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	Tecnologia Tecnologia	• Conoscere e denominare le parti visibili del computer e le periferiche utilizzate. • Accendere e spegnere

OPERATIVO	Tecnologia Geografia/motoria Italiano Immagine	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	• 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

	Geografia/matematica	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	• Digitare autonomamente un testo e formattarne i

		caratteri (dimensione, stile, colore…)
	Immagine	● Saper inserire immagini
	Tecnologia	● Utilizzare gradualmente le procedure taglia/copia/incolla
	Tutte le discipline	● Saper produrre un documento funzionale ad una attività svolta usando un programma di videoscrittura
	Tecnologia	● Creare cartelle
	Tecnologia	● 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	● 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

	Matematica/Scienze/ Storia Tecnologia	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	• Saper produrre un documento funzionale ad una attività svolta usando un programma

	Tutte le discipline Tutte le discipline	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	● Utilizzare la rete, con la diretta supervisione dell'adulto, per cercare informazioni attraverso i motori di ricerca

	Da stabilire dalla commissione del progetto “Generazioni connesse”	● 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	● Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi
	Lettere	● Utilizzare le funzioni fondamentali di videoscrittura, i comandi da tastiera e quelli di uso rapido
	Tecnologia	● Conoscere le varie componenti del tablet e

	Matematica	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	● Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per creare fogli di calcolo
	Tutte le discipline	● Utilizzare in autonomia app specifiche per la didattica
	Matematica	● Utilizzare in modo autonomo delle principali funzioni di un software di geometria
	Tutte le discipline	● 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,...)