

COMPETENZA DIGITALE

PROFILO IN INGRESSO SCUOLA INFANZIA		
<p>Il bambino manifesta ed esprime interesse nell'utilizzo personale della strumentazione tecnologica, multimediale e digitale che ha a disposizione per compiere semplici attività ludiche e artistiche, per la visione di immagini, video e per l'ascolto di suoni</p>		
SCUOLA INFANZIA		
	COMPETENZE DA SVILUPPARE	PERCORSI / ATTIVITA'
BAMBINI DI 3 ANNI	<p>Comprendere e saper utilizzare in modo consapevole nuovi linguaggi. Dimostrare interesse per macchine e strumenti tecnologici, riconoscendo e denominando computer, cellulare, stampante e tablet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentazione dei componenti tecnologici e del materiale iconico, sonoro e audio-visivo, attraverso un approccio ludico (drammatizzazione, storia, giochi simbolici).
BAMBINI DI 4 ANNI	<p>Riconoscere e distinguere comandi e strumenti di ricerca, grafici o di gioco. Sperimentare, con la guida dell'insegnante, le potenzialità della strumentazione tecnologica, multimediale e digitale che si ha a disposizione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo dei comandi del pc e di alcuni programmi (sia attraverso il mouse che con la tastiera) per compiere semplici azioni. ● Ricerca di immagini ● Visione di video (canzoni animate, cartoni animati).
BAMBINI DI 5 ANNI	<p>Esercitare la creatività nell'utilizzo dei media, in modo produttivo, per organizzare, codificare ed esprimere contenuti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Giochi ed esercizi di tipo logico al computer (abbinare, scegliere, ricercare, creare). ● Ricerca della direzionalità e della lateralità, effettuando percorsi utili ad individuare i comandi necessari nello svolgimento di azioni finalizzate (coding). ● Disegni con Paint. ● Individuazione e apertura di icone e software ● RegISTRAZIONI vocali
LIVELLI IN USCITA SCUOLA INFANZIA		

INIZIALE	Manifesta poca curiosità e scarso interesse ad interagire con lo strumento tecnologico e ad esprimersi attraverso l'uso di tecnologie e programmi informatici creativi, anche se guidato.	
BASE	Se opportunamente stimolato, manifesta curiosità nei diversi contesti esperienziali interagendo in maniera sufficiente con lo strumento tecnologico ed utilizzando, anche se non sempre correttamente, programmi informatici creativi.	
INTERMEDIO	In maniera indipendente evidenzia curiosità e interesse nei diversi contesti esperienziali. Se guidato si esprime attraverso l'uso di tecnologie e utilizza i programmi informatici creativi nel rispetto della consegna.	
AVANZATO	Si esprime attraverso l'uso di tecnologie e utilizza correttamente programmi informatici creativi, mostrando intraprendenza e creatività.	
TRAGUARDI IN USCITA SCUOLA INFANZIA / INGRESSO PRIMARIA		
Il bambino dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.		
SCUOLA PRIMARIA		
	COMPETENZE DA SVILUPPARE	PERCORSI / ATTIVITA'
CLASSE PRIMA	Avvicinarsi a macchine tecnologiche (PC e LIM) e scoprire gli elementi che le compongono. Rispettare l'ambiente classe/laboratorio e le macchine tecnologiche. Prestare attenzione alle consegne date Sperimentare le modalità di utilizzo del mouse e della tastiera.	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di semplici software didattici. ● Visione di materiale multimediale per l'apprendimento. ● Esecuzione di giochi didattici alla Lim e al computer ● Esecuzione di giochi on line usando mouse e tastiera per attivare le funzioni di gioco ● Utilizzo degli strumenti del programma di disegno digitale; ● Inserimento di forme e caselle di testo negli elaborati di disegno digitale.
CLASSE SECONDA	Saper utilizzare in modo guidato il computer e le principali periferiche. Individuare le parti che compongono le macchine tecnologiche e le loro funzioni	<ul style="list-style-type: none"> ● Avvio all'utilizzo del coding ● Utilizzo di semplici software didattici per attività di vario genere, giochi di apprendimento, elaborazioni grafiche,

	<p>Utilizzare le funzioni base dei software di scrittura digitale</p> <p>Usare autonomamente il mouse, il sistema touch, la tastiera per interagire con la macchina.</p> <p>Usare correttamente la superficie della LIM/tablet.</p> <p>Attivare le icone sul desktop</p> <p>Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici.</p> <p>Avviarsi ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.</p> <p>Usare i principali strumenti di formattazione</p>	<p>con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</p>
CLASSE TERZA	<p>Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni.</p> <p>Utilizzare le funzioni base dei programmi di videoscrittura e approcciarsi ai programmi di presentazione attraverso modelli</p> <p>Accendere e spegnere autonomamente e correttamente il computer; Padroneggiare l'uso del sistema touch screen, della tastiera e del mouse e gestirli in alternativa;</p> <p>Utilizzare le principali funzioni di LIM e tablet;</p> <p>Utilizzare le principali funzioni dei programmi di videoscrittura e di presentazione</p> <p>Creare e denominare una cartella di destinazione dei file</p> <p>Salvare i file nella cartella creata.</p> <p>Fare un uso guidato e protetto di Internet per accedere a risorse testuali o grafiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo dei programmi di videoscrittura e di presentazione ● Attività di archiviazione digitale ● Sperimentazione del "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.
CLASSE QUARTA	<p>Realizzare semplici elaborati testuali e grafici con l'uso delle tecnologie</p> <p>Iniziare a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale e si orienta nell'uso degli strumenti multimediali a seconda delle diverse situazioni, per ricavarne informazioni</p> <p>Utilizzare il programma di presentazione;</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Spiegazione delle funzioni e i principi di sicurezza. ● Progettazione e realizzazione di semplici prodotti multimediali. ● Verbalizzazione delle procedure di realizzazione e funzionamento apprese. ● Ricerche on line, guidate.

	<p>Utilizzare semplici funzioni di programmi per creare grafici e diagrammi di flusso; Usare la tecnologia per approfondire argomenti. Utilizzare Internet per trovare materiali grafici ed informazioni; Utilizzare siti sicuri ed attendibili</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Spiegazione di potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche
CLASSE QUINTA	<p>Utilizzare gli strumenti multimediali per ricavare informazioni Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e limiti della tecnologia attuale e orientarsi nell'uso degli strumenti multimediali a seconda delle diverse situazioni, per ricavarne informazioni Scegliere tra i materiali rintracciabili solo quelli di effettivo interesse. Scegliere tra i programmi conosciuti quello che meglio si addice al proprio stile di apprendimento o di comunicazione Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi utilizzando anche software digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lavori individuali o in gruppo ● Utilizzo di motori di ricerca. ● Utilizzo di programmi multimediali per la videoscrittura e per la rappresentazione con tabelle, mappe... ● Utilizzo di applicazioni per svolgere attività didattiche e per saperne creare di personali.
LIVELLI IN USCITA SCUOLA PRIMARIA		
INIZIALE	In modo guidato, l'alunno è in grado di reperire dati, informazioni e contenuti tramite una una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprende come organizzarli, salvarli e ritrovarli.	
BASE	In modo pressoché autonomo, l'alunno è in grado di reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprende come organizzarli, salvarli, ritrovarli e inizia a condividerli.	
INTERMEDIO	In modo autonomo, l'alunno è in grado di reperire dati, informazioni e contenuti tramite una ricerca in ambienti digitali. Comprende come organizzarli, salvarli, ritrovarli e condividerli.	
AVANZATO	In modo autonomo, l'alunno è in grado di reperire dati, informazioni e contenuti tramite una ricerca in ambienti digitali valorizzando strategie personali. Con sicurezza li sa organizzare, salvare, ritrovare e condividere.	

TRAGUARDI IN USCITA SCUOLA PRIMARIA / INGRESSO SECONDARIA

L'alunno inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale e si orienta nell'uso degli strumenti multimediali a seconda delle diverse situazioni, per ricavarne informazioni.
 Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

SCUOLA SECONDARIA

	COMPETENZE DA SVILUPPARE	PERCORSI / ATTIVITA'
CLASSE PRIMA	<p>Orientarsi tra i principali devices per ricavare informazioni, riconoscendone caratteristiche, funzioni e limiti.</p> <p>Organizzare le informazioni e le conoscenze con le nuove tecnologie.</p> <p>Essere in grado di realizzare prodotti personali e creativi, valutando l'attendibilità di informazioni e materiali reperiti in rete.</p> <p>Utilizzare applicativi per la produzione di testi e presentazioni.</p> <p>Utilizzare semplici procedure di programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Sperimentazione delle applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. ● Utilizzo del sistema operativo e dei più comuni software applicativi ● Lavori di gruppo ● Progettazione e realizzazione di prodotti personali e creativi (Creazione di presentazioni, brochures e volantini) ● Esercitazioni di videoscrittura, inserimento di immagini, tabelle, cornici. ● Attività intuitive e ludiche inerenti i concetti base della programmazione a blocchi per sviluppare il pensiero computazionale.
CLASSE SECONDA	<p>Distinguere tra i diversi dispositivi quello più idoneo in base agli obiettivi da raggiungere.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità di diversi devices, dei sw e dei rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni (attendibilità delle informazioni e dei materiali reperiti in rete).</p> <p>Essere in grado di individuare una potenziale minaccia informatica e delle modalità di tutela della sicurezza informatica.</p> <p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti/prodotti di</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di sw specifici e di devices di tipo diverso. ● Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare, ● Utilizzo di semplici misure di sicurezza dei dati e riservatezza. ● Realizzazione di vari prodotti personali attraverso l'uso consapevole delle tecnologie digitali ● Utilizzo della rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.

	<p>vario tipo, personali e creativi, in diverse situazioni.</p> <p>Familiarizzare con le procedure per l'utilizzo di applicativi per elaborazione immagini e video.</p> <p>Utilizzare reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</p> <p>Utilizzare alcune procedure di programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo avanzato dei motori di ricerca e della suite google ● Attività di coding
CLASSE TERZA	<p>Riconoscere ed utilizzare autonomamente i vari dispositivi, i sw e le app e valutarne le potenzialità per ogni utilizzo con piena consapevolezza di potenzialità e rischi.</p> <p>Riconoscere le potenzialità della programmazione a blocchi per risolvere semplici problemi pratici.</p> <p>Essere consapevole delle modalità di tutela della sicurezza informatica, individuare le procedure di utilizzo sicuro e di neutralizzazione delle minacce.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento ed essere in grado di realizzarne di personali (mappe concettuali, schemi...).</p> <p>Utilizzare elementi di programmazione a blocchi.</p> <p>Realizzare autonomamente prodotti personali e creativi, utilizzando in modo serio e consapevole le tecnologie digitali e la rete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di semplici comandi attraverso linguaggi di programmazione a blocchi ● Applicazione autonoma di procedure di protezione dei dati e della propria identità digitale ● Esperienze di progettazione robotica per sviluppare capacità di problem solving. ● Realizzazione di mini progetti.
LIVELLI IN USCITA SCUOLA SECONDARIA		
INIZIALE	<p>Identifica le funzioni fondamentali del pc e ne utilizza i principali componenti.</p> <p>Comprende e produce brevi testi, realizza disegni.</p>	
BASE	<p>Scrive testi al computer e li formatta correttamente, salva documenti su dispositivi usb e repository nel cloud, invia email. Utilizza la rete per cercare informazioni.</p>	
INTERMEDIO	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi, inserendo immagini. Utilizza fogli elettronici con istruzioni. Utilizza la posta elettronica- Usa Internet per ricavare informazioni.</p> <p>Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete.</p>	

AVANZATO

Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi, può manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle. Utilizza autonomamente e correttamente la posta elettronica. Conosce i rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone e adotta i comportamenti preventivi adeguati.

TRAGUARDI IN USCITA SCUOLA SECONDARIA

L'alunno comprende le informazioni digitali ed è in grado di esprimere, con pluralità di linguaggi e tecnologie multimediali, valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. Utilizza adeguate risorse di tipo digitale per la progettazione di prodotti.
Realizza prodotti attraverso l'uso consapevole delle tecnologie digitali.
E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.