a rappresentazioni multimediali 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. Visiona immagini presentate dall'insegnante.</p>	<p>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.</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. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. Visiona immagini e documentari.</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO “Don Milani - Sala”
CURRICOLO VERTICALE
COMPETENZA EUROPEA COMPETENZA DIGITALE
INFORMATICA
SCUOLA PRIMARIA

	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA’	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizzare le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione.</p> <p>Utilizzare il coding in ambito di gioco</p>	<p>Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono.</p> <p>Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l’informazione.</p> <p>Utilizzare il PC, con la supervisione dell’insegnante, per scrivere testi e compilare tabelle.</p> <p>Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.</p> <p>Eseguire le istruzioni di semplici blocchi logici per realizzare percorsi o attività</p>	<p>I principali strumenti per l’informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC.</p> <p>Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l’informazione</p> <p>Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione.</p> <p>Funzionalità di semplici blocchi logici</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per e analogici l’apprendimento.</p> <p>Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell’utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell’utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p> <p>Utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività</p>	<p>Conoscere semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento</p> <p>I principali dispositivi informatici di input e output</p> <p>I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</p> <p>Rischi fisici nell’utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici</p> <p>Rischi nell’utilizzo della rete con dispositivi digitali.</p> <p>Funzionalità di blocchi logici dai più semplici ai più complessi</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO “Don Milani - Sala”
CURRICOLO VERTICALE
COMPETENZA EUROPEA COMPETENZA DIGITALE
INFORMATICA
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE SPECIFICHE	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>Saper gestire la propria e-safety</p> <p>Saper utilizzare i principali comandi di un programma per il coding e la robotica per realizzare simulazioni, modellizzazioni, quiz, esercizi, ec...</p>	<p>Utilizzare le Tecnologie per l’Informazione e la Comunicazione per elaborare dati numerici, testi, immagini, video, per produrre artefatti digitali (comprese le modellizzazioni) in diversi contesti e per la comunicazione.</p> <p>Conoscere gli elementi base 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 il PC, periferiche e programmi applicativi</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie e della Rete, saper gestire i propri account in funzione della e-safety</p> <p>Utilizzare i principali comandi di un programma per il coding e la robotica</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 software e le apps applicativi (residenti e/o cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source.</p> <p>Procedure per la produzione/elaborazione di testi, dati e immagini, prodotti multimediali</p> <p>Procedure di utilizzo delle Reti per la ricerca di informazioni, per la comunicazione, la collaborazione e la condivisione.</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale della Reti per la ricerca e la condivisione di dati (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, cloud, protezione degli account, download, diritto d’autore, ecc.)</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. E-safety</p> <p>Concetti base del coding</p>

Evidenze e compiti significativi

EVIDENZE	COMPITI AUTENTICI
<p>Conosce l'organizzazione dei dati in un dispositivo digitale (file e cartelle, estensioni, programmi, librerie, ecc..) e sa riorganizzare il proprio materiale.</p> <p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi per la comunicazione, la ricerca e produzione di informazioni (TV, telefonia fissa e mobile, dispositivi digitali di vario tipo, ecc.)</p> <p>Utilizza i mezzi di comunicazione disponibili in modo opportuno, rispettando le regole stabilite in relazione all'ambito in cui si trova ad operare</p> <p>E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più efficace da usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato</p> <p>Conosce gli strumenti e le funzioni di base di alcuni programmi di produzione/elaborazione di informazioni, con particolare attenzione all'OpenSource.</p> <p>Produce artefatti digitali (di livelli di complessità commisurati al livello scolastico), scegliendo i programmi, la struttura e le modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p> <p>Utilizza il pensiero computazionale (coding) per realizzare elaborati via via più complessi, anche relativi alla Robotica</p>	<p>ESEMPI</p> <p>Utilizza le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti;</p> <p>Utilizza fogli elettronici per effettuare calcoli, rappresentare e organizzare dati;</p> <p>Utilizza app per realizzare presentazioni, mappe, video, timeline, ecc.. relative agli argomenti trattati</p> <p>Costruisce semplici artefatti multimediali</p> <p>Utilizza vari dispositivi e programmi per comunicare ed interagire con i pari</p> <p>Utilizza le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing; costruisce un account sicuro</p> <p>Realizza attività, via via più complesse, di coding (modellizzazione di fenomeni, geometria, quiz, ecc..)</p>

Livelli di padronanza

1	2	3	4	5
<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di un dispositivo digitale; 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 per cercare informazioni solo con la diretta supervisione dell'adulto Sa eseguire semplici istruzioni disposte in blocchi logici realizzando percorsi o attività</p>	<p>Con la supervisione dell'insegnante, scrive testi, li salva, li archivia; inserisce immagini, utilizza tabelle. Legge dati contenuti in grafici e tabelle. Solo con la supervisione dell'insegnante, reperisce semplici informazioni in rete e comunica con altri attraverso la posta Elettronica o in ambienti predisposti dal docente. Sa utilizzare semplici istruzioni disposte in blocchi per organizzare percorsi o attività</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti utilizzando dispositivi digitali; è in grado di editarli e formattarli, di inserire immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.</p>	<p>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni multimediali, per 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. Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. Interagisce autonomamente in ambienti di apprendimento digitali predisposti dai docenti 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. Conosce le basi del coding per realizzare esercizi e modellizzazioni via via più complessi, legati alle varie discipline</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