

COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

CAMPI DI ESPERIENZA : TUTTI

COMPETENZA CHIAVE	POSSIBILI PASSAGGI, INTERCONNESSIONI E AZIONI DI CONTINUITÁ	PROGRESSIONE DELLE COMPETENZE	STRATEGIE UTILIZZATE	ESEMPLIFICAZIONE PROGETTUALI
<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie ed esplorare le potenzialità da esse offerte</p>	<p>Sotto la diretta responsabilità dell'insegnante</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Usare la tastiera e il mouse ● Orientarsi nel mondo dei simboli dei media e della tecnologia ● Utilizzare le nuove tecnologie per attività e giochi didattici ed elaborazioni grafiche ● Esplorare le potenzialità offerte dalla tecnologia ● Utilizzare il PC per visionare immagini e ascoltare musica ● Primo approccio con la LIM 	<p>Potenziare la competenza attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti ● Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio ● Utilizzare la tastiera alfanumerica una volta memorizzati i simboli ● Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari ● Saper registrare semplici dati mediante grafici, tabelle e mappe ● Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, topologico al pc ● Disegnare ● Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ● Sviluppare un atteggiamento di ricerca e usare procedure per risolvere i problemi ● Visionare immagini, e opere d'arte ● Ascoltare e registrare musica e suoni ● Giochi con lo schermo touch 	<ul style="list-style-type: none"> ● Giochi con la tastiera e con il mouse ● Lettura di immagini al pc ● Utilizzo della stampante per stampare produzioni artistiche dei bambini 	<ul style="list-style-type: none"> ● Progetto Inglese (Educhange - Erasmus) ● Musica

SCUOLA PRIMARIA

PROFILO DI COMPETENZA

L'alunno usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

DISCIPLINE COINVOLTE: tutte

COMPETENZA CHIAVE	POSSIBILI PASSAGGI, INTERCONNESSIONI E AZIONI DI CONTINUITÀ	PROGRESSIONE DELLE COMPETENZE	STRATEGIE UTILIZZATE	ESEMPLIFICAZIONE PROGETTUALI
<p>COMPETENZA DIGITALE La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Le abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione prevedono l'utilizzo del computer per:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reperire ● Valutare ● Conservare ● Produrre ● Presentare 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attraverso il gioco, proiettarsi in ambienti diversi con finalità di problem-solving e al fine di improvvisare e scoprire ● Analizzare l'ambiente e/o una situazione e spostare l'attenzione di volta in volta sui dettagli salienti. ● Usare molteplici strumenti per narrare o rappresentare al fine di espandere le proprie capacità mentali. ● Seguire il flusso della narrazione di una storia o dell'informazione presentata attraverso molteplici modalità di rappresentazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare in modo autonomo giochi didattici. ● Usare programmi grafici per produrre e modificare immagini. ● Scrivere, revisionare e archiviare in modo autonomo documenti. ● Con la supervisione e le istruzioni fornite dall'insegnante, costruire tabelle e utilizzare fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli. ● Con la supervisione dell'insegnante, scrivere e inviare autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Setting scolastico tecnologicamente ricco ed integrato con la didattica quotidiana (quindi non l'aula informatica in cui si va una volta alla settimana ma un'aula innervata di tecnologie utilizzate quotidianamente): ● Una didattica curriculare supportata dalle tecnologie (quindi utilizzare il pc per l'insegnamento dei contenuti curricolari e non l'informatica o "l'educazione alle TIC" come materia curriculare separata); ● Una didattica che preveda la 	<p>Attualmente nell'Istituto per la scuola primaria non sono in atto progetti specifici, ma alcuni gruppi di alunni partecipano ad attività di coding. (<u>Programma il futuro</u>) In quasi tutte le classi si utilizzano la LIM e programmi multimediali.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Scambiare informazioni allo scopo di comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • In situazioni reali o di gioco confrontarsi con diversi pensieri ed esperienze per rispettare i vari punti di vista e perseguire un obiettivo comune. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. • Conoscere i principali rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone e adottare i comportamenti preventivi. 	<p>partecipazione attiva degli studenti, con compiti in cui si richiede loro la produzione di materiali digitali, la consultazione di fonti diversificate in rete, la partecipazione a comunità di pratica online, la risoluzione di problemi autentici;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una didattica che sia ricca di momenti di confronto con la realtà e di possibili ponti con l'esperienza pregressa dei ragazzi. 	
--	---	---	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

PROFILO DI COMPETENZA:

L'alunno usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

DISCIPLINE COINVOLTE: tutte

COMPETENZA CHIAVE	POSSIBILI PASSAGGI, INTERCONNESSIONI E AZIONI DI CONTINUITÀ	PROGRESSIONE DELLE COMPETENZE	STRATEGIE UTILIZZATE	ESEMPLIFICAZIONE PROGETTUALITÀ
<p>LA COMPETENZA DIGITALE è Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Le abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione prevedono l'utilizzo delle TIC per:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Reperire •Valutare •Conservare •Produrre •Presentare •Scambiare Informazioni allo scopo di comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet e ciò che le 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapersi proiettare in ambienti diversi con finalità di problem-solving e al fine di improvvisare e scoprire ricercare e produrre. • Usare molteplici strumenti per narrare o rappresentare al fine di espandere le proprie capacità mentali. • Saper usare i principali strumenti informatici e i principali programmi di elaborazione testi (word, powerpoint). • Saper usare strumenti di condivisione a distanza; • Saper usare i mezzi informatici come strumenti compensativi per dsa (mappe, programmi di lettura). • Saper usare in modo responsabile i social 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare programmi grafici per produrre e modificare immagini. • Usare pc, tablet, smartphone per ricercare e condividere immagini, informazione, documenti audio. • Usare i principali programmi di elaborazione testi (word, powerpoint). • Usare per scrivere, revisionare e archiviare in modo autonomo documenti. • Costruire tabelle e utilizzare fogli elettronici per elaborazioni di dati e calcoli. • Scrivere e inviare messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. 	<ul style="list-style-type: none"> • Predisposizione di un setting scolastico tecnologicamente ricco e integrato con la didattica quotidiana lim - videoproiettore - computer in ciascuna classe). • Produzione di materiali digitali, con consultazione di fonti diversificate in rete. • Partecipazione a comunità di pratica online per la risoluzione di problemi autentici. • Utilizzo di software specifici per l'approfondimento dello studio della geometria e della matematica (geogebra, excel). • Utilizzo di software specifici per l'approfondimento dello 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo di pratiche basate sulla creazione di comunità digitali finalizzate all'efficacia della comunicazione e dello scambio. • Utilizzo quotidiano della lim; • Didattica basata sulla flipped classroom. • Progetto <i>robotica educativa</i>: dedicato agli studenti del tempo prolungato. • <i>Persi nella rete</i>: progetto in collaborazione con la polizia postale per la sicurezza del web e di prevenzione del cyberbullismo. • <i>Literacy</i>: progetto in

nuove modalità collaborative permettono.	network, con la consapevolezza dei rischi e delle potenzialità.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare i social network come strumento di confronto e condivisione.	studio delle lingue straniere .	collaborazione con la biblioteca tilane per la ricerca di informazioni in rete; <ul style="list-style-type: none">• Progettoblog.• Generazioni Connesse.• Attività di Coding.
--	---	---	---------------------------------	---

LIVELLI DI PADRONANZA

Competenza: DIGITALE

<u>scuola primaria</u>		<u>scuola primaria e secondaria</u>		<u>scuola secondaria</u>	
<u>Livello iniziale</u> <u>D</u>	<u>Livello base</u> <u>C</u>	<u>Livello intermedio</u> <u>B (prim.)</u> <u>Livello iniziale</u> <u>D (sec.)</u>	<u>Livello avanzato</u> <u>A (prim.)</u> <u>Livello base</u> <u>C (sec.)</u>	<u>Livello intermedio</u> <u>B</u>	<u>Livello avanzato</u> <u>A</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le principali parti del computer e il loro utilizzo (tastiera, mouse, monitor, casse, stampante, scanner, cavi); • Usa la procedura di accensione e spegnimento del computer con la supervisione dell'insegnante; • Impara a conoscere i principali tasti funzione della tastiera (maiuscolo, barra spaziatrice, punteggiatura, invio back space); • Usa in modo autonomo i giochi didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa programmi grafici per produrre e modificare immagini (paint); • Utilizza programmi di videoscrittura con la guida dell'insegnante • Utilizza la procedura del "copia-incolla" con la guida dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le periferiche esterne (stampanti e scanner); • Utilizza programmi di videoscrittura in modo autonomo; • Riconosce alcuni rischi della navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi; • Utilizza la rete per reperire informazioni e salvarle in un apposito file con la supervisione dell'insegnante; • Utilizza con la supervisione dell'insegnante la 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza con dimestichezza programmi di videoscrittura adoperando funzioni avanzate; • Utilizza la rete per reperire informazioni in modo autonomo; • Produce semplici presentazioni in powerpoint con la guida dell'insegnante; • Gestisce il salvataggio dei file in cartelle, su desktop e chiavette usb; • Con la guida dell'insegnante scrive e invia 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in modo critico la rete per ricavare informazioni utili; • Conosce i rischi provenienti da un errato uso della rete e adotta comportamento adeguati; • Produce presentazioni in powerpoint elaborate con la supervisione dell'insegnante • Utilizza fogli di calcolo per la raccolta e l'elaborazione di dati (tabelle e grafici); 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole della netiquette in rete e riconosce i principali rischi del web (spam, richieste di dati personali, virus) • Adopera in modo adeguato i social network, le chat e le nuove tecnologie • Scrive e invia messaggi di posta elettronica con allegati; • Utilizza fogli elettronici per effettuare calcoli e statistiche per realizzare grafici;

		LIM.	messaggi di posta elettronica.	<ul style="list-style-type: none"> • Con la supervisione dell'insegnante scrive e invia messaggi di posta elettronica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Si approccia alla programmazione informatica attraverso l'utilizzo di semplici software di coding (Blocky, Scratch).
--	--	------	--------------------------------	---	--

Il livello avanzato A della scuola primaria corrisponde al livello base C della scuola secondaria di primo grado.

Il livello intermedio B della scuola primaria corrisponde al livello iniziale D della scuola secondaria di primo grado