|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “TINA MERLIN” DI BELLUNOSCUOLE INFANZIA - SCUOLE PRIMARIE - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADOVia Mur di Cadola,12 - 32100 BELLUNO Tel.0437931814 C.F. 93049270254[www.ictinamerlin.gov.it](http://www.ictinamerlin.gov.it) - blic831003@pec.istruzione.it - blic831003@.istruzione.it |  |

|  |
| --- |
| **CURRICOLO COMPETENZA CHIAVE****COMPETENZA DIGITALE**La competenza digitale è ritenuta dall’Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d’oggi. L’approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. 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 pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.**Fonti di legittimazione**: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006  Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012  Certificazione delle competenze C.M. 3 del 13.02.2015 e relative Linee Guida |

| **SCUOLA SECONDARIA** |
| --- |
| **CLASSE PRIMA** |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** |  **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Utilizzare le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione.** | 1. Riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer.
2. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
3. Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare semplici testi e produrre semplici documenti.
 | Funzionamento dei vari dispositivi informatici di input e output.Funzioni principali del sistema operativo.Procedure per la produzione di testi. | Riconoscere e denominare correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, WiFi, ecc.).Scrivere, revisionare e archiviare testi scritti. |
| **Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione.** | 1. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
2. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
 | Risorse della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. | Accedere alla rete con la supervisione dell’insegnante per ricavare informazioni.Descrivere alcuni rischi della navigazione in rete.  |
| **Utilizzare tecnologie informatiche per approcciare un argomento curricolare.** | 1. Scegliere e sviluppare argomenti di studio con il supporto di strumenti multimediali.
 | Software per produrre i contenuti. | Costruire con la guida dell’insegnante una semplice storia con foto e testo. |

| **SCUOLA SECONDARIA** |
| --- |
| **CLASSE SECONDA** |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** |  **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Utilizzare le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione.** | 1. Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti.
2. Riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer.
3. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
 | Funzioni principali del sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento ai prodotti multimediali anche Open source.Procedure per la produzione di testi. | Scrivere, revisionare e archiviare in modo autonomo testi scritti. Elaborare semplici testi, inserendo immagini, disegni, tabelle.Costruire tabelle di dati. |
| **Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione.** | 1. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
2. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie più comuni.
 | Risorse della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat). | Accedere alla rete con la supervisione dell’insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.Riconoscere i rischi della navigazione in rete e dell’uso del telefonino e adottare i comportamenti preventivi. |
| **Utilizzare tecnologie informatiche per approcciare un argomento curricolare.** | 1. Scegliere e sviluppare argomenti di studio con il supporto di strumenti multimediali.
 | Software necessari per realizzare presentazioni e produrre contenuti. | Costruire una semplice storia con foto e/o video e testo.Produrre mappe su argomenti di studio. |

| **SCUOLA SECONDARIA** |
| --- |
| **CLASSE TERZA** |
| **COMPETENZE** | **ABILITÀ** |  **CONOSCENZE** | **LIVELLI DI PADRONANZA** |
| **Utilizzare le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione.** | 1. Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
2. Riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer.
3. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
 | Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento e ai prodotti multimediali anche Open source.Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. | Utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.Organizzare le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. |
| **Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione.** | 1. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
2. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
 | Risorse della rete i per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.Funzionamento della posta elettronica.Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d’autore, ecc.).Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. | Utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell’insegnante.Confrontare le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche.Utilizzare in autonomia la posta elettronica.Rispettare le regole della netiquette nella navigazione in rete ed evitare i principali pericoli della rete e contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli. |
| **Utilizzare tecnologie informatiche per approcciare un argomento curricolare.** | 1. Scegliere e sviluppare argomenti anche interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali.
 | Software per fare editing video elementare, per produrre i contenuti. | Costruire storie con foto e/o video e testo.Produrre mappe e presentazioni. |
| **Utilizzare la programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale.** | 1. Ideare una storia e/o un gioco .
2. Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia, un gioco …
 | Diverse piattaforme. | Programmare percorsi attraverso linguaggi simbolici.Ordinare semplici istruzioni e procedure rispettando l’ordine logico. |