

CURRICOLO DI COMPETENZA DIGITALE

L'allieva/allievo

- lavora con metodo e ordine, archiviando i propri file in modo significativo;
- è in grado di produrre, da sola/o o in gruppo, documenti digitali di varia tipologia (testi, presentazioni, e-mail, mappe cognitive, ecc.) e comprende le diverse destinazioni e funzioni comunicative;
- comprende, negli ambienti digitali, i rapporti di causa-effetto tra azioni e risultati;
- progetta e realizza semplici prodotti con programmi autore;
- produce, elabora, utilizza immagini digitali con procedimenti autonomi;
- cerca informazioni da fonti diverse (digitali, narrative, iconografiche, cartacee, ecc.) che, sotto la guida dell'insegnante, seleziona e integra nei suoi lavori;
- accede alla rete locale e ad Internet in modo autonomo e rispettoso delle regole; georeferenzia il territorio di riferimento interagendo con mappe digitali dinamiche

CLASSE PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA

Abilità	Conoscenze	Modalità e strumenti di Valutazione	Unità di apprendimento (attività, materiali, metodologie, prove di verifica)	Collegamenti disciplinari
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare funzionalmente le periferiche di interfaccia del PC (tastiera e mouse) - Accedere in modo autonomo alla macchina con cui si lavora e saper chiudere la sessione - Orientarsi nella struttura della macchina con cui si lavora (saper ritrovare i file salvati, saper accedere ai programmi) - Salvare, con l'aiuto dell'insegnante, i file con nome, senza sovrascrivere - Individuare la propria scuola e il proprio territorio in una mappa digitale dinamica (p.es. Google Maps) 	<ul style="list-style-type: none"> - Formattazione di base di semplici testi digitali - Creazione di disegni digitali - Giochi didattici, anche con l'elaborazione di semplici variabili - Giochi logici propedeutici al pensiero procedurale e computazionale, (coding anche analogico) - La propria geografia in rapporto a una mappa geografica dinamica 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni sistematiche 		

CLASSE TERZA, QUARTA E QUINTA SCUOLA PRIMARIA

Abilità	Conoscenze	Modalità e strumenti di Valutazione	Unità di apprendimento (attività, materiali, metodologie, prove di verifica)	Collegamenti disciplinari
<ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi con sicurezza nella struttura della macchina con cui si lavora (archiviare e ritrovare i file salvati, accedere ai programmi, spostare file) - Creare documenti digitali finalizzati a specifici scopi e destinatari - Usare la formattazione dei documenti in modo funzionale all'uso del documento - Organizzare, classificare, gestire e presentare i lavori realizzati - Progettare e realizzare semplici prodotti informatici con metodo, anche senza computer - Accedere alla rete locale ed a Internet 	<ul style="list-style-type: none"> - Creazione di testi digitali, presentazioni, fogli di calcolo, immagini, anche integrati e in collegamento fra loro - Grafici, tabelle, diagrammi di flusso - Mappe cognitive - Navigazione in mappe geografiche digitali interattive - Navigazione in una rete (locale o internet), accesso alle risorse condivise, scambio di documenti - Navigazione responsabile in rete (privacy, copyright, netiquette) 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni sistematiche - Valutazione dei prodotti informatici e delle presentazioni realizzate dagli/dalle alunni/e 		

CLASSE PRIMA, SECONDA E TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Abilità	Conoscenze	Modalità e strumenti di Valutazione	Unità di apprendimento (attività, materiali, metodologie, prove di verifica)	Collegamenti disciplinari
<ul style="list-style-type: none"> - Produrre, condividere, pubblicare documenti ben strutturati utilizzando codici e software diversi a seconda dello scopo, anche in modo collaborativo - Creare e distribuire documenti in formato aperto - Muoversi in interfacce software nuove, riconoscendo le funzionalità già note - Realizzare piccoli progetti multimediali: siti web o blog - Conoscere e navigare in vari ambienti di simulazione, ma distinguere l'esperienza virtuale da quella non virtuale 	<ul style="list-style-type: none"> - Tecnica per la creazione esperta di testi digitali, presentazioni, fogli di calcolo, grafici, tabelle, immagini, diagrammi di flusso e mappe cognitive - Funzioni e comandi comuni a interfacce software diverse - Software web-based per la realizzazione di piccoli programmi, blog, siti web - ambienti di simulazione (coding) - Applicazioni web per la costruzione, l'elaborazione collaborativa e la pubblicazione di documenti- principali concetti sul diritto d'autore, copyright, copyleft, e 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni sistematiche - Valutazione dei prodotti informatici e delle esperienze realizzate dagli/dalle alunni/e 		

Abilità	Conoscenze	Modalità e strumenti di Valutazione	Unità di apprendimento (attività, materiali, metodologie, prove di verifica)	Collegamenti disciplinari
<ul style="list-style-type: none"> - Accedere alla rete Internet con sicurezza, usando in maniera efficace i motori di ricerca - Durante la navigazione in Internet individuare e selezionare le informazioni in modo pertinente e funzionale - citare le fonti in modo corretto e rispettare le regole del Copyright e Copyleft - Partecipare in modo consapevole e responsabile dimensione sociale della rete (social networks, chat private e pubbliche, sistemi di messaggistica) nel rispetto della dignità delle persone 	<p>corretto utilizzo del materiale reperito dal web - concetti di privacy, identità e sicurezza online (difesa dei dati personali e sensibili)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regole per l'uso consapevole delle rete e per una navigazione sicura e responsabile - Utilizzo avanzato dei motori di ricerca e principali strategie per un loro corretto utilizzo 			