

CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE

COMPETENZA CHIAVE: C4 – COMPETENZA DIGITALE

**AMBITO DI INSEGNAMENTO/APPRENDIMENTO:
CONTINUITA' INFANZIA PRIMARIA**

1. PROFILO DELLE COMPETENZE IN USCITA DALL'INFANZIA E DAL BIENNIO DELLA PRIMARIA

Profilo della competenza C4 - "Competenza digitale" in uscita dalla scuola dell'infanzia		Profilo della competenza C4 - "Competenza digitale" in uscita dal biennio della scuola primaria
C4	Inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni.

2. INDIVIDUAZIONE TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE per la C4 - "Competenza digitale"

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA
Il/la bambino/a ... <ul style="list-style-type: none"> - Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche . - Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. - Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici . - Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali . 	L'alunno/a ... <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione. - Inizia ad essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

3. INDIVIDUAZIONE OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI DA CONTESTUALIZZARE per la C4 - "Competenza digitale"

TERMINE SCUOLA DELL'INFANZIA		TERMINE PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> - Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti . - Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle. Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. - Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer . - Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. - Visionare immagini, opere artistiche, documentari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il computer e i suoi usi - Mouse - Tastiera - Icone principali di Windows e di Word - Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili). 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino. - Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. - Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle. - Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. - Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. - Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete. - Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il computer e i suoi usi - Mouse - Tastiera - Icone principali di Windows e di Word - Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili).

**AMBITO DI INSEGNAMENTO/APPRENDIMENTO:
CONTINUITA' PRIMARIA SECONDARIA**

1. PROFILO DELLE COMPETENZE IN USCITA DALLA PRIMARIA, AL TERMINE DEL PRIMO ANNO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO E AL TERMINE DEL PRIMO CICLO

Profilo della competenza C4 -	Profilo della competenza C4 -	Profilo della competenza C4 - "Competenza digitale"
-------------------------------	-------------------------------	---

"Competenza digitale" in uscita dalla primaria		"Competenza digitale" in uscita dal primo anno della scuola secondaria di primo grado	in uscita dal primo ciclo di istruzione
C4	Usa con responsabilità 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.	Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

2. INDIVIDUAZIONE TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE per la C4 - "Competenza digitale"

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p>L'alunno/a ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimenta liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali. ▪ Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). ▪ Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. ▪ Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). ▪ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ▪ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<p>L'alunno/a ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. ▪ Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori. ▪ Si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. ▪ Produce informazioni storiche con fonti di vario genere - anche digitali - e le sa organizzare in testi. ▪ Esponde oralmente e con scritture - anche digitali - le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni. ▪ Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. ▪ Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. ▪ Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali. ▪ Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

3. INDIVIDUAZIONE OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI DA CONTESTUALIZZARE per la C4 - "Competenza digitale"

TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA		TERMINE CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base, soprattutto in riferimento agli impianti domestici. - Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. - Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. - Avviare alla conoscenza della rete per scopi di 	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento - Principali dispositivi informatici di input e output - Principali software applicativi utili per lo 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini. - Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer. - Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. - Utilizzare PC, periferiche e 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema operativo e software applicativi più comuni. - Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni. - Procedure di utilizzo di reti informatiche per fare ricerche e comunicare. - Caratteristiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. - Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di 	<ul style="list-style-type: none"> - Applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento - Dispositivi informatici di input e output - Sistema operativo e software applicativi più comuni, con particolare riferimento all'office

<p>informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare i rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. - Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. 	<p>studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semplici procedure di utilizzo di Internet per fare ricerche. 	<p>programmi applicativi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la rete per scopi di informazione. 	<p>degli strumenti d'uso più comuni</p>	<p>essi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. - Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. - Utilizzare PC, periferiche e programmi applicativi. - Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. - Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. 	<p>automation e ai prodotti multimediali anche Open Source</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo - Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare - Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni - Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore) Fonti di pericolo e procedure di sicurezza
---	--	---	---	---	---

PETRIGNANO SETTEMBRE 2018