

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE DIGITALI					
SCUOLA DELL'INFANZIA 3-4-5 ANNI		SCUOLA PRIMARIA PRIMA – SECONDA		SCUOLA PRIMARIA TERZA- QUARTA - QUINTA		SCUOLA SECONDARIA	
COMPETENZA SPECIFICA		COMPETENZA SPECIFICA		COMPETENZA SPECIFICA		COMPETENZA SPECIFICA	
Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità attraverso un contatto attivo con i media e la ricerca delle loro potenzialità espressive e creative.		Conoscere le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione attraverso un approccio attivo con i media e ricercandone le potenzialità espressive e creative.		Conoscere le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, utilizzando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.		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.	
CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
I basilari strumenti per l'informazione e la comunicazione accessibili in classe: lettore CD/DVD, PC.	Scoprire le potenzialità espressive e creative delle più comuni tecnologie.	I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione accessibili in classe: lettore video e CD/DVD, Lim, tablet, PC.	Utilizzare nelle funzioni principali le più comuni tecnologie.	Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.	Utilizzare consapevolmente e le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base.	Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
Nomenclatura essenziale.	Nominare ed indicare le parti principali del	Le funzioni essenziali dei principali	Individuare le parti principali del computer e le	I principali dispositivi	Conoscere gli elementi basilari	I dispositivi informatici di input e output.	Conoscere gli elementi basilari che compongono

	computer (schermo, tastiera, mouse...).	dispositivi utilizzabili in classe (Lim, pc, tablet, ...).	loro funzioni (schermo, tastiera, mouse...).	informatici di input e output.	che compongono un computer.		un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
						Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.	Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze acquisite.
Procedure guidate per l'utilizzo collettivo di giochi didattici a supporto dell'apprendimento.	Utilizzare con la guida dell'insegnante semplici supporti digitali per l'apprendimento.	Procedure guidate per l'utilizzo collettivo di prodotti digitali e di giochi didattici a supporto dell'apprendimento.	Utilizzare collettivamente semplici supporti digitali per l'apprendimento.	Procedure guidate per la produzione collettiva di testi e/o di altri prodotti digitali a supporto dell'apprendimento.	Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.	Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.	Utilizzare materiali digitali per migliorare l'apprendimento, la motivazione e le prestazioni.
Alcune funzioni digitali principali: "catturare" le immagini adatte al compito.	Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante.	Funzioni digitali principali: scrivere, compilare tabelle, creare un file, caricare immagini, salvare il file.	Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante.	I principali software applicativi, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.	Utilizzare con la guida il PC e alcuni semplici programmi applicativi utili per lo studio	Il sistema operativo e i più comuni software applicativi e i prodotti multimediali anche Open source.	Utilizzare PC, periferiche e programmi applicativi.

Coding unplugged La scoperta degli oggetti programmabili I robot Sequenze comandi Suddivisione del compito in azioni più semplici	Avviamento al pensiero computazionale (propedeutico alla programmazione della primaria)	Coding Robotica Sequenze comandi Suddivisione del compito in azioni più semplici	Primi passi del coding: corsi iniziali su Code.org	Coding Robotica Sequenze comandi Suddivisione del compito in azioni più semplici	Corsi intermedi su Code.org	Coding Robotica Sequenze comandi Suddivisione del compito in azioni più semplici	Corsi più avanzati su Code.org
SCUOLA DELL'INFANZIA 3-4-5 ANNI		SCUOLA PRIMARIA PRIMA – SECONDA		SCUOLA PRIMARIA TERZA – QUARTA - QUINTA		SCUOLA SECONDARIA	
COMPETENZA SPECIFICA		COMPETENZA SPECIFICA		COMPETENZA SPECIFICA		COMPETENZA SPECIFICA	
Esplorare le principali possibilità delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.		Conoscere le principali potenzialità, i limiti e i rischi delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.		Conoscere le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.		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.	
CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ
				Semplici procedure di	Avviare alla conoscenza della	Procedure di utilizzo sicuro e	Utilizzare la rete per scopi di informazione,

				utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.	Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.	legale di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network protetti, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).	comunicazione, ricerca e svago.
		Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.	Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche	Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.	Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.	Fonti di pericolo e procedure di sicurezza per tutelare il benessere psicofisico.	Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
		Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.	Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet.	Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.	Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune	Cyberbullismo: norme di prevenzione.	

				semplici soluzioni preventive. Cyberbullismo: norme di prevenzione.	
--	--	--	--	---	--