

Competenza chiave europea: COMPETENZA DIGITALE - disciplina di riferimento:Tutte

QUADRO SINOTTICO SVILUPPATO NEI TRE ORDINI DI SCUOLA: Infanzia - Primaria - Secondaria

<b>TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: COMPETENZA DIGITALE</b>	<b>TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: COMPETENZA DIGITALE</b>	<b>TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO: COMPETENZA DIGITALE</b>
<p>Il bambino</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</li> <li>• individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra;</li> <li>• segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</li> </ul>	<p>L' alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</li> <li>• Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</li> <li>• Utilizza materiali digitali per l'apprendimento</li> <li>• Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi.</li> <li>• Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</li> <li>• Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> </ul>	<p>L' alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</li> <li>• Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</li> <li>• Utilizza materiali digitali per l'apprendimento</li> <li>• Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi.</li> <li>• Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</li> <li>• Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> </ul>
<b>COMPETENZE SPECIFICHE - INFANZIA</b>	<b>COMPETENZE SPECIFICHE - PRIMARIA</b>	<b>COMPETENZE SPECIFICHE - SECONDARIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare simboli-comandi concordati per ideare (scrittura) ed eseguire (lettura) una sequenza ordinata di azioni che rendano visibile un risultato.</li> <li>• Utilizzare le nuove tecnologie per giocare , acquisire informazioni e produrre artefatti digitali con la supervisione dell'insegnante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare 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</li> <li>• Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto in cui vengono applicate</li> </ul>

<b>ABILITÀ - INFANZIA</b>	<b>ABILITÀ - PRIMARIA</b>	<b>ABILITÀ - SECONDARIA</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Esplora le potenzialità offerte dai dispositivi tecnologici</li> <li>2. Scopre le funzioni e i possibili usi degli strumenti tecnologici e digitali</li> <li>3. Utilizza in modo adeguato la mano per accedere ed usare le applicazioni</li> <li>4. Individua e utilizza, su istruzioni dell'insegnante, simboli-comandi concordati.</li> <li>5. Utilizza software didattici per eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</li> <li>6. Visiona immagini, opere artistiche, documentari.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</li> <li>2. Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</li> <li>3. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.</li> <li>4. Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi</li> <li>5. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</li> <li>6. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</li> <li>1. Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</li> <li>2. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.</li> <li>3. Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</li> <li>4. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.</li> <li>5. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</li> <li>6. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> </ol>
<b>CONOSCENZE - INFANZIA</b>	<b>CONOSCENZE - PRIMARIA</b>	<b>CONOSCENZE - SECONDARIA</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tecnologie digitali per l'informazione e la comunicazione (Fotocamera digitale, Computer , smartphone, tablet, ...)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. I principali dispositivi informatici di input e output</li> <li>2. I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</li> <li>3. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>4. Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</li> <li>5. Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</li> <li>2. I dispositivi informatici di input e output.</li> <li>3. Il sistema operativo e i più comuni software applicativi e i prodotti multimediali anche Open source.</li> <li>4. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>5. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</li> </ol>

	<p>informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>6. Fonti di pericolo e procedure di sicurezza</p>	<p>6. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>7. 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, ecc.).</p> <p>8. Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</p>
--	---	--