

Competenza chiave: Competenza digitale

Discipline: tutte

Campi di esperienza: tutti

Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'Infanzia	Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola primaria	Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado	
<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<p>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</p> <p>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</p>	
Obiettivi di apprendimento Scuola dell'Infanzia.	Obiettivi di apprendimento classe terza della Scuola primaria.	Obiettivi di apprendimento classe quinta della scuola primaria.	Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola Secondaria di primo grado
<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</p> <p>Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.</p> <p>Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.</p> <p>Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.</p>	<p>Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino</p> <p>Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione</p> <p>Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle;</p> <p>utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.</p> <p>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive</p> <p>Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <p>Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento</p> <p>Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</p>

<u>Alunni di 5 anni</u>	<u>Classe prima</u>	<u>Classe seconda</u>	<u>Classe terza</u>	<u>Classe quarta</u>	<u>Classe quinta</u>	<u>Classe prima</u>	<u>Classe seconda</u>	<u>Classe terza</u>	
conoscenze									
<p>Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icane principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili...)</p>	<p>I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini</p>			<p>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</p>			<p>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, ecc.) Fonti di pericolo e procedure di sicurezza</p>		
abilità									
<p>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, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. 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.</p>	<p>Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino. Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle; utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive</p>			<p>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</p>			<p>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</p>		