

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

PROFILO DELLA COMPETENZA

L'alunno al termine della Scuola Primaria

Usa la tecnologia in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

Al termine del primo ciclo d'istruzione

Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

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
ESSENZIALITA' della COMPETENZA	Utilizzare strumenti tecnologici per semplici finalità
AMBITI DI RIFERIMENTO	I DISCORSI E LE PAROLE TECNOLOGIA
AMBITI CONCORRENTI	Tutti

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

FINE SCUOLA DELL'INFANZIA	FINE SCUOLA PRIMARIA	FINE SCUOLA SECONDARIA
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina, conosce e utilizza le componenti fondamentali di base del computer.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti, confeziona e invia messaggi di posta elettronica; con la supervisione dell'insegnante costruisce tabelle di dati e accede alla rete per ricavare informazioni, immagini, video e audio. Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso delle tecnologie e adotta i comportamenti preventivi.	Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO		
SCUOLA DELL'INFANZIA		
<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare l'uso del computer per semplici attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche con l'aiuto dell'insegnante e in collaborazione con i pari. 		
SCUOLA PRIMARIA		
<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Usare internet per reperire notizie e informazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità/software didattico. - Utilizzare le procedure più elementari dei linguaggi di scrittura e di rappresentazione grafico-iconica. - Operare con la videoscrittura inserendo tabelle e grafici in un documento. - Utilizzare libri digitali. 		
SCUOLA SECONDARIA		
<ul style="list-style-type: none"> - Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare lo studio, avanzare ipotesi e validarle, per auto-valutarsi e per presentare i risultati del lavoro migliorando l'apprendimento, la motivazione e le prestazioni. - Ricercare, trovare, esplorare, analizzare, interpretare, valutare, condividere le informazioni in modo responsabile, creativo e con senso critico. - Conoscere gli elementi basilari che compongono i nuovi media (tv, computer, tablet, videogiochi...) e le relazioni essenziali fra di essi. - Collegare le modalità di funzionamento e le utilità dei dispositivi elettronici con le conoscenze (letterarie-scientifiche e tecniche-artistiche...). - Conoscere l'utilizzo della nuove tecnologie sia per la ricerca che per lo scambio delle informazioni, per l'acquisizione di competenze essenziali, come la capacità di lavorare in gruppo, la creatività, la pluridisciplinarietà, la capacità di adattamento e uso efficace delle innovazioni, di comunicazione interculturale e di risoluzione di problemi. - Diventare protagonisti nei processi di costruzione della conoscenza. - Diventare consapevoli e conoscere i rischi delle nuove tecnologie (navigazione in rete- uso del telefonino- privacy) e adottare comportamenti preventivi. 		
ABILITÀ/CONOSCENZE		
SCUOLA DELL'INFANZIA		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
	Conoscere e denominare le principali parti del computer (schermo, tastiera, mouse).	Sperimentare l'uso del computer per svolgere semplici giochi didattici, attività o elaborazioni grafiche anche con l'aiuto dell'insegnante.
SCUOLA PRIMARIA		
Classe 1^a		
DIG.1 Utilizzare semplici materiali tecnologici per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media. <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nel computer le sue principali periferiche. 		

- Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici.
- Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche.
- Utilizzare il mouse.
- Orientarsi sul desktop di windows.

Classe 2^a**DIG.1 Utilizzare semplici materiali tecnologici per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media.**

- Utilizzare la tastiera in modo corretto.
- Disegnare utilizzando Paint.
- Eseguire esercitazioni didattiche sul computer.
- Scrivere semplici brani.

Classe 3^a**DIG.1 Utilizzare semplici materiali tecnologici per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.**

- Utilizzare la tastiera in modo corretto.
- Disegnare utilizzando Paint.
- Scrivere semplici brani.
- Salvare un documento.
- Eseguire esercitazioni didattiche.
- Attivare ed accedere ad alcuni siti Internet.
- Inserire nei testi le immagini realizzate.
- Inserire wordart e immagini clipart.

Classe 4^a**DIG.1 Utilizzare semplici materiali tecnologici per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.**

- Esprimersi con il linguaggio specifico dell'informatica.
- Utilizzare software didattici.
- Accedere ad internet e consultare opere multimediali.
- Operare con la videoscrittura.
- Inserire tabelle e grafici in un documento.
- Adoperare le procedure più elementari dei linguaggi di rappresentazione grafico/iconico.

Classe 5^a**DIG.1 Utilizzare semplici materiali tecnologici per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.**

- Esprimersi con il linguaggio dell'informatica.
- Accedere ad Internet e consultare opere multimediali.
- Utilizzare programmi didattici.
- Utilizzare le procedure più elementari dei linguaggi di rappresentazione grafico – iconica.
- Operare con la videoscrittura.
- Inserire tabelle e grafici in un documento.
- Utilizzare la procedura per ricevere e spedire e-mail.
- Cogliere potenzialità e limiti dei mezzi di comunicazione.

SCUOLA SECONDARIA	
Classe 1^a	
DIG.1 Utilizzare dispositivi tecnologici per l'apprendimento e per la comunicazione. <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi basilari che compongono gli strumenti tecnologici. • Utilizzare il sistema operativo per operazioni elementari (aprire e salvare file, leggere CD o DVD...). • Utilizzare un elaboratore di testo, anche "open source" per impaginare testo, dati, immagini (es Word, Writer...). • Conoscere la base del pensiero computazionale (diagrammi di flusso semplici). • Utilizzare la rete per la ricerca (motore di ricerca). • Utilizzare la rete per comunicare (e-mail, piattaforma di e-learning...). • Conoscere le fonti di pericolo e i comportamenti prudenziali di difesa. 	
Classe 2^a	
DIG 1. Utilizzare dispositivi tecnologici per l'apprendimento e per la comunicazione. <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere in modo approfondito gli strumenti tecnologici. • Utilizzare il sistema operativo per ottimizzare la fruizione del media (modificare parametri come la risoluzione dello schermo, la grandezza del testo e delle icone...). • Costruire presentazioni con testi, dati, immagini, musiche (es. Power Point). • Conoscere il pensiero computazionale (Logo). • Utilizzare la rete per informarsi, utilizzare software, ... • Utilizzare la rete per comunicare (forum, social network...). • Conoscere le fonti di pericolo e le principali difese tecniche (antivirus, firewall, antispyware...). 	
Classe 3^a	
DIG. 1 Utilizzare dispositivi tecnologici per l'apprendimento e per la comunicazione. <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere gli strumenti (hardware e software) in base allo scopo. • Utilizzare sistemi operativi alternativi (es. Linus). • Elaborare dati con un foglio elettronico (es. Excell). • Conoscere il pensiero computazionale (diagramma di flusso elaborati). • Utilizzare la rete per l'apprendimento (es. piattaforme didattiche tipo Moodle...). • Utilizzare la rete per comunicare (sito o blog personale). • Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore...). 	