



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.
"L. DE SIMONE" DI GUARDIA LOMBARDI
"A. MORO" DI MORRA DE SANCTIS
"V.M. SANTOLI" DI ROCCA SAN FELICE

Telefax 0827/44417
0827/41075 o 41228
0827/43041
0827/45025

email: scuolatorella@gmail.com
email: scuolaguardialombardi@gmail.com
email: scuolamedia.morra@gmail.com
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:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ 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

TECNOLOGIA	<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 		

- ✓ 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"> ✓ 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 storytelling.</p> <p><u>Raccogliere e mettere insieme gli elementi alla base delle costruzioni di un ipertesto (prodotto grafico, contenutistico di una basilare app, sito web lineare ecc.)</u></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 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>

TECNOLOGIA	<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>
-------------------	--	---