**COMPETENZE DIGITALI**

**SCUOLA DELL’INFANZIA**

|  |  |
| --- | --- |
| **Competenze** | **Abilità alla fine del terzo anno** |
| Esplora le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie | * Denominare i principali componenti dei dispositivi informatici (mouse, schermo, tastiera)
* Saper usare un semplice programma utilizzando gli strumenti disponibili
* Eseguire semplici giochi alla LIM
 |

**SCUOLA PRIMARIA**

|  |
| --- |
| **Classe prima** |
| **Competenze** | **Discipline**  | **Abilità** |
| CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DELLA MACCHINA ED USARE LE PRINCIPALI FUNZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO  | TecnologiaTecnologiaTecnologiaGeografia/motoriaItalianoImmagine | * Conoscere e denominare le parti visibili del computer e le periferiche utilizzate.
* Accendere e spegnere correttamente ed autonomamente il computer
* Aprire una cartella o avviare applicazioni note dall’icona presente sul desktop
* Controllare lo spostamento del puntatore del mouse per muoversi sullo schermo
* Orientarsi sulla tastiera alfanumerica per scrivere parole o frasi
* Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare
 |
| USARE IL PC COME STRUMENTO MULTIMEDIALE PER L’APPRENDIMENTO E LA COMUNICAZIONE  | Tutte le discipline | * Utilizzare in modo corretto giochi didattici
 |
| **Classe seconda** |
| **Competenze** | **Discipline**  | **Abilità** |
| CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DELLA MACCHINA ED USARE LE PRINCIPALI FUNZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO  | TecnologiaGeografiaItalianoGeografia/matematica | * Conoscere e denominare le parti visibili del computer e le periferiche utilizzate
* Conoscere e utilizzare le funzioni dei tasti del mouse
* Essere in grado di utilizzare la tastiera alfanumerica e alcuni tasti funzione (es. canc – backspace - shift...)
* Essere in grado di utilizzare alcuni tasti funzione (es. frecce direzionali...)
 |
| CREARE DOCUMENTI | ItalianoItalianoTecnologia | * Scrivere un semplice testo al computer
* Formattare i caratteri (dimensione, stile, colore…)
* Salvare un file
 |
| USARE IL PC COME STRUMENTO MULTIMEDIALE PER L’APPRENDIMENTO E LA COMUNICAZIONE  | Tutte le discipline | * Applicare i comandi richiesti per l’esecuzione di giochi e software didattici
 |
| **Classe terza** |
| **Competenze** | **Discipline**  | **Abilità** |
| CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DELLA MACCHINA ED USARE LE PRINCIPALI FUNZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO  | Tutte le discipline | * Usare autonomamente il mouse e la tastiera
 |
| CREARE DOCUMENTI | ItalianoImmagineTecnologiaTutte le disciplineTecnologiaTecnologia | * Digitare autonomamente un testo e formattarne i caratteri (dimensione, stile, colore…)
* Saper inserire immagini
* Utilizzare gradualmente le procedure taglia/copia/incolla
* Saper produrre un documento funzionale ad una attività svolta usando un programma di videoscrittura
* Creare cartelle
* Archiviare dati all’interno di cartelle
 |
| USARE IL PC COME STRUMENTO MULTIMEDIALE PER L’APPRENDIMENTO E LA COMUNICAZIONE  | Tutte le discipline | * Applicare autonomamente e correttamente i comandi richiesti per l’esecuzione di giochi e software didattici
 |
| **Classe quarta** |
| **Competenze** | **Discipline**  | **Abilità** |
| CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DELLA MACCHINA ED USARE LE PRINCIPALI FUNZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO  | Tutte le discipline | * Essere in grado di utilizzare autonomamente la tastiera alfanumerica e i tasti funzione
 |
| CREARE DOCUMENTI | ItalianoTutte le disciplineMatematica/Scienze/ StoriaTecnologia | * Conoscere le parti e le caratteristiche di una e-mail, leggere e scrivere messaggi di posta elettronica
* Saper produrre un documento funzionale ad una attività svolta usando un programma di videoscrittura
* Saper inserire elementi grafici in un documento (tabelle, caselle di testo, mappe, grafici …)
* Saper utilizzare il software per la presentazione di un lavoro
 |
| USARE IL PC COME STRUMENTO MULTIMEDIALE PER L’APPRENDIMENTO E LA COMUNICAZIONE  | Tutte le disciplineStoria/Geografia/Scienze | * Utilizzare in modo autonomo CD-DVD multimediali e giochi didattici
* Conoscere la funzione di un browser (es. Chrome,...), aprirlo e utilizzarlo in forma guidata per la ricerca di informazioni
 |
| **Classe quinta** |
| **Competenze** | **Discipline**  | **Abilità** |
| CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DELLA MACCHINA ED USARE LE PRINCIPALI FUNZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO  | Tutte le discipline | * Usare autonomamente i comandi principali del computer e dei programmi
 |
| CREARE DOCUMENTI | Tutte le disciplineTutte le disciplineTutte le discipline | * Saper produrre un documento funzionale ad una attività svolta usando un programma di videoscrittura
* Saper inserire elementi grafici in un documento (tabelle, caselle di testo, mappe, grafici …)
* Saper utilizzare autonomamente il software per la presentazione di un lavoro con semplici collegamenti ipertestuali
 |
| USARE IL PC COME STRUMENTO MULTIMEDIALE PER L’APPRENDIMENTO E LA COMUNICAZIONE  | Storia/Geografia/ScienzeDa stabilire dalla commissione del progetto “Generazioni connesse” | * Utilizzare la rete, con la diretta supervisione dell’adulto, per cercare informazioni attraverso i motori di ricerca
* Conoscere alcuni rischi derivanti dall’utilizzo improprio degli strumenti informatici
 |

**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**

|  |
| --- |
| Classe prima |
| Competenze | Discipline  | Abilità |
| SAPER UTILIZZARE PROGRAMMI DI USO CORRENTE  | LettereLettereTecnologiaMatematica | * Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi
* Utilizzare le funzioni fondamentali di videoscrittura, i comandi da tastiera e quelli di uso rapido
* Conoscere le varie componenti del tablet e la loro funzione
* Utilizzare le principali funzioni di un software di geometria
 |
| CONOSCERE IL FUNZIONAMENTO DELLA MACCHINA ED USARE LE PRINCIPALI FUNZIONI DEL SISTEMA OPERATIVO  | Tecnologia/Matematica | * Saper accedere ad un account
* Utilizzare un browser
* Salvare e organizzare file e cartelle su un cloud
* Utilizzare una piattaforma didattica per la condivisione di materiali (es. Google Classroom, Edmodo,...)
 |
| Classe seconda |
| Competenze | Discipline  | Abilità |
| SAPER UTILIZZARE PROGRAMMI DI USO CORRENTE  | Tecnologia/MatematicaTutte le disciplineMatematicaTutte le discipline | * Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per creare fogli di calcolo
* Utilizzare in autonomia app specifiche per la didattica
* Utilizzare in modo autonomo delle principali funzioni di un software di geometria
* Utilizzare in modo autonomo una piattaforma didattica per la condivisione di materiali (es. Google Classroom, Edmodo,...)
 |
| SAPER REPERIRE, SELEZIONARE, E VALUTARE INFORMAZIONI IN INTERNET DA FONTI E CON STRUMENTI DIVERSI | Tecnologia/LettereTecnologia/Lettere | * Selezionare in maniera guidata le informazioni reperite dalla rete
* Collegare e organizzare le informazioni da fonti diverse
 |
| Classe terza |
| Competenze | Discipline  | Abilità |
| SAPER UTILIZZARE PROGRAMMI DI USO CORRENTE  | Tecnologia/Lettere/Scienze | * Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per creare delle presentazioni (ipertesti e ipermedia)
 |
| SAPER REPERIRE, SELEZIONARE, E VALUTARE INFORMAZIONI IN INTERNET DA FONTI E CON STRUMENTI DIVERSI  | LettereLettereTecnologia/Lettere/Scienze | * Selezionare criticamente le informazioni reperite in rete
* Collegare e organizzare le informazioni da fonti diverse
* Realizzare prodotti utilizzando filmati,foto e musica sia scaricati dalla rete sia realizzati di persona
 |
| SAPER USARE IN MODO ETICO GLI STRUMENTI PER COMUNICARE ED EVITARE LE POSSIBILI MINACCE ALLA PRIVACY E ALTRI REATI IN RETE  | Da stabilire dalla commissione del progetto “Generazioni connesse” | * Conoscere i rischi derivanti dall’utilizzo degli strumenti informatici (netiquette, sicurezza, privacy,...)
 |