

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA DIGITALE**

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

ESSENZIALITÀ DELLA COMPETENZA

Familiarizzare con le nuove tecnologie

Utilizzare strumenti tecnologici per semplici finalità.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Sotto la diretta supervisione dell'insegnante utilizza le nuove tecnologie per giocare, acquisire informazioni.

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

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.

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

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

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

Riconoscere e usare le funzioni principali di una applicazione informatica.

Usare internet per reperire notizie, immagini e informazioni.

Utilizzare le procedure più elementari dei linguaggi di scrittura e di rappresentazione grafico- iconica.

Sperimentare le funzioni di base di software specifici per l'elaborazione di prodotti e presentazioni multimediali.

Utilizzare libri digitali.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

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.

Ricerca, 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

Assistere a rappresentazioni multimediali.

Assistere in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagno più grandi.

4 ANNI

Conoscere e denominare le principali parti del computer (schermo, tastiera, mouse).

Utilizzare il mouse per muoversi sullo schermo.

5 ANNI

Usare il computer per svolgere semplici giochi didattici, attività o elaborazioni grafiche con l'aiuto dell'insegnante.

Sperimentare l'uso di mouse e tastiera per muoversi nel monitor.

Prendere consapevolezza di unità centrale, stampante..

Utilizzare libri digitali.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE 1^

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

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.

CLASSE 2^

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 il mouse e applicativi di disegno.

CLASSE 3^

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

Consolidare l'uso corretto della tastiera.

Digitare semplici testi introducendo elementi di formattazione.

Archiviare un documento.

Eseguire esercitazioni didattiche.

Inserire nei testi immagini.

CLASSE 4^

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

Comprendere e utilizzare il linguaggio informatico di base.

Utilizzare software didattici.

Accedere ad internet e consultare opere multimediali.

Operare con la videoscrittura.

Inserire tabelle e grafici in un documento.

Conoscere l'interfaccia del foglio di calcolo.

CLASSE 5^

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

Saper usare le tecniche e gli strumenti informatici per produrre e condividere elaborati originali.

Saper usare le tecniche e gli strumenti informatici per ampliare le proprie conoscenze e le proprie competenze.

Conoscere e condividere alcuni elementi di pericolosità nell'uso attivo di alcune potenzialità dei moderni sistemi di comunicazione (social network...).

CLASSE 1^

DIG.1 Utilizzare dispositivi tecnologici per l'apprendimento e per la comunicazione.

Conoscere gli elementi basilari che compongono gli strumenti tecnologici.

Utilizzare il sistema operativo per operazioni elementari (aprire e salvare file,...).

Utilizzare un elaboratore di testo, anche (digitare, impaginare)

Utilizzare la rete per la ricerca (motore di ricerca).

Utilizzare la rete per comunicare (e-mail)

Utilizzare SW specifici delle discipline (supporti digitali dei libri di testo, Geogebra, Notebook, ..)

Conoscere le fonti di pericolo e i comportamenti prudenziali di difesa.

CLASSE 2^

DIG 1. Utilizzare dispositivi tecnologici per l'apprendimento e per la comunicazione.

Conoscere gli elementi di base delle reti di computer.

Costruire presentazioni con testi, dati, immagini, musiche.

Utilizzare il foglio di calcolo per inserire e rappresentare dati

Utilizzare la rete per informarsi, utilizzare software, ...

Utilizzare la rete per comunicare (forum).

Conoscere le fonti di pericolo e le principali difese tecniche (antivirus, firewall, antispyware...).

CLASSE 3^

DIG. 1 Utilizzare dispositivi tecnologici per l'apprendimento e per la comunicazione.

Conoscere l'esistenza di Sistemi operativi e di SW applicativi Open Source.

Produrre testi e presentazioni con collegamenti ipertestuali.

Elaborare dati con un foglio di calcolo.

Utilizzare la rete per l'apprendimento (es. piattaforme didattiche).

Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore...).