



Competenza chiave europea Competenze digitale

Fonti di legittimazione:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18/12/2006

Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Scheda di certificazione delle competenze (C.M. 3 del 13 febbraio 2015) Competenza 4

SCUOLA DELL'INFANZIA	PAG 2
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	PAG 3
SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA	PAG 4
SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA	PAG 5
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	PAG 6



SCUOLA DELL'INFANZIA

	Traguardi di sviluppo delle competenze	Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<i>Al termine della scuola dell'infanzia</i>	Comunicare ed esprimersi con una pluralità di linguaggi, avvalendosi anche della strumentazione tecnologica.	Utilizzare strumenti informatici in situazioni di gioco e/o come supporto didattico.	Utilizzare, con la supervisione dell'insegnante, alcune TIC per documentare un'esperienza vissuta, per fare ricerca, per conoscere.	Alcune strumentazioni tecnologiche e loro utilizzo.
<i>Ambiti di riferimento Tutti</i>	Orientarsi, con la guida dell'insegnante, nel mondo delle tecnologie.	Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e documentare il proprio lavoro		
<i>Ambiti correlati Tutti</i>				



COMPETENZA DIGITALE
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

AMBITI	Al termine della SCUOLA PRIMARIA	Al termine della SCUOLA SECONDARIA
Ambiti correlati TUTTI	<p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>



SCUOLA PRIMARIA

Scuola primaria Classe terza	Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
Tutti	<p>Utilizzare il computer in un contesto applicativo.</p> <p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e come supporto didattico.</p> <p>Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e documentare il proprio lavoro.</p>	<p>Usare in modo guidato i giochi didattici multimediali.</p> <p>Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare (paint).</p> <p>Sapersi orientare fra gli elementi principali del computer e le loro funzioni.</p> <p>Saper utilizzare gli elementi per immettere dati, stampare e salvare un documento.</p>	<p>Giochi didattici multimediali.</p> <p>Principi d'uso dei più noti programmi grafici per disegnare e colorare.</p> <p>Principali parti e funzioni del computer.</p> <p>Funzionalità di programmi di videoscrittura con inserimento di tabelle e immagini.</p>



	Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<p>Scuola primaria Classe quinta</p>	<p>Recuperare e analizzare informazioni da fonti diverse.</p> <p>Utilizzare le TIC in modo creativo e funzionale allo studio, alla collaborazione e alla comunicazione.</p>	<p>Saper utilizzare dispositivi per memorizzare i dati.</p> <p>Archiviare documenti secondo un criterio stabilito creando cartelle.</p> <p>Saper usare programmi didattici presenti sul PC.</p> <p>Saper svolgere giochi didattici multimediali adeguati alle proprie competenze.</p> <p>Saper trovare informazioni su internet a scopi didattici.</p> <p>Costruire ed elaborare tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Formattare testi scritti inserendo elementi grafici.</p> <p>Utilizzare la rete per inviare e-mail legate ad attività didattiche attraverso l'uso di account della scuola o autorizzati e visionati dai genitori.</p> <p>Creare artefatti digitali utilizzando semplici applicativi.</p> <p>Utilizzare la rete in modo consapevole attuando comportamenti preventivi.</p>	<p>Funzioni principali dei software più conosciuti (word, excel, power point o simili)</p> <p>Fondamentali forme di utilizzo della rete per la ricerca di informazioni.</p> <p>Forme di comunicazione attraverso la rete.</p> <p>Semplici applicativi per la collaborazione e la produzione e condivisione di informazioni e conoscenze.</p> <p>Principali rischi dell'utilizzo della rete con pc e telefonini.</p>
<p>Ambiti di riferimento TECNOLOGIA</p> <p>Ambiti correlati TUTTI</p>			



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

	Competenze specifiche	Abilità	Conoscenze
<p><i>Al termine della scuola secondaria di primo grado</i></p> <p><i>Ambiti di riferimento Tecnologia Tutti</i></p>	<p>Creare documenti.</p> <p>Recuperare e analizzare informazioni da fonti diverse.</p> <p>Utilizzare le TIC per comunicare.</p> <p>Produrre, organizzare, sviluppare e presentare il proprio lavoro attraverso le TIC.</p>	<p>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>Operare una riflessione critica sull'utilizzo consapevole delle TIC.</p> <p>Distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica.</p> <p>Utilizzare la rete a scopi informativi, comunicativi di ricerca e di svago in maniera critica.</p> <p>Interagire in rete con persone o compagni diversi nel mondo,</p>	<p>Principali componenti strutturali e funzionalità del PC: hardware e software.</p> <p>Principali programmi di videoscrittura.</p> <p>Principali strumenti offerti dalla rete.</p> <p>Regole per la navigazione responsabile e consapevole dei siti web.</p> <p>Modalità di condivisione delle risorse del gruppo classe.</p> <p>Funzionalità di programmi per creare testi, presentazioni, elaborazioni grafiche, fogli di calcolo, filmati e altri prodotti multimediali.</p>