

ALLEGATO 6



1° ISTITUTO COMPRENSIVO V. ALFIERI

Via Gambardella, 13 bis 80058 - Torre Annunziata (NA)
Tel. 0818611768 – Fax 0818623027 – C.M. NAIC8BG001
C.F. 82009190636 – Codice Univoco: UFU7AF
e-mail: naic8bg001@istruzione.it –
naic8bg001@pec.istruzione.it
Sito Web: www.comprensivoalfieri.it



MIUR - U.S.R.
per la Campania
Direzione Generale



Polo
Qualità
di Napoli

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

| Competenze previste al termine del corso della scuola dell'infanzia | |
|---|---|
| Saper utilizzare in modo guidato il computer | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo del mouse (cliccare, fare doppio click, trascinare...) - Utilizzo della tastiera (tastidirezionali...) |
| Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi e i software più comuni (disegno...) | <ul style="list-style-type: none"> - <i>DISEGNO</i> Fare un disegno con i più comuni programmi (Paint, tuxpaint...) - <i>Utilizzo di software didattici</i> |

| Competenze previste al termine del primo biennio (I-II scuola primaria) | |
|--|---|
| COMPETENZA | ABILITA' |
| Saper utilizzare in modo guidato il computer e le principali periferiche | <ul style="list-style-type: none"> - Discriminare e denominare la macchina computer e le sue periferiche - Accendere e spegnere il computer - Utilizzo del mouse (cliccare, fare doppio click, trascinare...) - Utilizzo della tastiera |
| Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (videoscrittura, disegno...) | <ul style="list-style-type: none"> - Aprire e chiudere un programma/ applicazione - <i>DISEGNO</i> Fare un disegno con i più comuni programmi (Paint, tuxpaint...) |
| Saper utilizzare in modo guidato le principali funzioni della LIM | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo dei principali strumenti della barra delle applicazioni |
| Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico |

Competenze previste al termine della Scuola Primaria

| | |
|--|--|
| Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti | Utilizzo della videoscrittura: <ul style="list-style-type: none">- Saper scrivere e formattare testi Utilizzo degli strumenti di disegno Utilizzo del foglio di calcolo: <ul style="list-style-type: none">- Saper tabulare dati- Saper costruire diagrammi Utilizzo delle mappe <ul style="list-style-type: none">- Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzo di strumenti di presentazione <ul style="list-style-type: none">- Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 |
| Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti | <ul style="list-style-type: none">- Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico |
| Saper utilizzare le principali funzioni della LIM per la realizzazione di prodotti | <ul style="list-style-type: none">- Utilizzo degli strumenti del programma Smart |
| Saper utilizzare la tecnologia per un primo approccio al pensiero computazionale (coding) | <ul style="list-style-type: none">- Utilizzo di software offline e online per attività di coding |

Competenze previste al termine della I classe Scuola Secondaria di I°

| | |
|---|--|
| Saper esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e saper gestire le principali periferiche (macchina digitale, pen drive, scanner...) | <ul style="list-style-type: none">- Creare cartelle, gestire file- Saper trasferire dati dalle periferiche |
| Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) per rappresentare e comunicare contenuti | Utilizzo di programmi di videoscrittura <ul style="list-style-type: none">- Saper scrivere e formattare testi- Saper inserire immagini, tabelle e oggetti- Saper stampare Utilizzo del foglio di calcolo: <ul style="list-style-type: none">- Saper tabulare dati- Saper costruire diagrammi Utilizzo delle mappe <ul style="list-style-type: none">- Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzo di strumenti di presentazione <ul style="list-style-type: none">- Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 Utilizzo di software dedicati Utilizzo degli strumenti di disegno Costruzione di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link...) Costruzione di video con applicativi dedicati |
| Saper utilizzare le funzioni della LIM per la realizzazione di prodotti | <ul style="list-style-type: none">- Utilizzo degli strumenti del programma Smart |
| Saper navigare la rete per ricavare informazioni | Accedere alla rete web e ricercare informazioni |
| Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding) | <ul style="list-style-type: none">- Utilizzo di software offline e online per attività di coding (code.org; scratch) |

| | |
|---|--|
| Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione via web | <ul style="list-style-type: none"> - Scrivere, inviare e ricevere un'email - Utilizzo di chat (google hangout) - Utilizzo di cloud per l'archiviazione (google drive, dropbox, ondrive) - Utilizzo di applicativi 2.0 di condivisione (Padlet, Prezi...) |
| Saper utilizzare in modo consapevole la tecnologia | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo consapevole degli strumenti di collaborazione e condivisione in rete |

Competenze previste al termine della scuola secondaria di primo grado

| | |
|---|--|
| Saper esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e saper gestire le principali periferiche (macchina digitale, pen drive, scanner...) | <ul style="list-style-type: none"> - Creare cartelle, gestire file - Saper trasferire dati dalle periferiche |
| Saper utilizzare i programmi applicativi (computer e/o tablet) più comuni per archiviare, organizzare, elaborare e presentare dati, informazioni e idee | <p>Utilizzo di programmi per la videoscrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper scrivere e formattare testi - Saper inserire immagini, tabelle e oggetti - Saper stampare <p>Utilizzo del foglio di calcolo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper tabulare dati, creare tabelle e grafici - Saper utilizzare formule <p>Utilizzo delle mappe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 <p>Utilizzo di strumenti di presentazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 <p>Utilizzo di software dedicati</p> <p>Costruzione di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link...)</p> <p>Costruzione di video con applicativi dedicati</p> <p>Costruzione di infografiche</p> <p>Utilizzo di strumenti di grafica</p> |
| Saper utilizzare con dimestichezza le funzioni della LIM per la realizzare di prodotti | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo degli strumenti del programma Smart |
| Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding) e costruire dei prodotti | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di software offline e online per attività di coding con realizzazione di giochi |
| Saper navigare la rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni | <ul style="list-style-type: none"> - Ricercare informazioni e saperle selezionare - Saper rielaborare le informazioni reperite in diverse forme espressive (grafiche, audio, video, presentazioni...) |

| | |
|--|--|
| Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione (Cloud) via web per condividere e scambiare informazioni e contenuti | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo delle varie forme di comunicazione: email, chat, - Utilizzo del blog di classe per la pubblicazione dei post - Utilizzo di cloud per l'archiviazione (google drive, dropbox, ondrive) - Utilizzo di applicativi 2.0 di condivisione (Padlet, Prezi...) |
| Saper utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo critico e consapevole della rete (opportunità e pericoli) - Promozione di attività collaborative e/o di studio in rete |

Declinazione delle competenze per aree disciplinari

| AREA DISCIPLINARE | COMPETENZE | ABILITA' |
|------------------------------------|--|--|
| AREA LINGUISTICO-ESPRESSIVA | <ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o Lim) per rappresentare e comunicare contenuti - Saper navigare la rete per ricavare informazioni - Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione - Saper utilizzare in modo consapevole la tecnologia | <p>Utilizzo di programmi per la videoscrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper scrivere e formattare testi - Saper inserire immagini, tabelle e oggetti <p>Utilizzo delle mappe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 <p>Utilizzo di strumenti di presentazione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 <p>Costruzione di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link...)</p> <p>Accedere alla rete web e ricercare informazioni</p> <p>Utilizzo consapevole degli strumenti di collaborazione e condivisione in rete</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>AREA LOGICO MATEMATICA</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) per rappresentare e comunicare contenuti - Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding) - Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione - Saper utilizzare in modo consapevole la tecnologia | <p>Utilizzo del foglio di calcolo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper tabulare dati - Saper costruire diagrammi <p>Utilizzo delle mappe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 <p>Utilizzo di software dedicati</p> <p>Utilizzo di software offline e online per attività di coding</p> <p>Utilizzo consapevole degli strumenti di collaborazione e condivisione in rete</p> |
|--|---|--|