

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA DIGITALE

CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE
COMPETENZE DISCIPLINARI AL
TERMINE DELLA SCUOLA
DELL'INFANZIA

- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante

NUCLEI FONDANTI

CONOSCENZE

ABILITA'

- 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....)

- 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 il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dall'insegnante
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer
- Realizzare elaborazioni grafiche
- 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

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE
COMPETENZE DISCIPLINARI AL
TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- 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
- 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 applicate
-

NUCLEI FONDANTI

CONOSCENZE

ABILITA'

- Semplici applicazioni tecnologiche
- quotidiane e relative modalità di funzionamento
- I principali dispositivi informatici di input e output
- I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.
- Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare
- Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici
- Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini

- 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 informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Individuare 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

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE
COMPETENZE DISCIPLINARI AL
TERMINE DELLA SCUOLA
SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- 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
- 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 applicate

NUCLEI FONDANTI

CONOSCENZE

ABILITA'

- Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento
- I dispositivi informatici di input e output
- Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source
- 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, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore,...)
- Fonti di pericolo e procedure di sicurezza

- 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 essi.
- Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento
- Utilizzare il 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

