

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

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. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet” (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente)

Finalità delle TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione): educare ai media.

Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico.
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica.
- Favorire la trasversalità delle discipline.
- Facilitare il processo di apprendimento.
- Favorire il processo di inclusione.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio.
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

Competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

2. COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Obiettivi

1. migliorare l'apprendimento
2. favorire l'acquisizione della competenza digitale
3. servirsi di strumenti in maniera interattiva
4. interagire in gruppi eterogenei;
5. imparare ad imparare

La competenza digitale permette all'alunno di cercare, esplorare e presentare informazioni in modo responsabile, creativo e con senso critico. La scuola deve educare "ai media" e "con i media" per consentire agli alunni di sviluppare la comunicazione multimediale e saper utilizzare le TIC in modo funzionale all'apprendimento e all'approfondimento delle proprie conoscenze. Il ruolo del docente consiste nell'utilizzare le TIC a supporto della didattica per facilitare il processo di insegnamento/apprendimento anche attraverso modalità laboratoriali. Egli si pone inoltre come mediatore per far acquisire agli studenti familiarità e pratica con le nuove tecnologie, intese come strumenti che servono per creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione e presentazione delle conoscenze acquisite. Il tutto è realizzabile necessariamente attraverso una adeguata formazione dei docenti.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA

Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con l'insegnante.

Favorire lo sviluppo della capacità oculo - manuale, della percezione degli stimoli sonori, della capacità attentiva e di osservazione.

Stimolare lo sviluppo del linguaggio e delle capacità logico matematiche. Favorire la relazione e l' interazione con i pari.

COMPETENZA DIGITALE Scuola dell' infanzia Anni 3

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare,svolgere compiti,acquisire informazioni con l'insegnante.	-Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti -Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio all'invio	Il computer e i suoi usi. Mouse. Tastiera.

COMPETENZA DIGITALE Scuola dell' infanzia Anni 4/5

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare,svolgere compiti,acquisire informazioni con l'insegnante.	- 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.	Conoscere le principali icone di Windows e di Word Utilizzare tastiera e mouse

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE
---------------------------	---------------------

LIVELLO 1 (CLASSE PRIMA PRIMARIA)

Competenze disciplinari: TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione	Utilizzare le TIC per lavorare con testi, immagini, suoni al fine di rappresentare e comunicare idee. Utilizzare diverse forme espressive dal testo, all'immagine al suono. Conoscere le funzioni principali e il funzionamento elementare del computer e della LIM.	Le principali parti e funzioni elementari del computer Semplici programmi di grafica e giochi didattici
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	Riflettere sui rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche ed ipotizzare soluzioni preventive.	Rischi fisici nell'uso delle apparecchiature elettroniche

LIVELLO 1 (CLASSE SECONDA)

Competenze disciplinari: TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione	Utilizzare le TIC per lavorare con testi, immagini, suoni al fine di rappresentare e comunicare idee. Utilizzare diverse forme espressive dal testo alla tabella, dall'immagine al suono. Conoscere le funzioni principali e	Le funzioni di base di un sistema operativo: icone, finestre di dialogo, cartelle, file Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi Giochi didattici

	il funzionamento elementare del computer e della LIM.	
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	Riflettere sui rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche ed ipotizzare soluzioni preventive	Rischi fisici nell'uso delle apparecchiature elettroniche

LIVELLO 2 (CLASSE TERZA)

Competenze disciplinari: TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Utilizzare 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	Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e salvare il proprio lavoro. Utilizzare le TIC per organizzare, classificare, gestire e presentare i lavori realizzati. Progettare e svolgere lavori, in gruppo, descrivendo le operazioni compiute	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi Giochi didattici Stampa di documenti Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise
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	Riflettere sui rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche ed ipotizzare soluzioni preventive.	Rischi fisici nell'uso delle apparecchiature elettroniche

LIVELLO 3 (CLASSE QUARTA)

Competenze disciplinari: TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza	Conoscenze
------------	--------------------------------------	------------

	raggiunti	
Utilizzare 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	Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e salvare il proprio lavoro. Utilizzare le TIC per organizzare, classificare, gestire e presentare i lavori realizzati. Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio. Progettare e svolgere lavori, in gruppo, descrivendo le operazioni compiute. Riconoscere che le informazioni possono essere presentate in forme diverse e provenire da fonti differenti. Compiere delle scelte su quali strumenti utilizzare per produrre differenti risultati.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi Giochi didattici Stampa di documenti Programmi per la costruzione di mappe per lo studio Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti Navigazione in internet attraverso un browser e navigazione in alcuni siti selezionati Motori di ricerca Produzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (siti, fotocamera, ...)
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	Riflettere sui rischi collegati alla navigazione in rete e su procedure di navigazione sicura.	Rischi nell'utilizzo della rete internet

LIVELLO 3 (CLASSE QUINTA)

Competenze disciplinari: TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Utilizzare 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	Riconoscere che le informazioni possono essere presentate in forme diverse e provenire da fonti differenti. Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e salvare il proprio lavoro. Utilizzare le TIC per organizzare, classificare, gestire e presentare i lavori realizzati. Progettare e svolgere lavori, in gruppo,	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. Giochi didattici. Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. Stampa di documenti. Programmi per la costruzione di mappe per lo

	<p>descrivendo le operazioni compiute. Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p> <p>Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul pc un comune programma di utilità. Organizzare una gita o una visita ad un museo, utilizzando internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<p>studio Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.</p> <p>Navigazione in internet attraverso un browser e navigazione in alcuni siti selezionati.</p> <p>Produzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (siti, fotocamera, ...)</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e comunicazioni.</p> <p>La classe virtuale come strumento per comunicare.</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	Utilizzare le TIC per comunicare. Riflettere in modo critico sulle esperienze con le TIC sia all'interno della scuola sia all'esterno (uso della classe virtuale).	Rischi nell'utilizzo della rete internet (anche legati all'uso della posta elettronica).