

Curricolo verticale relativo alla **COMPETENZA DIGITALE** scuola primaria

Premessa:

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, per 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.”

La competenza digitale permette all'alunno di cercare, esplorare e presentare informazioni in modo responsabile, creativo e con senso critico. La scuola deve educare “ai media” e “con i media” per consentire agli alunni di sviluppare la comunicazione multimediale e saper utilizzare le TIC in modo funzionale all'apprendimento e all'approfondimento delle proprie conoscenze.

Il ruolo del docente consiste nell'utilizzare le TIC a supporto della didattica per facilitare il processo di insegnamento/apprendimento anche attraverso modalità laboratoriali. Egli si pone inoltre come mediatore per far acquisire agli studenti familiarità e pratica con le nuove tecnologie, intese come strumenti che servono per creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione e presentazione delle conoscenze acquisite.

Il tutto è realizzabile necessariamente attraverso una adeguata formazione dei docenti.

Competenza chiave europea	COMPETENZA DIGITALE
----------------------------------	----------------------------

LIVELLO 1 (CLASSE PRIMA PRIMARIA)

Competenze disciplinari: TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione	Utilizzare le TIC per lavorare in contemporanea con testi, immagini, suoni al fine di rappresentare e comunicare idee. Utilizzare diverse forme espressive dal testo, all'immagine al suono. Conoscere le funzioni principali e il funzionamento elementare del computer e della LIM.	Le principali parti e funzioni elementari del computer Semplici programmi e giochi didattici
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	Riflettere sui rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche ed ipotizzare soluzioni preventive.	Rischi fisici nell'uso delle apparecchiature elettroniche

e sociale in cui vengono applicate		
------------------------------------	--	--

LIVELLO 1 (CLASSE SECONDA)

Competenze disciplinari: TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione	Utilizzare le TIC per lavorare in contemporanea con testi, immagini, suoni al fine di rappresentare e comunicare idee. Utilizzare diverse forme espressive dal testo alla tabella, dall'immagine al suono. Conoscere le funzioni principali e il funzionamento elementare del computer e della LIM.	Le funzioni di base di un sistema operativo Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici frasi Giochi didattici
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	Riflettere sui rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche ed ipotizzare soluzioni preventive.	Rischi fisici nell'uso delle apparecchiature elettroniche

LIVELLO 2 (CLASSE TERZA PRIMARIA)

Competenze disciplinari: TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Utilizzare 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	Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e salvare il proprio lavoro. Utilizzare le TIC per organizzare e presentare i lavori realizzati. Progettare e svolgere lavori, in gruppo, descrivendo le operazioni compiute.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi Giochi didattici Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise
Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della	Riflettere sui rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche ed ipotizzare soluzioni preventive.	Rischi fisici nell'uso delle apparecchiature elettroniche

comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate		
---	--	--

LIVELLO 3 (CLASSE QUARTA PRIMARIA)

Competenze disciplinari: TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Utilizzare 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	Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e salvare il proprio lavoro. Utilizzare le TIC per organizzare e presentare i lavori realizzati. Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio. Progettare e svolgere lavori, in gruppo, descrivendo le operazioni compiute. Riconoscere che le informazioni possono essere presentate in forme diverse e provenire da fonti differenti. Compiere delle scelte su quali strumenti utilizzare per produrre differenti risultati.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi Giochi didattici Stampa di documenti Programmi per la costruzione di mappe per lo studio Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, condivisione di documenti Navigazione in internet attraverso un browser e navigazione in alcuni siti selezionati Motori di ricerca Produzione di semplici documenti multimediali
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	Riflettere sui rischi collegati alla navigazione in rete e su procedure di navigazione sicura.	Rischi nell'utilizzo della rete internet

LIVELLO 3 (CLASSE QUINTA PRIMARIA)

Competenze disciplinari: TUTTE LE DISCIPLINE

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione,	Riconoscere che le informazioni possono essere presentate in forme diverse e provenire da fonti differenti.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi Giochi didattici

<p>individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p>	<p>Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e salvare il proprio lavoro. Utilizzare le TIC per organizzare, gestire e presentare i lavori realizzati. Progettare e svolgere lavori, in gruppo, descrivendo le operazioni compiute. Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio. Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Cercare in rete un programma di utilità. Organizzare una gita o una visita ad un museo, utilizzando internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<p>Stampa di documenti Programmi per la costruzione di mappe per lo studio Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, condivisione di documenti Navigazione in internet attraverso un browser e navigazione in alcuni siti selezionati Produzione di semplici documenti multimediali La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e comunicazioni La classe virtuale come strumento per comunicare</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>	<p>Utilizzare le TIC per comunicare. Riflettere in modo critico sulle esperienze con le TIC sia all'interno della scuola sia all'esterno (uso della classe virtuale).</p>	<p>Rischi nell'utilizzo della rete internet (anche legati all'uso della posta elettronica).</p>

Secondo quanto previsto anche dal Piano Nazionale Scuola Digitale, gli alunni, nel corso della scuola primaria, potranno sperimentare l'uso di alcuni semplici linguaggi di programmazione, che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e per comprendere il rapporto che c'è tra un codice sorgente e il risultato visibile.

In particolare il PNSD prevede che siano sviluppate sperimentazioni orientate all'applicazione creativa e laboratoriale del pensiero computazionale, coinvolgendo oltre alla scuola primaria (dalla prima alla quinta) anche la scuola dell'infanzia in azioni dedicate.