



**M.I.U.R.**

**NA I.C. 41 CONSOLE – NAPOLI -**  
Scuola dell'infanzia - Scuola primaria – Scuola Secondaria 1°  
Grado



Via Diomede Carafa, 28 – 80124 Napoli -



Uff. di segreteria 081 5702531

P.E. [NAIC8CY00B@istruzione.it](mailto:NAIC8CY00B@istruzione.it)

P.E.C.: [NAIC8CY00B@pec.istruzione.it](mailto:NAIC8CY00B@pec.istruzione.it)

Cod. Mecc. NAIC8CY00B

C.F. 95170270631

[www.41console.gov.it](http://www.41console.gov.it)



**UNIONE EUROPEA**

## **CURRICOLO VERTICALE 2018/2019**

### **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.*

**DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: tutte**

**DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte**



## SCUOLA DELL'INFANZIA



COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	<b>FINE SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muovere correttamente il mouse per orientarsi sul desktop.</li> <li>• Utilizzo del tasto sinistro del mouse per eseguire semplici consegne .</li> <li>• Individuare programmi conosciuti.</li> <li>• Variare la pressione del dito, su una superficie touch, per prendere e spostare oggetti digitali.</li> <li>• Cimentarsi nel disegnare e colorare con programmi di grafica o utilizzando la strumentazione di base della LIM.</li> <li>• Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico-matematico-topologico, al computer o alla LIM.</li> <li>• Cimentarsi in semplici forme di scrittura utilizzando lettere e numeri presenti sulla tastiera .</li> <li>• Riconoscere i comandi (frecche direzionali) per far muovere oggetti digitali (Api robot)</li> <li>• Programmare semplici percorsi utilizzando le frecche direzionali (coding).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funzionamento del Mouse</li> <li>• Differenza tra Monitor/Schermo touch (LIM Tablet).</li> <li>• Strumenti di base dei programmi usati: disegno con la LIM, programmi di disegno (es. Paint) .</li> <li>• Riconoscimento delle direzioni spaziali.</li> <li>• Utilizzo delle frecche direzionali per l'orientamento spaziale.</li> <li>• Funzionamento di oggetti digitali per l'applicazione della robotica nella didattica.</li> </ul>

Istituto Comprensivo Statale

**41 Console**

Napoli



## SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	LIVELLO 1 CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare le TIC per lavorare con testi, immagini, suoni al fine di rappresentare e comunicare idee.</li><li>• Utilizzare diverse forme espressive dal testo, all'immagine al suono.</li><li>• Conoscere le funzioni principali e il funzionamento elementare del computer e della LIM.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le principali parti e funzioni elementari del computer.</li><li>• Semplici programmi di grafica e giochi didattici.</li></ul>

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>COMPETENZA DIGITALE</b>	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	<b>LIVELLO 1</b> CLASSE SECONDA SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e salvare il proprio lavoro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le funzioni di base di un sistema operativo: icone, finestre di dialogo, cartelle, file.</li> </ul>
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere sui rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche ed ipotizzare soluzioni preventive.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rischi fisici nell'uso delle apparecchiature elettroniche.</li> </ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	<b>LIVELLO 2</b> CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le TIC per lavorare con testi, immagini, suoni al fine di rappresentare e comunicare idee.</li> <li>• Utilizzare diverse forme espressive dal testo alla tabella, dall'immagine al suono.</li> <li>• Utilizzare le TIC per organizzare, classificare, gestire e presentare i lavori realizzati. Progettare e svolgere lavori, in gruppo, descrivendo le operazioni compiute.</li> <li>• Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive .</li> <li>• Eseguire le istruzioni di semplici blocchi logici per realizzare percorsi o attività.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi</li> <li>• Giochi didattici .</li> <li>• Stampa di documenti.</li> <li>• Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise</li> <li>• Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici .</li> <li>• Funzionalità di semplici blocchi logici.</li> </ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	<b>LIVELLO 3 CLASSE QUARTA SCUOLA PRIMARIA</b>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e salvare il proprio lavoro.</li> <li>• Utilizzare le TIC per organizzare, classificare, gestire e presentare i lavori realizzati.</li> <li>• Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</li> <li>• Progettare e svolgere lavori, in gruppo, descrivendo le operazioni compiute.</li> <li>• Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</li> <li>• Utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività.</li> <li>• Riflettere sui rischi collegati alla navigazione in rete e su procedure di navigazione sicura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.</li> <li>• Stampa di documenti .</li> <li>• Programmi per la costruzione di mappe per lo studio. Giochi didattici.</li> <li>• Archiviare documenti, secondo un criterio stabilito, creando cartelle e sotto- cartelle.</li> <li>• Copiare e incollare file e cartelle.</li> <li>• Funzionalità di blocchi logici dai più semplici ai più complessi.</li> <li>• Rischi nell'utilizzo della rete internet.</li> </ul>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
	<b>LIVELLO 3 CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA</b>	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE

<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzare le TIC per organizzare, classificare, gestire e presentare i lavori realizzati. Progettare e svolgere lavori, in gruppo, descrivendo le operazioni compiute.</li> <li>● Utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività.</li> <li>● Utilizzare semplici programmi per elaborare presentazioni.</li> <li>● Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</li> <li>● Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Organizzare una gita o una visita ad un museo, utilizzando internet per reperire notizie e utili informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi e di presentazione come Power point.</li> <li>● Stampa di documenti .</li> <li>● Programmi per la costruzione di mappe per lo studio. Giochi didattici.</li> <li>● Archiviare documenti, secondo un criterio stabilito, creando cartelle e sotto- cartelle.</li> <li>● Funzionalità di blocchi logici dai più semplici ai più complessi.</li> <li>● Utilizzare dispositivi per memorizzare i dati ( Pen-drive , Hard disk, CD-ROM, DVD) .</li> </ul>
---	--	--

## LIVELLI DI PADRONANZA

### COMPETENZA DIGITALE

#### LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

**1**

- *Osserva e assiste in piccolo gruppo a giochi praticati dai compagni più grandi*
- *Compie semplici esperienze di conoscenza della strumentazione del programma Tux Paint, Paint o Gimp.*

**2**

- *Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, alla LIM*
- *Riesce a dare semplici istruzioni ad un oggetto digitale (robot)*
- *Visiona immagini presentate dall'insegnante.*

**3**

- *Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici al computer o alla LIM utilizzando il mouse o il touchscreen.*
- *Familiarizza con lettere, parole, numeri*
- *Utilizza la tastiera alfabetica e numerica*
- *Realizza semplici elaborazioni grafiche.*
- *Realizza semplici programmazioni con cui impartire istruzioni ad un robot.*
- *Visiona immagini e brevi video*






## LIVELLI DI PADRONANZA

### COMPETENZA DIGITALE

#### LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

1	2	3	4	5
<p><i>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. Conosce vari programmi di editor di immagini : Tux Paint, Paint o Gimp.</i></p>	<p><i>In coppia, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle e per salvare.</i></p>	<p><i>Scrive un semplice testo al computer e lo salva in una specifica cartella. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante. Gioca autonomamente con programmi scelti dall'insegnante a scopo didattico/educativi.</i></p>	<p><i>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con altri dispositivi o tramite internet. Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</i></p>	<p><i>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura e di presentazioni . Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. Utilizza la posta elettronica con la supervisione del docente e sa riconoscere i principali pericoli della rete.</i></p>

## FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

<p>Istituto Comprensivo Statale <b>41 Console</b> Napoli</p> 	 	
<p><b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>COMPETENZA DIGITALE</b></p>	
<p><b>Fonti di legittimazione:</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012</b></p>	
	<p style="text-align: center;"><b>FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b></p>	
<p><b>COMPETENZE CHIAVI</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ABILITA'</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>CONOSCENZE</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competenze digitali.</li> <li>- Imparare ad imparare.</li> <li>- Consapevolezza ed espressione culturale.</li> <li>- Competenze sociali e civiche.</li> </ul> <p><b>COMPETENZE SPECIFICHE</b></p> <p>- 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</li> <li>- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</li> <li>- Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</li> <li>- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.</li> <li>- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</li> <li>- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</li> <li>- I dispositivi informatici di input e output Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source.</li> <li>- Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>- Procedure base di programmazione (coding)</li> <li>- Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</li> <li>- Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</li> <li>- Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, WhatsApp, Edmodo social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).</li> <li>- Caratteristiche degli strumenti digitali usati più</li> </ul>

<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>comunemente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Norme di comportamento per la pubblicazione di testi, immagini e video propri o di altri.</li> <li>- Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</li> </ul>
--	--	--

**RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI (COMPETENZE DI CITTADINANZA)**

**Livelli dei descrittori afferenti le competenze specifiche**

	<b>DIMENSIONI</b>	<b>LIVELLO A</b>	<b>LIVELLO B</b>	<b>LIVELLO C</b>	<b>LIVELLO D</b>
<p><b>Competenza Digitale</b></p>	<p><b>Uso delle comuni tecnologie dell'informazione, individuazione delle soluzioni più utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</b></p>	<p>Seleziona la procedura e gli strumenti che permettono di adottare una strategia rapida e originale, utilizzandoli in modo corretto ed efficace per giungere alla soluzione.</p>	<p>Seleziona la procedura e gli strumenti adeguati, utilizzando in modo essenzialmente corretto le procedure associate.</p>	<p>Seleziona la procedura e gli strumenti adeguati, utilizzando in modo corretto le procedure associate; elabora le informazioni.</p>	<p>Seleziona la procedura e gli strumenti adeguati, utilizzando in modo essenzialmente corretto le procedure associate.</p>
	<p><b>Consapevolezza delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</b></p>	<p>Seleziona la procedura o il modello adeguato e utilizza una strategia efficace, valutando vantaggi e rischi al fine di produrre una soluzione originale a problemi di natura diversa.</p>	<p>Seleziona la procedura o il modello adeguato in modo appropriato, tenendo conto dei vantaggi e dei rischi.</p>	<p>Applica la procedura o il modello adeguato in modo corretto comprendendone il significato.</p>	<p>Applica una procedura o un modello proposto in contesti limitati.</p>

## LEGENDA

- Esprimere il livello con valutazione in decimi: livello eccellente/avanzato 10-9, livello intermedio 8-7, livello base 7- 6. livello iniziale 6-5.
- Per il livello eccellente, corrispondente alla valutazione 10 e 9, si intende un’ottima padronanza delle conoscenze e abilità connesse, una completa autonomia, originalità, capacità di integrazione tra i diversi saperi e consapevolezza delle competenze programmate.
- Per il livello intermedio , corrispondente alla valutazione 8, si intende una completa padronanza delle conoscenze e abilità connesse e una buona autonomia e consapevolezza delle competenze programmate.
- Per il livello intermedio, corrispondente alla valutazione 7, si intende una buona autonomia, una discreta consapevolezza delle conoscenze e abilità connesse.
- Per il livello base, corrispondente alla valutazione 6, si intende una basilare consapevolezza delle conoscenze e abilità connesse e una relativa autonomia
- Per il livello iniziale, corrispondente alla valutazione 6-5, si intende l’acquisizione di una iniziale consapevolezza delle conoscenze e abilità connesse, con la guida dell’insegnante.

## LIVELLI della certificazione ministeriale

- A – Avanzato L’alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell’uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
- B – Intermedio L’alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
- C – Base L’alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
- D – Iniziale L’alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.