



I.C. IPPOLITO NIEVO
INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA 1°
SAN DONA' DI PIAVE

ISTITUTO COMPRENSIVO "IPPOLITO NIEVO"

Viale Libertà, 30 - 30027 SAN DONA DI PIAVE (VE)

0421/330760 - Fax 0421/333918

CURRICOLO VERTICALE

Competenza digitale

Campi d'esperienza / Discipline di riferimento: **TUTTE**

“La competenza digitale 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 cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”

Raccomandazione del Consiglio d'Europa - 22/05/2018

SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DESUNTI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

L'alunno/a

- Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione scritta incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

COMPETENZE SPECIFICHE

- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.
- Padroneggiare i principi di base del pensiero computazionale.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">• Visionare immagini, opere artistiche, filmati di vario genere in formato digitale.• Utilizzare semplici strategie per la risoluzione di un problema.• Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.• Svolgere facili sequenze procedurali.	<ul style="list-style-type: none">• Strumenti di comunicazione e loro usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili).• Semplici attività di coding unplugged.

LIVELLI DI PADRONANZA – SCUOLA DELL’INFANZIA

Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
<p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Assiste in piccolo gruppo a giochi/attività di coding unplugged.</p>	<p>Visiona immagini presentate dall’insegnante.</p> <p>Esegue semplici giochi/attività di coding unplugged seguendo le istruzioni dell’insegnante.</p>	<p>Con precise istruzioni dell’insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri utilizzando strumenti digitali.</p> <p>Visiona immagini presentate dall’insegnante.</p> <p>Esegue giochi/attività di coding unplugged con la supervisione dell’insegnante.</p>	<p>Usa il computer per svolgere attività e giochi matematici, logici, linguistici e per produrre semplici elaborazioni grafiche.</p> <p>Utilizza correttamente il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.</p> <p>Da solo o in coppia esegue e/o inventa serie ordinate di istruzioni per risolvere semplici problemi.</p> <p>Esegue correttamente giochi/attività di coding unplugged.</p>

SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DESUNTI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

L'alunno/a:

- Ascolta e comprende testi orali «diretti» o «trasmessi» dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.
- Sviluppa progressivamente il pensiero computazionale, ovvero l'insieme dei processi mentali che consentono di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici, pianificando una strategia e adottando il rigore necessario agli atti creativi.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

COMPETENZE SPECIFICHE

- 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.
- Sviluppare progressivamente la consapevolezza 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.
- Utilizzare i mezzi di comunicazione posseduti, in modo opportuno, rispettando le regole proprie del contesto in cui si opera.
- Risolvere problemi di varia natura seguendo con scrupolosità metodi e strumenti specifici e pianificando strategie rigorose.
- Produrre elaborati, di complessità diversa, rispettando i criteri predefiniti e utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti.• Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.• Utilizzare il computer, le principali periferiche e alcuni programmi applicativi.• Eseguire attività di coding unplugged.• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.• Riconoscere, denominare e utilizzare i principali dispositivi tecnologici presenti a casa e a scuola.	<ul style="list-style-type: none">• Potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.• I più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'Office.• Le principali fonti di pericolo presenti in rete e le procedure di sicurezza da adottare.• Le basi del linguaggio LOGO (A, I, D, S, ripeti)• I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: tv, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici, PC, ...

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO FINE SCUOLA PRIMARIA

ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">• Usare il computer, le sue periferiche e i programmi applicativi più comuni con la supervisione dell'insegnante per scrivere e compilare tabelle.• Sviluppare progressivamente l'uso della rete a scopi di informazione, comunicazione e ricerca.• Utilizzare i più diffusi software applicativi di videoscrittura e calcolo.• Realizzare semplici presentazioni.• Ideare e realizzare procedure e strategie per la soluzione di problemi di varia natura.• Utilizzare il linguaggio di programmazione di tipo grafico-visuale (a blocchi) per creare semplici animazioni (es: Scratch).• Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive e correttive.• Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete internet e ipotizzare semplici soluzioni preventive e correttive.	<ul style="list-style-type: none">• Le reti informatiche utili a ottenere dati e comunicare: motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.• I più diffusi software applicativi di videoscrittura, presentazioni, calcolo.• Il linguaggio di programmazione di tipo grafico e visuale (a blocchi).• Le modalità d'utilizzo di APP per lo studio.• I rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.• I rischi nell'utilizzo della rete come mezzo d'informazione.

LIVELLI DI PADRONANZA

Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
<p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione e informazione: TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hi-fi ecc.</p> <p>Utilizza, con la supervisione dell'insegnante, il computer per scrivere brevi testi.</p> <p>Esegue semplici attività di coding seguendo le istruzioni dell'insegnante.</p>	<p>Scrive un semplice testo al computer e lo salva.</p> <p>Usa, con l'aiuto dell'adulto, la posta elettronica.</p> <p>Utilizza la rete per cercare informazioni.</p> <p>Esegue correttamente semplici attività di coding.</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il PC.</p> <p>Costruisce tabelle di dati utilizzando fogli elettronici.</p> <p>Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.</p> <p>Svolge autonomamente attività di coding che richiedono l'esecuzione di procedure semplici.</p> <p>Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il PC.</p> <p>Manipola testi inserendo immagini, modificando formato dei caratteri e struttura della pagina, utilizzando la funzione copia/incolla.</p> <p>Utilizza fogli elettronici per costruire tabelle ed elaborare semplici grafici o effettuare calcoli.</p> <p>Svolge autonomamente attività di coding che richiedono l'esecuzione di procedure anche complesse.</p> <p>Conosce e utilizza per scrivere semplici codici funzioni, espressioni condizionali e cicli/ripetizioni.</p> <p>Conosce e utilizza il linguaggio di programmazione di tipo grafico-visuale (a blocchi) per creare semplici animazioni.</p> <p>Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DESUNTI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

L'alunno/a

- Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle non attendibili e per interagire con soggetti diversi nel mondo.
- Sviluppa progressivamente il pensiero computazionale, ovvero l'insieme dei processi mentali che consentono di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici, pianificando una strategia e adottando il rigore necessario agli atti creativi.
- È 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.

COMPETENZE SPECIFICHE

- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.
- Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
- Risolvere problemi di varia natura seguendo con scrupolosità metodi e strumenti specifici, pianificando strategie, valutandone fattibilità ed efficacia e adottando le più adatte.
- Produrre modelli e rappresentazioni del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.• Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.• Pianificare e adottare con rigore procedure e strategie idonee alla soluzione di problemi di varia natura.• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.• Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni.	<ul style="list-style-type: none">• Strumenti elettronici e relative modalità di funzionamento.• Le modalità di utilizzo di APP per lo studio.• Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e per comunicare: motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.• I più diffusi software applicativi di videoscrittura, presentazioni, calcolo.• Le modalità d'utilizzo di APP per lo studio.• I rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.• I rischi nell'utilizzo della rete come mezzo d'informazione.

LIVELLI DI PADRONANZA

Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
<p>Utilizza strumenti e materiali digitali con la supervisione dell'adulto</p> <p>Utilizza i software operativi più diffusi con la supervisione dell'adulto</p> <p>Riconosce, se guidato, potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni.</p>	<p>Utilizza strumenti e materiali digitali.</p> <p>Utilizza i software operativi più diffusi</p> <p>Con la supervisione dell'adulto, utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Segue le procedure conosciute per risolvere problemi di varia natura.</p> <p>Conosce le potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni.</p>	<p>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</p> <p>Utilizza correttamente strumenti e materiali digitali e i software operativi più diffusi.</p> <p>Segue con rigore procedure utili a risolvere problemi di varia natura.</p> <p>Utilizza in modo corretto la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni.</p>	<p>Sceglie i software, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo del lavoro.</p> <p>Utilizza correttamente strumenti, materiali digitali e software operativi per produrre elaborati di complessità diversa.</p> <p>Utilizza la rete per reperire informazioni che sa organizzare in file, schemi, tabelle, grafici e collegare con altri file.</p> <p>Risolve problemi di varia natura seguendo con scrupolosità metodi e strumenti specifici e pianificando strategie rigorose.</p> <p>Utilizza con sicurezza la rete per scopi di informazione comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni.</p>