**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 | Tecnologia  Tecnologia  Tecnologia  Geografia/motoria  Italiano  Immagine | * 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 | Tecnologia  Geografia  Italiano  Geografia/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 | Italiano  Italiano  Tecnologia | * 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 | Italiano  Immagine  Tecnologia  Tutte le discipline  Tecnologia  Tecnologia | * 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 | Italiano  Tutte le discipline  Matematica/Scienze/ Storia  Tecnologia | * 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 discipline  Storia/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 discipline  Tutte le discipline  Tutte 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/Scienze  Da 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 | Lettere  Lettere  Tecnologia  Matematica | * 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/Matematica  Tutte le discipline  Matematica  Tutte 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/Lettere  Tecnologia/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 | Lettere  Lettere  Tecnologia/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,...) |