

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **TUTTE**

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi.

“ ... consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet. (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE)).

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.

“I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. Inoltre, per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario, che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita, al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi di impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline. Quando è possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici, e versatili che si prestano, a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile.”(TECNOLOGIA, Indicazioni Nazionali 2012)

Competenza digitale, dunque, è padroneggiare le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie e utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

Educare alla cittadinanza digitale è progettare esperienze di apprendimento in cui gli allievi siano chiamati ad agire tutte le competenze integrando la dimensione analogica con quella digitale.



dal curriculum di **TECNOLOGIA**

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE STABILITI DALLE INDICAZIONI 2012	
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ▪ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ▪ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. ▪ Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. ▪ Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. ▪ Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO					
TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		TERMINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA		TERMINE CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p>Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino.</p> <p>Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.</p>	<p>-Principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC</p> <p>-Funzioni principali degli apparecchi per la</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base, soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p>	<p>-Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento</p> <p>-Principali dispositivi informatici di input e output</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <p>Conoscere gli elementi basilari che</p>	<p>-Applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento</p> <p>-Dispositivi informatici di input e output</p> <p>-Sistema operativo e software applicativi più comuni, con particolare riferimento all'office</p>



<p>Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle.</p> <p>Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</p> <p>Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.</p>	<p>comunicazione e l'informazione</p> <ul style="list-style-type: none"> -Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione -Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici -Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini 	<p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Avviare alla conoscenza della rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare i rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici -Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. -Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici -Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini. 	<p>compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare PC, periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p>	<p>automazione, ai prodotti multimediali anche Open Source</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore) - Fonti di pericolo e procedure di sicurezza
---	--	--	--	--	--



MEDIAZIONE DIDATTICA	
COMPITI SIGNIFICATIVI	DA VERIFICARE E VALUTARE
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti. - Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati. - Utilizzare PowerPoint per effettuare semplici presentazioni e costruire semplici ipertesti. - Utilizzare la posta elettronica e applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing. - Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza. - Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola. - Rielaborare una presentazione della scuola. - Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali. - Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. - Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione e informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, hifi ecc.). - Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova a operare. - È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione /informazione è più utile usare rispetto a un compito/scopo dato/indicato. - Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source). - Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.

