CURRICOLO IN 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 e con i 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.

Competenze previste al termine del corso della scuola dell'infanzia	
Saper utilizzare in modo guidato il computer	- Utilizzo del mouse (cliccare, bicliccare, trascinare…) - Utilizzo della tastiera (tasti direzionali…)
Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi e i software più comuni (disegno…)	- *DISEGNO* Fare un disegno con i più comuni programmi (Paint, tuxpaint…) - *Utilizzo di software didattici*

Competenze previste al termine del primo biennio (I-II scuola primaria)	
COMPETENZA	ABILITA'
Saper utilizzare in modo guidato il computer e le principali periferiche	- Discriminare e denominare la macchina computer e le sue periferiche - Accendere e spegnere il computer - Utilizzo del mouse (cliccare, bicliccare, trascinare…) - Utilizzo della tastiera
Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (videoscrittura, disegno…)	- Aprire e chiudere un programma/ applicazione - *WORDPROCESSOR* Aprire un nuovo documento Digitare e formattare un testo Salvare il documento - *DISEGNO* Fare un disegno con i più comuni programmi (Paint, tuxpaint…)
Saper utilizzare in modo guidato le principali funzioni della LIM	- Utilizzo dei principali strumenti della barra delle applicazioni
Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti	- Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico
Competenze previste al termine del secondo biennio (III – IV scuola primaria)	
Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti	Utilizzo della videoscrittura: - Saper scrivere e formattare testi Utilizzo degli strumenti di disegno Utilizzo del foglio di calcolo: - Saper tabulare dati - Saper costruire diagrammi Utilizzo delle mappe - Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzo di strumenti di presentazione - Saper costruire mappe con l'utilizzo di

	software e/o applicativi 2.0
Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti	- Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico
Saper utilizzare le principali funzioni della LIM per la realizzazione di prodotti	- Utilizzo degli strumenti del programma Smart
Saper utilizzare la tecnologia per un primo approccio al pensiero computazionale (coding)	- Utilizzo di software offline e online per attività di coding
Competenze previste al termine del terzo biennio (V scuola primaria- I secondaria)	
Saper esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e saper gestire le principali periferiche (macchina digitale, pen drive, scanner…)	- Creare cartelle, gestire file - Saper trasferire dati dalle periferiche
Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) per rappresentare e comunicare contenuti	Utilizzo di programmi di videoscrittura - Saper scrivere e formattare testi - Saper inserire immagini, tabelle e oggetti - Saper stampare Utilizzo del foglio di calcolo: - Saper tabulare dati - Saper costruire diagrammi Utilizzo delle mappe - Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzo di strumenti di presentazione - Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzo di software dedicati Utilizzo degli strumenti di disegno Costruzione di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link…) Costruzione di video con applicativi dedicati
Saper utilizzare le funzioni della LIM per la realizzazione di prodotti	- Utilizzo degli strumenti del programma Smart
Saper navigare la rete per ricavare informazioni	- Accedere alla rete web e ricercare informazioni
Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding)	- Utilizzo di software offline e online per attività di coding (code.org; scratch)
Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione via web	- Scrivere, inviare e ricevere un'email - Utilizzo di chat (google hangount) - Utilizzo di cloud per l'archiviazione (google drive, dropboox, ondrive) - Utilizzo di applicativi 2.0 di condivisione (Padlet, Prezi…)
Saper utilizzare in modo consapevole la tecnologia	- Utilizzo consapevole degli strumenti di collaborazione e condivisione in rete
Competenze previste al termine della scuola secondaria di primo grado	
Saper esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e saper gestire le principali periferiche (macchina digitale, pen drive, scanner…)	- Creare cartelle, gestire file - Saper trasferire dati dalle periferiche

Saper utilizzare i programmi applicativi (computer e/o tablet) più comuni per archiviare, organizzare, elaborare e presentare dati, informazioni e idee	Utilizzo di programmi per la videoscrittura - Saper scrivere e formattare testi - Saper inserire immagini, tabelle e oggetti - Saper stampare Utilizzo del foglio di calcolo: - Saper tabulare dati, creare tabelle e grafici - Saper utilizzare formule Utilizzo delle mappe - Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzo di strumenti di presentazione - Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzo di software dedicati Costruzione di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link…) Costruzione di video con applicativi dedicati Costruzione di infografiche Utilizzo di strumenti di grafica
Saper utilizzare con dimestichezza le funzioni della LIM per la realizzare di prodotti	- Utilizzo degli strumenti del programma Smart
Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding) e costruire dei prodotti	- Utilizzo di software offline e online per attività di coding con realizzazione di giochi
Saper navigare la rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni	- Ricercare informazioni e saperle selezionare - Saper rielaborare le informazioni reperite in diverse forme espressive (grafiche, audio, video, presentazioni…)
Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione (Cloud) via web per condividere e scambiare informazioni e contenuti	- Utilizzo delle varie forme di comunicazione: email, chat, - Utilizzo del blog di classe per la pubblicazione dei post - Utilizzo di cloud per l'archiviazione (google drive, dropboox, ondrive) - Utilizzo di applicativi 2.0 di condivisione (Padlet, Prezi…)
Saper utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia	- Utilizzo critico e consapevole della rete (opportunità e pericoli) - Promozione di attività collaborative e/o di studio in rete

AREA DISCIPLINARE	COMPETENZE	ABILITA'
AREA LINGUISTICA	- Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o Lim) per rappresentare e comunicare contenuti - Saper navigare la rete per ricavare informazioni - Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione - Saper utilizzare in modo consapevole la tecnologia	Utilizzo di programmi per la videoscrittura - Saper scrivere e formattare testi - Saper inserire immagini, tabelle e oggetti Utilizzo delle mappe - Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzo di strumenti di presentazione - Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Costruzione di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link…) Accedere alla rete web e ricercare informazioni Utilizzo consapevole degli strumenti di collaborazione e condivisione in rete
AREA DI STUDIO (STORIA-GEOGRAFIA- SCIENZE-TECNOLOGIA) ed ESPRESSIVO (ARTE)	- Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o Lim) per rappresentare e comunicare contenuti - Saper navigare la rete per ricavare informazioni - Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione - Saper utilizzare in modo consapevole la tecnologia	Utilizzo di programmi per la videoscrittura - Saper scrivere e formattare testi - Saper inserire immagini, tabelle e oggetti Utilizzo delle mappe - Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzo di strumenti di presentazione - Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Costruzione di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link…) Costruzione di video con applicativi dedicati Costruzione di infografiche Utilizzo di strumenti di grafica Accedere alla rete web e ricercare informazioni

		Utilizzo consapevole degli strumenti di collaborazione e condivisione in rete
AREA LOGICO MATEMATICA	- Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) per rappresentare e comunicare contenuti - Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding) - Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione - Saper utilizzare in modo consapevole la tecnologia	Utilizzo del foglio di calcolo: - Saper tabulare dati - Saper costruire diagrammi Utilizzo delle mappe - Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzo di software dedicati Utilizzo di software offline e online per attività di coding Utilizzo consapevole degli strumenti di collaborazione e condivisione in rete