#### **CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI**

Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione. Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

Si individuano tre ambiti: l'informatica, le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e l'alfabetizzazione digitale. Nell'ambito dell'informatica si insegna come essere un efficace autore o autrice di strumenti computazionali, mentre in ordine alle tecnologie dell'informazione si insegna come essere un/una utente attento/a all'utilizzo di quegli strumenti, infine l'alfabetizzazione digitale pone l'accento sulle questioni della sicurezza, della privacy e dei diritti d'uso.

#### FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	1.Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti 2.Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio 3.Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle 4. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer 5.Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer 6.Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer 7.Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli 8.Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Conosce il computer e i suoi usi Conosce il mouse Conosce la tastiera e alcune lettere o simboli Conosce alcune icone di Windows e di Word	
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA			

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio	Utilizzare il PC, le periferiche e i programmi applicativi	Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
	Saper creare un file, salvarlo e archiviarlo Saper creare cartelle	Conoscere i più comuni software applicativi utili per lo studio in particolare per la videoscrittura, le presentazioni, i giochi didattici
	Saper usare programmi di scrittura e di disegno	Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni, ecc.
2. Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.	Conosce l'uso di fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati
	Riesce ad utilizzare un foglio elettronico nelle sue funzioni di base.	Conoscere i principali browser, le procedure di utilizzo dei motori di ricerca per ottenere dati, fare ricerche, comunicare
applicate	Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento	Conoscere alcuni linguaggi di programmazione visuale
	Usare il ragionamento logico per spiegare come funzionano alcuni semplici algoritmi e per rilevare e correggere gli errori in algoritmi e programmi, compreso il controllo o la simulazione di sistemi fisici (robot); Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago	Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni
		Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, e-mail, download, ecc.)
		Conoscere le tematiche legate al cyberbullismo
	Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'utilizzo della rete internet	

## **EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI**

## **SCUOLA DELL'INFANZIA**

EVIDENZE	COMPITI SIGNIIFICATIVI	ATTEGGIAMENTI
1.Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.  2.Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali	Vedi abilità	Atteggiamento aperto e creativo Atteggiamento determinato che procede per prove ed errori Atteggiamento collaborativo e perseverante

# **SCUOLA PRIMARIA**

COMPITI SIGNIFICATIVI	ATTEGGIAMENTI
Esempi:	Atteggiamento aperto e
Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle	collaborativo  Atteggiamento rispettoso nei
relazioni; Utilizzare programmi per effettuare	confronti delle persone tutte
Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, per	Atteggiamento aperto e disponibile ad immaginare nuove e diverse soluzioni ad un problema,
relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicando le più comuni misure di sicurezza	procedendo per prove ed errori
Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante,	
	Esempi:  Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni; Utilizzare programmi per effettuare semplici presentazioni Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicando le più comuni misure di sicurezza Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni,

Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite	Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola Rielaborare una presentazione della scuola Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. Rielaborare una <i>brossure</i> sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli	
---	--	--

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
COMPETENZE EUROPEE		COMPETENZE DIGITALI	
Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Assiste a rappresentazioni multimediali Assiste in picco- lo gruppo a giochi effettuatati al PC da parte di compagni più grandi	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.  Visiona immagini presentate dall'insegnante	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi mate- matici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.  Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro  Realizza semplici elabo- razioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone  Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.  Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.  Visiona immagini e documentari.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA			
Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base del computer. Con l'aiuto dell'insegnante, o di un compagno/a, utilizza i principali componenti del computer, in particolare la tastiera e alcune funzioni della barra degli strumenti.  Utilizza alcuni giochi e/o software didattici.  Produce disegni e semplici frasi utilizzando programmi di disegno e scrittura.  Utilizza la rete solo sotto la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni e fare ricerche.  Conosce le basi del coding e le applica con l'aiuto dell'insegnante o di un compagno/a.	Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base del computer.  Disegna e/o scrive un semplice testo al computer e lo salva.  Utilizza alcuni giochi e/o software didattici, accedendovi autonomamente.  Utilizza la rete solo sotto la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni e fare ricerche individuando in autonomia le necessarie parole chiave.  Conosce alcuni rischi della navigazione in rete.  Conosce le basi del coding e le sa applicare a linguaggi di programmazioni funzionali a dare comandi ad una macchina (robot o software) in vista di uno	supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni attraverso	Disegna, scrive, modifica, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer e sa stamparli; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti digitalmente, tabelle.  Costruisce in autonomia tabelle di dati.  Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole di sicurezza.  Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e adotta i comportamenti preventivi.  Conosce le basi del coding, le sa applicare, è in grado di apportare modifiche (debug) ad un programma, utilizzando il linguaggio di programma-zione visuale e riesce ad utilizzare algoritmi di ripetizione contenenti le funzioni "se" e "altrimenti"