

ISTITUTO COMPRENSIVO "AMANTE"

- Fondi -

COMPETENZE DIGITALI



CURRICOLO VERTICALE

A.S. 2016-2019

COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare,svolgere compiti,acquisire informazioni.	<ul style="list-style-type: none">- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti;-Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio;- eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer;- Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer;- Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer;- Utilizzare la tastiera alfanumerica una volta memorizzati i simboli;- Visionare immagini, opere artistiche e documentari.	Il computer e i suoi usi; Mouse; Tastiera; Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobile).

COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA PRIMARIA – AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

COMPETENZA	OBIETTIVI	CONTENUTI
<p>- Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie;</p> <p>- Usare il computer per reperire, valutare produrre, presentare, scambiare informazioni.</p> <p>- Utilizza la rete con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.</p>	<p>- Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e loro funzioni;</p> <p>- Scrivere un semplice testo al computer e salvarlo;</p> <p>- Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare (Paint);</p> <p>- Usare in modo guidato giochi didattici;</p> <p>- Individuare alcuni rischi nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive;</p> <p>- Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.</p>	<p>Scrittura di un testo;</p> <p>archiviazione di un testo;</p> <p>inserimento di immagini e tabelle;</p> <p>Uso di programmi grafici per produrre e modificare immagini.</p> <p>Uso in modo autonomo di giochi didattici;</p> <p>Utilizzo della rete per reperire informazioni con la supervisione dell'insegnante;</p>

COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA PRIMARIA - CLASSI QUARTE/QUINTE

COMPETENZA	OBIETTIVI	CONTENUTI
<p>Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie; Usare il computer per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni; Utilizza la rete con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni; - Saper spiegare la differenza tra Hardware e software; - Saper utilizzare dispositivi per memorizzare i dati (Hard disk, Pen Drive); - Saper archiviare documenti, secondo un criterio stabilito, creando cartelle e sotto cartelle; - Saper copiare e incollare file e cartelle; - Saper disegnare ed elaborare immagini in maniera creativa con l'utilizzo di diversi Software; - Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive; - Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive -Saper trovare informazioni su internet con la supervisione dell'insegnante. -Saper usare programmi didattici presenti su CD-ROM o in Internet -Saper svolgere giochi didattici adeguati alle proprie competenze didattiche. 	<p>Programmi di videoscrittura ; Elaborazione e presentazione di un proprio progetto; Uso dei sussidi informatici; Utilizzo della rete per reperire informazioni con la supervisione dell'insegnante; Organizzazione delle informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.</p>

COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA	OBIETTIVI	CONTENUTI
<p>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.</p> <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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. - Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. -Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. -Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento; -Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi -Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago; -Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. 	<p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento;</p> <p>I dispositivi informatici di input e output;</p> <p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source ;</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo;</p> <p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare ;</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni ;</p> <p>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.);</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D' ISTRUZIONE
<p>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.</p>	<p>Utilizzare le TIC per lavorare con testi immagini e suoni al fine di comunicare idee</p>	<p>Produrre, rivedere, salvare e condividere il proprio lavoro.</p>	<p>Acquisire le regole per la navigazione consapevole e responsabile di un sito web.</p> <p>Elaborare nuove conoscenze/abilità</p>

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D' ISTRUZIONE
<p>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.</p>	<p>Utilizzare le TIC per lavorare con testi immagini e suoni al fine di comunicare idee</p>	<p>Produrre, rivedere, salvare e condividere il proprio lavoro.</p>	<p>Acquisire le regole per la navigazione consapevole e responsabile di un sito web. Elaborare nuove conoscenze/abilità</p>

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Indicatori	D iniziale	C Basilare	B intermedio	A avanzato
Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie	Sa muovere correttamente il mouse e i suoi tasti, le frecce direzionali	Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer, usare programmi grafici semplici	Sa spiegare la differenza tra hardware e software, sa memorizzare i dati e archiviare un documento	Utilizza con disinvoltura gli strumenti informatici, conosce gli elementi del computer e le relazioni tra essi, conosce e utilizza diversi sistemi operativi e programmi basilari per la produzione di testi, ipertesti e utilizzo dei fogli di calcolo
Uso del computer per reperire, valutare, produrre, presentare e scambiare informazioni	Comprende ed esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico; riconosce lettere e forme di scrittura attraverso il pc.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.	Scrive, revisiona e archivia o testi scritti con tablet o PC.	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
Utilizza la rete con la diretta supervisione dell'adulto per cercare le informazioni	Conosce alcuni rischi della navigazione in rete.	Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.