

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

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

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA: COMPETENZA DIGITALE	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA: COMPETENZA DIGITALE	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO: COMPETENZA DIGITALE
<p>Il bambino</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra; • segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<p>L' alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 e svago. • Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. 	<p>L' alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 e svago. • Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
COMPETENZE SPECIFICHE - INFANZIA	COMPETENZE SPECIFICHE - PRIMARIA	COMPETENZE SPECIFICHE - SECONDARIA
<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare simboli-comandi concordati per ideare (scrittura) ed eseguire (lettura) una sequenza ordinata di azioni che rendano visibile un risultato. • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare , acquisire informazioni e produrre artefatti digitali con la supervisione dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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

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

	<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>
--	---	--