

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.

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: TUTTE

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

| TRAGUARDI FORMATIVI | | | | |
|---|--|---|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA DIGITALE | | | |
| FONTI DI LEGITTIMAZIONE: | <i>Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012</i> | | | |
| | FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE SCUOLA PRIMARIA | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie | Utilizza nelle funzioni principali il televisore e il lettore audio e video. | Funzionamento elementare dei principali strumenti per l'informazione e la | Utilizza consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di | Semplici applicazioni tecnologiche e relative modalità di funzionamento. |

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| <p>dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</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> | <p>Conosce gli elementi basilari che compongono un computer.</p> <p>Utilizza il PC, con la supervisione dell'insegnante, per disegnare, per scrivere, per compilare tabelle.</p> <p>Utilizza giochi didattici interattivi.</p> <p>Utilizza alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.</p> <p>Individua alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizza soluzioni preventive.</p> | <p>comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, PC.</p> <p>Consapevolezza dei rischi fisici nell'utilizzo degli apparecchi elettrici ed elettronici.</p> | <p>base.</p> <p>Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizza il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Utilizza la Rete con la supervisione dell'insegnante per scopi di informazione, comunicazione, ricerca.</p> <p>Individua rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.</p> <p>Individua i rischi nell'utilizzo della rete Internet e alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p> | <p>I principali dispositivi informatici di input e output.</p> <p>I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p> |
|---|---|--|---|---|

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

FONTI DI LEGITTIMAZIONE:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006

Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZE SPECIFICHE

ABILITA'

CONOSCENZE

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.
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.

Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
Utilizza materiali digitali per l'apprendimento.
Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi.
Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca.
Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

Le applicazioni tecnologiche e le relative modalità di funzionamento.
I dispositivi informatici di input e output.
Il sistema operativo, i più comuni software applicativi e prodotti multimediali.
Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.
Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, e-mail, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).
Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

LIVELLI DI PADRONANZA

CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA

| D Iniziale (VOTO < 6) | C Base (VOTO 6) | B Intermedio (VOTO 7-8) | A Avanzato (VOTO 9-10) |
|--|--|--|---|
| L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note. | 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. | L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. | 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. |

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

LIVELLI DI PADRONANZA

CLASSE TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

| D Iniziale (VOTO < 6) | C Base (VOTO 6) | B Intermedio (VOTO 7-8) | A Avanzato (VOTO 9-10) |
|--|--|--|---|
| L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note. | 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. | L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. | 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. |