

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 DELLE COMPETENZE DIGITALI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'alunno utilizza 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.

È informato 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.

Scuola Primaria

Classe - prima

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
<i>Conosce i principali strumenti tecnologici e la loro funzione</i>	Riconoscere gli strumenti tecnologici	Strumenti tecnologici presenti nell'ambiente scolastico e familiare
	Conoscere le funzioni degli strumenti tecnologici	Le funzioni degli strumenti tecnologici

Classe – seconda

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
<i>Riconosce la funzione delle tecnologie e della comunicazione</i>	Scoprire gli strumenti tecnologici della comunicazione e le loro funzioni Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici	Gli strumenti tecnologici della comunicazione
	Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione	

Classe – terza

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
Utilizza le tecnologie seguendo le indicazioni date	Seguire istruzioni per realizzare un grafico	Diagramma di flusso
		Mappe mentali

Classe – quarta

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
Utilizza le tecnologie in modo funzionale	Individuare le parti e i comandi fondamentali del computer Riconoscere le parti e i comandi principali, della tastiera e del mouse Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. Usare le funzioni basilari di Word e PowerPoint	Gli elementi principali del computer e le periferiche più importanti La tastiera La Videoscrittura
	Usare internet per fare semplici ricerche Primi approcci ad una piattaforma di e-learning sociale	Internet La piattaforma Edmodo

Classe – quinta

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
Sceglie e utilizza le tecnologie per comunicare, ricercare e analizzare dati e informazioni	Usare internet per fare una ricerca e valutare i risultati ottenuti. Intuire i rischi nell'utilizzo della rete Internet e scoprire alcuni comportamenti preventivi e correttivi Usare una piattaforma di e-learning sociale	I motori di ricerca La piattaforma Edmodo
	Primi approcci alle funzioni essenziali di Excel Realizzare semplici grafici	I fogli di calcolo Gli areogrammi Rischi nell'utilizzo della rete con PC

METODOLOGIE	MODALITÀ DI VERIFICA	PROGETTI POF
-------------	----------------------	--------------

Lavori di gruppo e attività laboratoriali,	Osservazioni in situazione, verifiche digitali	Laboratori del fare e del Sapere Informatica simpatica
--	--	---

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI AL TERMINE DEL PRIMO CICLO

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo

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.

Scuola Secondaria di Primo di Grado

Classe – prima

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
<i>Rispetto delle regole di utilizzo delle attrezzature informatiche.</i>	Utilizzare rispettosamente le attrezzature di laboratorio. Conoscere in modo basilare il funzionamento di un pc . Conoscere della terminologia specifica. Compiere le operazioni base per il funzionamento di un personal computer e del sistema operativo (uso delle icone, delle finestre, personalizzazione desktop);	Regolamento del laboratorio e dei carrelli mobili. Caratteristiche hardware e software di un computer. Struttura disco rigido e organizzazione in cartelle.
<i>Capacità di ricerca di nuove informazioni tramite la tecnologia informatica</i>	Conoscere il concetto di accesso digitale (password, accesso libero, ecc.) e di sicurezza digitale. Conoscere semplici norme da rispettare per essere cittadini digitali. Conoscere in modo basilare Internet e gli ambienti Web di autoapprendimento e ascolto musicale; Operare in modo produttivo ed efficace con Wikipedia e YouTube	Internet e i suoi rischi. Ambienti Web dove ascoltare musica. Wikipedia e YouTube: contenitori digitali di informazioni.
<i>Capacità di comunicare e scambiare i dati, attraverso la piattaforma Edmodo.</i>	Entrare nella piattaforma Edmodo, scaricare e caricare semplici allegati, chattare e interagire con i compagni.	Piattaforma EDMODO: assegnazioni e chat. Condivisione di link.
<i>Apprendimento dei pacchetti e dei programmi utilizzati. Produzione documenti di scrittura, tabelle, grafici e presentazioni, secondo un percorso dato.</i>	Aprire, chiudere, salvare, creare un documento di testo. Conoscere delle formattazioni basi di un testo: grassetto, corsivo, sottolineato, dimensione, stile, colore carattere; Inserire e posizionare un oggetto; Utilizzare le impostazioni base per una stampa; Conoscere gli enti fondamentali della geometria attraverso applicazioni come Geogebra.	WORDOffice e OpenOffice Geogebra
<i>Costruzione di un pensiero computazionale</i>	Utilizzare percorsi e strategie, algoritmi semplici	Semplici diagrammi di flusso

Classe – seconda

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
Capacità di rispettare le attrezzature informatiche.	Utilizzare consapevolmente le tecnologie e delle attrezzature di laboratorio. Conoscere i criteri ergonomici e i criteri ecologici di chi utilizza un personal computer Operazioni basilari per la gestione dei file (creare, eliminare, rinominare cartelle e sottocartelle, copia, spostamento di file, riconoscere i formati file più comuni)	Regolamento di laboratorio e dei carrelli mobili Come "stare" davanti ad un computer.
Capacità di ricerca di nuove informazioni tramite la tecnologia informatica	Conoscere le applicazioni (App) e i principali browser Conoscere i concetti di comunicazione digitale e Commercio digitale	App specifiche per le scienze e la matematica. Kahoot! e quizziz.
Capacità di comunicare e scambiare i dati, attraverso le reti.	Accedere alla Piattaforma Edmodo: scaricare e caricare allegati, invii multipli, rispondere a quiz e statistiche. Conoscere in modo basilare il concetto di rete (internet), principali impieghi (posta elettronica, blog, cloud)	Piattaforma EDMODO: condividere scambievolmente materiale. Rispondere a quiz. Utilizzare Cloud.
Apprendimento dei pacchetti e dei programmi utilizzati. Produzione documenti di scrittura, tabelle, grafici e presentazioni, secondo un percorso dato.	Conoscere la formattazione base e la gestione di un paragrafo Conoscere la cella: selezione, inserimento, modifica e spostamento del contenuto; formattazione. Studiare poligoni, aree e isometrie attraverso Geogebra Utilizzare la notazione digitale; Gestione dei file Midi Utilizzare il software MuseScore	Approfondimento di Word EXCEL GeoGebra MuseScore
Costruzione di un pensiero computazionale	Algoritmi	Diagrammi di flusso

Classe – terza

DESCRITTORI	ABILITÀ	CONTENUTI
Rispettare il regolamento d' utilizzo delle attrezzature informatiche	Utilizzare consapevolmente le tecnologie e le attrezzature di laboratorio	Regolamento di laboratorio e dei carrelli mobili.

Utilizzare le nuove tecnologie in modo consapevole Conoscenza dei diritti e dei doveri digitali.	Conoscere le regole della Sicurezza digitale: cyber bullismo	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.) Fonti di pericolo e procedure di sicurezza
Capacità di ricerca di nuove informazioni tramite la tecnologia informatica. Saper distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica.	Conoscere la legislazione relativa ai diritti d'autore, creative commons, tutela SIAE.	Siae Ebook
Capacità di comunicare e scambiare i dati, attraverso le reti, in modo autonomo.	Creare presentazioni, ipertesti e percorsi con utilizzo di software e App free e non, condividere tramite piattaforma Edmodo.	Prezi, Sozi, PowerPoint, Cmap
Autonomia nell'apprendimento dei pacchetti e dei programmi utilizzati.	Utilizzare Audacity per estrarre, modificare file audio. Creare prodotti digitali con MovieMaker Windows Conoscere la circonferenza e le funzioni con GeoGebra.	Geogebra
Costruzione di un pensiero computazionale	Costruire diagrammi di flusso e piccoli programmi con Scratch.	Scratch



METODOLOGIE	MODALITÀ DI VERIFICA	PROGETTI POF
Osservazioni in situazione, verifiche digitali.	Lavori di gruppo, Lezioni laboratoriali, giochi di coding, utilizzo programmi di geometria dinamica, utilizzo piattaforma.	Informatica simpatica