ISTITUTO COMPRENSIVO CICAGNA

COMPETENZE TRASVERSALI: COMPETENZA DIGITALE
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado

Secondo le Raccomandazioni europee del 2018 *"La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società."*

Partendo quindi dall'alfabetizzazione informatica e digitale di base sotto forma di gioco nella scuola dell'Infanzia, si arriverà all'utilizzo in modo critico, consapevole e collaborativo delle tecnologie digitali nella scuola Secondaria di primo grado.

Il nostro Istituto sta provvedendo al potenziamento della dotazione del materiale tecnologico per permettere, nei vari ordini di scuola, il raggiungimento delle competenze digitali, consentirne la valutazione da parte di tutti i docenti e attuare le finalità formative delle tecnologie digitali.

Tali finalità formative possono essere riassunte nei seguenti punti:

- Favorire la trasversalità delle discipline.
- Facilitare il processo di apprendimento e il processo di inclusione.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio.
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni Europee 2018)	**Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione (Indicazioni Nazionali 2012)**	**Certificazione competenze al termine della scuola primaria (Certificazione competenze 2017)**	**Certificazione competenze al termine della scuola secondaria di primo grado (Certificazione competenze 2017)**
Competenza digitale.	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.	Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze alla fine della scuola dell'infanzia	Traguardi per lo sviluppo delle competenze alla fine della scuola primaria	Traguardi per lo sviluppo delle competenze alla fine della scuola secondaria di primo grado
-L'alunno riconosce, distingue ed utilizza strumenti tecnologici di ricerca o di gioco (mouse, tastiera, touch). -Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare, con la presenza dell'insegnante. -Realizza elaborazioni grafiche semplici e percorsi di coding	-L'alunno utilizza 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. -E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	-L'alunno utilizza 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, per ricercare e analizzare dati ed informazioni in modo pertinente e per distinguere informazioni attendibili. -E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

ABILITA'

Alla fine della scuola dell'Infanzia	Alla fine della scuola Primaria	Alla fine della scuola Secondaria di primo grado
-Giocare con il mouse. -Usare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio per utilizzare i giochi proposti. -Individuare e aprire icone relative a giochi. -Eseguire giochi ed esercizi digitali di tipo ludico, logico, linguistico, matematico, topologico. -Programmare semplici azioni di robot o di un personaggio all'interno di un gioco digitale.	-Utilizzare consapevolmente le piu comuni tecnologie, conoscendone i principi di base. -Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. -Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. -Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. -Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. -Utilizzare, accedere e creare semplici contenuti digitali. -Programmare le azioni di robot o di un personaggio all'interno di semplici giochi digitali, storytelling o app.	-Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. -Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. -Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. -Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. -Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. -Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche e della rete. -Utilizzare, accedere, filtrare, valutare, creare e condividere contenuti digitali. -Programmare le azioni di robot o di un personaggio all'interno di giochi digitali, storytelling o app.

	CONOSCENZE	
Alla fine della scuola dell'Infanzia	**Alla fine della scuola Primaria**	**Alla fine della scuola Secondaria di primo grado**
-Il computer, il tablet, il monitor e il mouse. -Giochi logici e didattici. -Immagini digitali. -Semplici elementi di programmazione digitale e non digitale, utilizzando diversi materiali con approccio ludico.	-Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. -I principali dispositivi informatici di input e output. -I 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 nell'utilizzo della rete con PC e telefonini. -Elementi di programmazione visuale attraverso interfacce a blocchi o mediante strumenti non digitali.	-Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. -I dispositivi informatici di input e output. -Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source. -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, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) -La programmazione visuale attraverso interfacce a blocchi o mediante strumenti non digitali.