

# **COMPETENZA DIGITALE**

## SCUOLA DELL'INFANZIA

### CAMPI DI ESPERIENZA : TUTTI

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

## 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
<b>COMPETENZA DIGITALE</b> 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: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reperire</li> <li>• Valutare</li> <li>• Conservare</li> <li>• Produrre</li> <li>• Presentare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attraverso il gioco, proiettarsi in ambienti diversi con finalità di problem-solving e al fine di improvvisare e scoprire</li> <li>• Analizzare l'ambiente e/o una situazione e spostare l'attenzione di volta in volta sui dettagli salienti.</li> <li>• Usare molteplici strumenti per narrare o rappresentare al fine di espandere le proprie capacità mentali.</li> <li>• Seguire il flusso della narrazione di una storia o dell'informazione presentata attraverso molteplici modalità di rappresentazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare in modo autonomo giochi didattici.</li> <li>• Usare programmi grafici per produrre e modificare immagini.</li> <li>• Scrivere, revisionare e archiviare in modo autonomo documenti.</li> <li>• Con la supervisione e le istruzioni fornite dall'insegnante, costruire tabelle e utilizzare fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli.</li> <li>• Con la supervisione dell'insegnante, scrivere e inviare autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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):</li> <li>• 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);</li> <li>• Una didattica che preveda la</li> </ul>	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.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scambiare informazioni allo scopo di comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In situazioni reali o di gioco confrontarsi con diversi pensieri ed esperienze per rispettare i vari punti di vista e perseguire un obiettivo comune.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accedere alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.</li> <li>• Conoscere i principali rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone e adottare i comportamenti preventivi.</li> </ul>	<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"> <li>• Una didattica che sia ricca di momenti di confronto con la realtà e di possibili ponti con l'esperienza pregressa dei ragazzi.</li> </ul>	
--	---	---	---	--

## 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
<b>LA COMPETENZA DIGITALE è</b> 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: •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"> <li>• Sapersi proiettare in ambienti diversi con finalità di problem-solving e al fine di improvvisare e scoprire ricercare e produrre.</li> <li>• Usare molteplici strumenti per narrare o rappresentare al fine di espandere le proprie capacità mentali.</li> <li>• Saper usare i principali strumenti informatici e i principali programmi di elaborazione testi (word, powerpoint).</li> <li>• Saper usare strumenti di condivisione a distanza;</li> <li>• Saper usare i mezzi informatici come strumenti compensativi per dsa (mappe, programmi di lettura).</li> <li>• Saper usare in modo responsabile i social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare programmi grafici per produrre e modificare immagini.</li> <li>• Usare pc, tablet, smartphone per ricercare e condividere immagini, informazione, documenti audio.</li> <li>• Usare i principali programmi di elaborazione testi (word, powerpoint).</li> <li>• Usare per scrivere, revisionare e archiviare in modo autonomo documenti.</li> <li>• Costruire tabelle e utilizzare fogli elettronici per elaborazioni di dati e calcoli.</li> <li>• Scrivere e inviare messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Predisposizione di un setting scolastico tecnologicamente ricco e integrato con la didattica quotidiana: lim - videoproiettore - computer in ciascuna classe).</li> <li>• Produzione di materiali digitali, con consultazione di fonti diversificate in rete.</li> <li>• Partecipazione a comunità di pratica online per la risoluzione di problemi autentici.</li> <li>• Utilizzo di software specifici per l'approfondimento dello studio della geometria e della matematica (geogebra, excel).</li> <li>• Utilizzo di software specifici per l'approfondimento dello</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo di pratiche basate sulla creazione di comunità digitali finalizzate all'efficacia della comunicazione e dello scambio.</li> <li>• Utilizzo quotidiano della lim;</li> <li>• Didattica basata sulla flipped classroom.</li> <li>• Progetto <i>robotica educativa</i>: dedicato agli studenti del tempo prolungato.</li> <li>• <i>Persi nella rete</i>: progetto in collaborazione con la polizia postale per la sicurezza del web e di prevenzione del cyberbullismo.</li> <li>• <i>Literacy</i>: progetto in</li> </ul>

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

## LIVELLI DI PADRONANZA

### Competenza: DIGITALE

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

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

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