

SEZIONE A: traguardi formativi 5 anni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE: La competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società e dell'informazione. Essa implica abilità di base nella tecnologia dell'informazione e della comunicazione e è ritenuta una competenza chiave perché consente di promuovere lo sviluppo e diffondere l'idea del cambiamento necessario alla scuola in relazione ad una società digitale.		
Fonti di legittimazione:	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012; Legge 13 luglio 1015 n. 107 - art.1.7 e 1.56.; Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)		
CAMPI D'ESPERIENZA	TUTTI		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	1.Giocare con gli strumenti tecnologici e non, con un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione	Il computer e i suoi usi Mouse Tastiera Icone principali di windows e di word Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili.)	Vedi abilità
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	2. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer	Riconoscere lettere nella tastiera o in software didattici.	Vedi abilità
Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	3.Prendere visione di numeri, saperli ordinare utilizzando il computer	Riconoscere numeri nella tastiera o in software didattici.	Vedi abilità

SEZIONE B: Livelli di padronanza 5 anni

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
LIVELLI DI PADRONANZA		
PARZIALE	INTERMEDIO	AVANZATO
1. Non è interessato agli strumenti multimediali e li utilizza in modo non adeguato	Esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante.	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.
2. Non riconosce lettere e le forme di scrittura	Familiarizza con lettere e simboli con l'aiuto dell'insegnante	Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.
3. Non riconosce i numeri nella tastiera	Opera con numeri in esercizi di riconoscimento sotto la supervisione dell'insegnante	Utilizza la tastiera numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro.