

CURRICOLO VERTICALE COMPETENZE DIGITALI

SCUOLA DELL'INFANZIA	COMPETENZE SCUOLA INFANZIA:		
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante 		
		CONOSCENZE	ABILITÀ
	SCUOLA INF. 3 ANNI	Conoscere le funzioni della LIM e del computer	Prestare attenzione ed apprendere attraverso storie/racconti proiettati alla LIM.
SCUOLA INF. 4 ANNI	Conoscere le funzioni della LIM e del computer	Prestare attenzione ed apprendere attraverso storie/racconti proiettati alla LIM.	
SCUOLA INF. 5 ANNI	Conoscere le funzioni della LIM e del computer	Prestare attenzione ed apprendere attraverso storie/racconti proiettati alla LIM.	
SCUOLA PRIMARIA	COMPETENZE SCUOLA PRIMARIA:		
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Utilizzare il coding in ambito di gioco. 		
		CONOSCENZE	ABILITÀ
	O.A. SCUOLA PRIMARIA : PRIMA – SECONDA - TERZA	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche e funzioni dei principali componenti del computer. Utilizzo di alcune funzioni di programmi di videoscrittura e disegno digitale. Utilizzo di giochi didattici multimediali. Funzionalità di semplici blocchi logici (<i>coding</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare nelle funzioni principali computer, tablet, LIM. Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere testi e compilare tabelle. Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. Eseguire le istruzioni di semplici blocchi logici per realizzare percorsi o attività.
O.A. SCUOLA PRIMARIA: QUARTA - QUINTA	<ul style="list-style-type: none"> 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 giochi didattici. Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Rischi nell'utilizzo della rete con dispositivi digitali. Funzionalità di blocchi logici dai più semplici ai più complessi. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare semplici materiali digitali e analogici per l'apprendimento. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e alcuni comportamenti preventivi e correttivi. Utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività. 	

COMPETENZE SCUOLA SECONDARIA:

- 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.
- Saper gestire la propria *e-safety*.
- Saper utilizzare i principali comandi di un programma per il *coding* e la robotica per realizzare simulazioni, modellizzazioni, quiz, esercizi, ecc

	CONOSCENZE	ABILITÀ
O.A. SCUOLA SECONDARIA: PRIMA	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e utilizzo dei principali hardware input e output. • Conoscenza e utilizzo dei principali programmi di scrittura. • Conoscenza teorica dei principali componenti hardware e software del Pc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. • Utilizzare semplici periferiche per l'apprendimento. • Formattare un semplice testo.
O.A. SCUOLA SECONDARIA: SECONDA	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e utilizzo dei principali programmi di realizzazione grafica e artistica. • Conoscenza e utilizzo dei principali programmi di presentazione. • Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. • Uso consapevole della rete. • Uso consapevole dei social. • Conoscenza e utilizzo di programmi per il <i>coding</i> e la robotica per realizzare simulazioni, modellizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi con maggiore consapevolezza. • Individuare i rischi e i benefici nell'utilizzo della rete Internet e dei social network. • Utilizzare il <i>coding</i> per organizzare percorsi o attività. • Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche. • Formattare un semplice foglio di calcolo. • Creare un semplice elaborato grafico-artistico.
O.A. SCUOLA SECONDARIA: TERZA	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e utilizzo dei principali hardware input e output. • Conoscenza e utilizzo dei principali programmi di scrittura. • Conoscenza teorica dei principali componenti hardware e software del Pc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. • Utilizzare semplici periferiche per l'apprendimento. • Formattare un semplice testo.