


MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE
Istituto Comprensivo Statale "Criscuoli"
SANT'ANGELO DEI LOMBARDI (AV)
Via S. Ianni - 83054 Sant'Angelo dei Lombardi (AV) Tel. 0827 23108 - Fax 0827 215089 - C.F. 91010410644
email: avic87500g@istruzione.it - C.M. AVIC87500G - Website: www.iccriscuoli.eu
UNI-EN-ISO 9004:2009 Certificazione Polo Qualità Napoli

Sezioni Associate

"MANLIO R. DORIA" DI TORELLA DEI L.	Telefax 0827/44417	email: scuolatorella@gmail.com
"L.DE SIMONE" DI GUARDIA LOMBARDI	0827/41075 o 41228	email: scuolaguardialombardi@gmail.com
"A.MORO" DI MORRA DE SANCTIS	0827/43041	email: scuolamedia.morra@gmail.com
"V.M. SANTOLI" DI ROCCA SAN FELICE	0827/45025	email: scuolakennedyrocca@gmail.com email2: mediarocca1@gmail.com



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

"La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per **reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare** informazioni nonché per **comunicare e partecipare a reti collaborative** tramite internet" (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i rischi connessi all'uso di internet e all'uso di strumenti digitali. **Nella convinzione che tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella costruzione delle competenze digitali, affinché gli incarichi genericamente affidati a tutti non rischiano di rimanere gli incarichi di nessuno,** la nostra scuola ha scelto la strada della ripartizione dei compiti tra le diverse aree disciplinari, declinando in maniera **dettagliata, progressiva, continua e verticale** i traguardi di competenza all'altezza degli snodi fondamentali all'interno del percorso formativo del I ciclo di studi.

Finalità delle TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione)

Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica
- Favorire la trasversalità delle discipline
- Facilitare il processo di apprendimento
- Favorire il processo di inclusione
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia

Competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

- **INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo anche in relazione all'attendibilità delle fonti.
- **COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- **CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

- **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- **PROBLEM ANALYZING- POSING E SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenze previste al termine del corso della Scuola dell'Infanzia:

- ✓ Conoscenza dei primi rudimenti della terminologia informatica.
- ✓ Capacità di orientarsi all'interno della simbologia di base utilizzata nelle nuove tecnologie.
- ✓ Gestire con disinvoltura le dinamiche proposte all'interno di semplici giochi virtuali

CAMPI D'ESPERIENZA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZA
I discorsi e le parole. Immagini, suoni, colori. Il sé e l'altro. Il corpo e il movimento.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer. ✓ Familiarizzare con le nuove tecnologie utilizzando giochi e applicazioni dedicate. ✓ Prendere visione di lettere, numeri e forme di scrittura attraverso il computer. ✓ Coscientizzare la presenza di un mondo virtuale accanto a quello fisico, notando la non compiuta realtà di alcune rappresentazioni. ✓ Uso autonomo di videogames ludico- 	Conoscenza dei nuovi termini come: mouse, video, tastiera, ecc. Accendere e spegnere un PC. Eseguire semplici disegni con l'utilizzo di software dedicati. Imparare nuovi termini di una seconda lingua attraverso l'utilizzo del pc. Muoversi all'interno di un gioco di ruolo o di un game ludico-educativo. Avere dimestichezza manuale con l'uso del mouse sullo schermo attraverso programmi come paint ecc.

	<p>educativi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Raccolte di suoni e rumori: ascolto e collegamento con i fenomeni naturali, gli strumenti musicali o i versi degli animali. ✓ Avere conoscenza e capacità di utilizzo delle nuove forme di comunicazione iconica (gli emoticon per comunicare rapidamente emozioni). ✓ Comprendere come avviene la scansione e la stampa di un documento: introdurre i concetti di duplicazione e riproduzione in serie di un'immagine acquisita digitalmente. 	<p>Ascolto di brevi file audio ed identificazione delle loro caratteristiche distintive.</p> <p>Saper interpretare e/disegnare semplici emoticon per la condivisione di un proprio stato d'animo.</p> <p>Saper utilizzare la tavolozza dei colori e le funzioni di base (cancella, colora, cambio colore) in Paint.</p> <p>Conoscenza del processo di scansione di un documento per la sua acquisizione digitale e di stampa su carta. (Conoscenza delle basilari periferiche di output scanner e della stampante).</p>
--	--	---

SCUOLA PRIMARIA

Competenze previste al termine della classe terza:

- ✓ Conoscere ed utilizzare le nuove tecnologie
- ✓ Saper utilizzare in modo guidato il computer e le principali periferiche
- ✓ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (videoscrittura, disegno)
- ✓ Saper utilizzare in modo guidato le principali funzioni della LIM
- ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti e per la fruizione di prodotti
- ✓ Usare il computer/tablet per reperire e produrre informazioni
- ✓ Utilizzare il computer/tablet per partecipare a reti tramite Internet
- ✓ Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie con particolare riferimento al

contesto culturale e sociale in cui vengono applicate:		
AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti e per la fruizione di prodotti. ✓ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni di lettura, ascolto e videoscrittura. ✓ Avere una prima cognizione di cos'è un ipertesto. 	<p>Utilizzo della videoscrittura (Word): scrivere un semplice testo, formattarlo e salvarlo.</p> <p>Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco con valenza didattica.</p> <p>Utilizzo delle risorse multimediali e delle espansioni on-line dei libri di testo, anche per l'ascolto di brani.</p> <p>Conoscere gli elementi costitutivi di un ipertesto.</p>
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o Lim) per ascoltare, , visualizzare,rappresentare e comunicare contenuti. 	<p>Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco con valenza didattica.</p> <p>Utilizzo delle risorse multimediali e delle espansioni on-line dei libri di testo per esercitazioni ed ascolto.</p>
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie per rappresentare e comunicare contenuti grafici. ✓ Conoscere il significato dei messaggi grafici multimediali: banner, icona, link ecc. 	<p>Utilizzo di semplici programmi grafici per disegnare, colorare del tipo (Paint- Tux Paint..), produrre e modificare immagini.</p> <p>Il salvataggio dei file immagine nei formati di base.</p>
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare gli applicativi più comuni per l'ascolto della musica. ✓ Saper utilizzare le principali funzioni della 	<p>Utilizzo di software e applicativi per l'ascolto della musica.</p> <p>Esecuzione musicale utilizzando software</p>

	LIM ✓ Registrazione di suoni nei vari formati audio.	digitali con l'uso della LIM. Saper utilizzare un registratore audio e saper conservare i documenti sonori prodotti.
EDUCAZIONE FISICA	✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni attendibili in materia di benessere psicofisico.	Accesso alla rete locale e/o esterna con la supervisione dell'insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni sul concetto di benessere psicofisico e sull'attività sportiva agonistica e non.
RELIGIONE	✓ Saper utilizzare in modo guidato le principali funzioni della LIM. ✓ Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti.	Visione di immagini e video, ricerca di informazioni attraverso l'uso della LIM. Distinguere i siti web religiosi ufficiali da quelli pseudo religiosi e non ufficiali.
AREA STORICO-GEOGRAFICA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
STORIA-GEOGRAFIA-CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti (mappe del tempo). ✓ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni. ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni. Che cos'è un browser e come si utilizza. ✓ Primo approccio al concetto di identità digitale: la tracciabilità delle comunicazioni in rete, i numeri seriali 	<p>Utilizzo delle mappe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Costruire mappe con l'utilizzo, in situazione di apprendimento, di software, "app" ed ambienti digitali per la didattica. <p>Utilizzo di software e applicativi offline e online per orientarsi nello spazio (geomappe e mappe tematiche) Google Earth Google Map</p> <p>Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco con valenza didattica.</p> <p>Accesso alla rete locale e/o esterna con la supervisione dell'insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Introduzione al concetto di “netiquette” ossia di “galateo digitale”. ✓ Le accortezze nella navigazione internet 	<p>Primo approccio al concetto di identità digitale: la tracciabilità delle comunicazioni in rete, i numeri seriali.</p> <p>Conoscenza delle regole relazionali “netiquette” in contesti comunicativi digitali.</p>
AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni. ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti. ✓ Saper utilizzare la tecnologia per la costruzione del pensiero computazionale (coding). 	<p>Elaborazione e costruzione di semplici tabelle di dati con la supervisione dell’insegnante. Primi rudimenti di Excel.</p> <p>Utilizzo di software offline e online per attività di coding.</p>
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare gli applicativi più comuni. ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni scientifiche e tematiche (es. siti per previsioni meteo ecc.). 	<p>Utilizzo delle mappe: Costruire mappe con l’utilizzo, in situazione di apprendimento, di software, “app” ed ambienti digitali per la didattica.</p> <p>Accesso alla rete locale e/o esterna con la supervisione dell’insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni scientifiche (es.Google Earth)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sapersi orientare tra i principali elementi del computer/tablet e conoscere le loro funzioni. Conoscere la fondamentale 	<p>Utilizzo delle funzioni di base di un computer/tablet:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Accendere e spegnere correttamente il

<p>TECNOLOGIA</p>	<p>distinzione tra Hardware e software. Che cosa sono le periferiche?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti in modo corretto. ✓ Individuare alcuni rischi fisici nell'utilizzo di apparecchiature elettroniche e della rete internet. ✓ I concetti alla base della videoproiezione. 	<p>computer /tablet</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprire e chiudere un programma/ applicazione ✓ Aprire e salvare un nuovo documento. <p>Conoscenza del funzionamento del PC/tablet ed utilizzo delle principali opzioni del sistema operativo.</p> <p>Discriminazione e denominazione delle principali componenti hardware del computer.</p> <p>Discernimento dei rischi connessi all' utilizzo di apparecchiature elettroniche e della rete <u>Internet.</u></p>
<p>Competenze previste al termine della scuola primaria (Visto il decreto legislativo 13 aprile 2017, n. 62 e, in particolare, l'articolo 9 ed il decreto ministeriale 3 ottobre 2017, n. 742, concernente l'adozione del modello nazionale di certificazione delle competenze per le scuole del primo ciclo di istruzione:</p> <p>l'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici. In modo specifico riesce a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare, preservare e comunicare contenuti ✓ utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti ✓ utilizzare le principali funzioni della LIM per la realizzazione di prodotti ✓ utilizzare la tecnologia per un primo approccio al pensiero computazionale (coding) ✓ 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...) ✓ navigare la rete per ricavare informazioni ✓ utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione via web 		

<p>✓ essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie con particolare riferimento al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>		
<p>AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA</p>		
<p>DISCIPLINA</p>	<p>COMPETENZE</p>	<p>ABILITÀ/CONOSCENZE</p>
<p>ITALIANO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare la terminologia informatica specifica (dizionario informatico di base) ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti. ✓ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni per la scrittura, la lettura e l'ascolto delle varie tipologie testuali. ✓ Saper interpretare, "navigare" e progettare un basilare ipertesto 	<p>Essere in possesso di un vocabolario informatico di base, padroneggiando la terminologia specifica fondamentale.</p> <p>Utilizzo della videoscrittura (Word): scrivere, formattare e archiviare testi/documenti; inserire immagini, tabelle e oggetti.</p> <p>Utilizzo delle risorse multimediali e delle espansioni on-line dei libri di testo.</p> <p>Utilizzo di sussidi informatici per il proprio apprendimento.</p> <p>Effettuare il download di audio-video testi.</p> <p>Utilizzare software per la costruzione basilare di <u>storytelling.</u></p> <p><u>Raccogliere e mettere insieme gli elementi alla base delle costruzione di un ipertesto _____ (prodotto grafico, contenutistico di una basilare app, sito web lineare ecc.)</u></p>
<p>INGLESE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o Lim) per ascoltare, visualizzare, rappresentare e comunicare contenuti in lingua straniera. 	<p>Utilizzo di programmi per la videoscrittura: Scrivere, formattare e salvare testi.</p> <p>Accedere alla rete web per ricercare e utilizzare informazioni.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni. ✓ Usare la terminologia informatica di derivazione inglese con consapevolezza. 	<p>Effettuare il download di audio-videoletture.</p> <p>Usare la terminologia informatica di derivazione inglese con consapevolezza</p>
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie per rappresentare e comunicare contenuti. ✓ Conoscere il significato e saper utilizzare i messaggi grafici multimediali: banner, icona, link ecc. 	<p>Utilizzo di semplici programmi grafici per disegnare: Paint</p> <p>Costruzione di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link.)</p> <p>Costruzione di video con applicativi dedicati (Scratch/altro)</p> <p>Il salvataggio e la gestione dei file immagine nei formati statici ed in movimento (es. gif).</p>
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare gli applicativi più comuni per la produzione e l'ascolto della musica. ✓ Saper utilizzare le principali funzioni della LIM ✓ Registrazione di suoni nei vari formati audio. 	<p>Utilizzo di software e applicativi per la produzione e l'ascolto della musica.</p> <p>Esecuzione musicale utilizzando software digitali con l'utilizzo della Lim.</p> <p>Saper utilizzare un registratore audio e saper conservare i documenti sonori prodotti.</p>
EDUCAZIONE FISICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni sul concetto di benessere psicofisico e sull'attività sportiva agonistica e non. 	<p>Accesso consapevole alla rete locale e/o esterna con la supervisione dell'insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni sul concetto di benessere psicofisico e sull'attività sportiva agonistica e non.</p> <p>Organizzazione delle informazioni in file,</p>

		schemi, tabelle, grafici.(es. consumo calorico, fabbisogno energetico, Medaglieri, classifiche sportive ecc.)
RELIGIONE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare in modo guidato le principali funzioni della LIM. ✓ Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti tematici. ✓ La narrazione religiosa attraverso il video:saper far emergere le differenze per mezzo del paragone con i testi. 	<p>Visione di immagini e video; ricerca di informazioni attendibili attraverso l'uso della LIM anche in un'ottica di confronto con altre culture religiose.</p> <p>Riflettere sui rischi e sui vantaggi connessi nel passaggio tra il testo e la rappresentazione artistica audiovisiva.</p>
AREA STORICO-GEOGRAFICA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
STORIA-GEOGRAFIA-CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti. ✓ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni. ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni attendibili in relazione alle fonti. ✓ Consapevolezza basilare del concetto di identità digitale. ✓ Applicazione delle regole relazionali "netiquette" in contesti comunicativi digitali. 	<p>Utilizzo delle mappe: costruire mappe con l'utilizzo di software (CmapTools)</p> <p>Utilizzo di strumenti di presentazione: PowerPoint</p> <p>Accesso alla rete locale e/o esterna con la supervisione dell'insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni.</p> <p>Utilizzo di sussidi informatici per il proprio apprendimento.</p> <p>Organizzazione delle informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.</p> <p>Utilizzare software per la costruzione basilare di storytelling.</p> <p>Gestire username e password per l'accesso a</p>

		<p>contenuti.</p> <p>Conoscere i principali rischi connessi alla condivisione dei propri dati ed alla diffusione di alcune informazioni sulla rete.</p> <p>Conoscenza del galateo informatico relazionale di base “netiquette”.</p>
AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni. ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti. ✓ Saper utilizzare la tecnologia per la costruzione del pensiero computazionale (coding). 	<p>Utilizzo del foglio di calcolo per tabulare dati</p> <p>Utilizzo di software offline e online per attività di coding.</p> <p>Organizzazione delle informazioni in file, schemi, tabelle, grafici (Excel livello intermedio).</p>
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare gli applicativi più comuni. ✓ Saper navigare la rete per ricavare e valutare (attraverso un confronto) informazioni scientifiche e tematiche (es. i cambiamenti climatici ecc). 	<p>Utilizzo delle mappe: costruire mappe con l'utilizzo, in situazione di apprendimento, di software, “app” ed ambienti digitali per la didattica.</p> <p>Accesso alla rete locale e/o esterna con la supervisione dell'insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni.(es. Google Earth)</p> <p>Organizzazione delle informazioni in file, schemi, tabelle.</p>

<p>TECNOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sapersi orientare tra i principali elementi del computer/tablet e le loro funzioni. ✓ Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti h/s e delle periferiche in modo corretto. ✓ Individuare alcuni rischi fisici nell'utilizzo di apparecchiature elettroniche e della rete internet. 	<p>Conoscenza del funzionamento del PC/tablet ed utilizzo delle principali opzioni del sistema operativo.</p> <p>Utilizzo delle funzioni di base di un computer/tablet.</p> <p>Discriminazione e denominazione delle principali componenti del computer.</p> <p>Discernimento dei rischi connessi all' utilizzo di apparecchiature elettroniche e della rete Internet._Effettuare il download in maniera efficace e senza correre rischi delle risorse utili disponibili in rete.</p> <p>Salvare i contenuti digitali nei diversi formati.</p>
-------------------	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Competenze previste al termine del primo ciclo visto il decreto legislativo 13 aprile 2017, n. 62 e, in particolare, l'articolo 9 ed il decreto ministeriale 3 ottobre 2017, n. 742, concernente l'adozione del modello nazionale di certificazione delle competenze per le scuole del primo ciclo di istruzione:

l'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. Nello specifico riesce a:

- ✓ utilizzare la terminologia informatica fondamentale
- ✓ utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) per rappresentare, salvare nel tempo e comunicare contenuti
- ✓ utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti
- ✓ utilizzare le principali funzioni della LIM per la realizzazione di prodotti

- ✓ utilizzare la tecnologia per un primo approccio al pensiero computazionale (coding)
- ✓ esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e saper gestire le principali periferiche
- ✓ navigare la rete per ricavare informazioni, **giudicandone l'attendibilità**
- ✓ utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione via web
- ✓ essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie con particolare riferimento al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper 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. ✓ Saper esporre in forma digitale e/o multimediale, in modo corretto e ordinato, utilizzando termini specifici. ✓ 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. ✓ Utilizzare funzionalmente la terminologia informatica specifica. 	<p>Utilizzo di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni (Word, Iper testo).</p> <p>Utilizzo di materiali digitali per l'apprendimento e per le verifiche.</p> <p>Utilizzo della LIM/ PC, delle periferiche e dei programmi applicativi.</p> <p>Utilizzo della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Uso di enciclopedie e di dizionari elettronici.</p> <p>Esposizione orale di argomenti di studio e di ricerca, avvalendosi di supporti specifici, quali schemi, mappe, Power Point o altri programmi per la realizzazione di ipertesti.</p> <p>Essere in possesso di un vocabolario informatico funzionale, padroneggiando la</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper interpretare, “navigare” e progettare un ipertesto. ✓ Distinguere le varie tipologie di sito web (blog, forum, wiki). ✓ Costruire la prima versione digitale del proprio <i>curriculum vitae</i>. ✓ Creare e gestire una mail ed un profilo social con accortezza. ✓ Effettuare una web quest essendo in grado di distinguere la qualità e l’affidabilità delle fonti informatiche consultate. ✓ Saper costruire una web bibliografia. 	<p>terminologia specifica di riferimento.</p> <p>Capacità di discernimento circa l’attendibilità delle fonti informatiche.</p> <p>Capacità di individuare le fonti informatiche utilizzate in una web quest.</p>
--	--	--

<p>INGLESE E SECONDA LINGUA STRANIERA STUDIATA</p>	<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 audio/video/dati. ✓ Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione via web. ✓ Registrare letture in lingua autoprodotte per il riascolto. 	<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; ✓ Costruzione e utilizzo di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link...) <p>Accedere alla rete web:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ricercare e utilizzare informazioni <p>Utilizzo consapevole degli strumenti di collaborazione e condivisione in rete.</p> <p>Effettuare il download degli applicativi o delle risorse disponibili in maniera sicura e legale.</p> <p>Conoscenza ai fini dell'utilizzo di programmi per la registrazione/riascolto di un audio autoprodotta in lingua.</p>
<p>MUSICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare gli applicativi più comuni per la gestione dei file audio/video. ✓ Saper utilizzare le principali funzioni della LIM e del PC per la gestione dei file audio/video. ✓ Saper effettuare la registrazione, il salvataggio e/o la modifica migliorativa dei file audio. 	<p>Utilizzo di software e applicativi per l'ascolto, la registrazione e la modifica migliorativa dei file audio.</p> <p>Trasposizione dei formati audio tradizionali nei formati multimediali (mp3 Mp4 ecc.).</p> <p>Esecuzione musicale utilizzando software digitali con l'utilizzo della Lim, del tablet o del Pc.</p>
<p>ARTE E IMMAGINE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni. 	<p>Utilizzo della rete per la ricerca di immagini e contenuti inerenti agli argomenti di studio.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper leggere ed interpretare la portata comunicativa delle immagini ✓ Saper utilizzare le tecnologie per rappresentare e comunicare contenuti attraverso le immagini ed i video. Saper utilizzare gli applicativi più comuni per la modifica a scopo comunicativo/artistico di immagini e video. 	<p>Publicare contenuti.</p> <p>Avere consapevolezza delle nuove forme di comunicazione iconica (emoticon e simili). Riuscire ad utilizzare i diversi formati di file video ed immagine.</p>
EDUCAZIONE FISICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni sul concetto di benessere psicofisico e sull'attività sportiva agonistica e non. ✓ Utilizzo di comuni "sports simulation games". ✓ Utilizzo di comuni exergames:trainer virtuali per l'esercizio fisico/posturale ecc. ✓ App e softwares di supporto alla dieta alimentare adeguata all'età. ✓ Mettere in relazione dati di prestazione. ✓ Archiviare dati di prestazione per il confronto immediato e nel tempo. ✓ Utilizzo del cronografo digitale in una comune versione app o softwares. 	<p>Tabulare, elaborare e rappresentare dati oggettivi relativamente a test motori, gare e prove oggettive: Test di Cooper, Sergeant test, Lancio della palla medica kg. 3, Test di corsa veloce sui 30 e 60 m. ecc.</p> <p>Conoscenza dei concetti di "sports simulation games" e di "exergames" e capacità di un loro utilizzo base.</p> <p>Costruire e/o interpretare classifiche/palmares/serie storiche/record.</p>
RELIGIONE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni tematiche. ✓ Saper utilizzare la tecnologia per la 	<p>Accedere alla rete web per ricercare informazioni.</p> <p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi</p>

	<p>fruizione di prodotti tematici.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La narrazione religiosa attraverso il video:saper far emergere le differenze per mezzo del paragone con i testi. ✓ Riconoscere i siti web religiosi con carattere di ufficialità. 	<p>delle ricerche e delle relazioni sugli argomenti di studio.</p> <p>Visione di immagini e video; ricerca di informazioni attendibili attraverso l'uso della Lim e del Pc anche in un'ottica di confronto con altre culture religiose.</p> <p>Riflettere sui rischi e sui vantaggi in termini di fedeltà al messaggio originario connessi nel passaggio tra il testo e la rappresentazione artistica audiovisiva.</p>
AREA STORICO-GEOGRAFICO-SOCIALE		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
STORIA-GEOGRAFIA-CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper 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. ✓ Sapersi orientare nel tempo e nello spazio. ✓ 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>Procedure di utilizzo di reti informatiche per procurarsi dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Utilizzo delle risorse multimediali e delle espansioni on-line dei libri di testo.</p> <p>Utilizzo di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, grafici,tabelle, mappe, testi e immagini.</p> <p>Costruzione di attività interattive multidisciplinari.</p> <p>Utilizzo di carte e di semplici programmi di telerilevamento satellitare, per conoscere ambienti vicini e lontani ed effettuare analisi e confronti.</p> <p>Elaborazione di mappe concettuali di sintesi,</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Costruire la prima versione digitale del proprio <i>curriculum vitae</i>. ✓ Essere consapevole del concetto di copyright e di diritto d'autore nell'epoca digitale. ✓ Essere consapevole del concetto di identità digitale e delle cautele necessarie a salvaguardarla. ✓ Essere consapevole dei rischi che si corrono quando si è on line e delle principali accortezze per evitarli. 	<p>servendosi di C-Map oppure di Google Map.</p> <p>Discernimento delle potenzialità e dei rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> <p>Essere a conoscenza dei concetti di Copyright, licenze d'uso, marchi, registrazioni e brevetti informatici.</p>
AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
MATEMATICA-SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare gli applicativi logico matematici più comuni. ✓ Problem analyzing e problem posing con l'ausilio di software informatico specifico (algoritmo, analisi delle variabili ecc.). ✓ Saper utilizzare la tecnologia per la costruzione del pensiero computazionale (coding). ✓ Conoscere le relazioni matematiche tra concetti alla base di un ipertesto. 	<p>Utilizzo del foglio di calcolo: Excel.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tabulare, elaborare e rappresentare dati <p>Utilizzo di software offline e online per attività di coding.</p> <p>Utilizzo di software di geometria dinamica (Geogebra).</p> <p>Utilizzo di programmi di computer algebra.</p> <p>Utilizzo di programmi per il calcolo delle probabilità.</p> <p>Utilizzo di programmi per la gestione di algoritmi.</p> <p>Utilizzo di programmi per la gestione di un ipertesto.</p>

<p>TECNOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare gli <u>applicativi più comuni per il disegno tecnico.</u> ✓ Saper esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e saper gestire le principali periferiche. ✓ Essere consapevole del concetto di “estensione del file”. ✓ Protezione dei dati, backup e criptaggio, l’uso delle password di sistema e del BIOS. ✓ La firma digitale e gli altri modi di contrassegnare un documento. 	<p>Utilizzo di strumenti di presentazione: PowerPoint ecc..</p> <p>Creare cartelle, gestire file.</p> <p>Trasferire dati dalle e sulle periferiche.</p> <p>Utilizzo di soluzioni basilari per proteggersi dai rischi (antivirus, firewall ecc.)</p> <p>Utilizzo di soluzioni basilari per il backup dei propri dati su supporti fissi e mobili (chiavette usb, dvd ecc.).</p> <p><u>Creare e gestire una mail ed un profilo social con accortezza.</u></p>
-------------------	--	---