

# Competenza DIGITALE

La tecnologia si occupa degli interventi e delle trasformazioni che l'uomo opera nei confronti dell'ambiente, per soddisfare i propri bisogni (principi di funzionamento di dispositivi, macchine che l'uomo realizza) e il conseguente impatto che queste trasformazioni hanno sull'ambiente.

	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Buone pratiche</b>
Al termine della Scuola dell'Infanzia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco</li> <li>• Inizia a usare lo strumento tecnologico</li> <li>• Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercar,e creare</li> <li>• Sa risolvere problemi</li> <li>• Comunica e condivide con adulti e coetanei la propria esperienza mentre gioca</li> <li>• Impara a condividere il gioco</li> <li>• Racconta ciò che vede sugli schermi</li> <li>• Rispetta il proprio turno, dà il proprio contributo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa riconoscere i concetti topologici</li> <li>• Sa eseguire un percorso seguendo istruzioni topologiche</li> <li>• Sa dare istruzioni per far eseguire un percorso</li> <li>• Sa risolvere problemi mediante prova errore e correzione</li> <li>• Sa lavorare in piccolo gruppo</li> <li>• Sa collaborare per portare il compito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi ed esercizi di tipo ludico-linguistico, matematico topologico</li> <li>• Giochi preparatori per sviluppare il concetto di destra sinistra</li> <li>• Creare percorso in palestra con una griglia di cerchi</li> <li>• Riprodurre su carta il percorso creato</li> <li>• Percorso guidato con istruzioni (alunno programmatore e alunno pedina)</li> <li>• Riprodurre il percorso su un cartellone, utilizzo della griglia</li> <li>• Percorso realizzato su carta e indicazioni con frecce direzionali</li> <li>• Riproduzione su scheda del percorso</li> <li>• Attività con la Coccinella Lady Bug, programmazione con telecomando e verifica del percorso</li> <li>• Gioco di percorsi e gara.</li> </ul>

	Abilità	Conoscenze	Buone pratiche
Al termine della classe III Scuola Primaria	•	•	•
	<i>Valutazione: -</i>		
Al termine della classe V Scuola Primaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce</li> <li>• Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni</li> <li>• Opera sotto la supervisione dell'insegnante su diversi tipi di device digitali per esplorare, archiviare modificare risorse veicolate da diversi linguaggi</li> <li>• Sa risolvere problemi</li> <li>• Usa la rete sotto guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri</li> <li>• Si prende cura dei dispositivi</li> <li>• Sceglie, integra ed armonizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo</li> <li>• Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi</li> <li>• Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante</li> <li>• Utilizza dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa salvare e organizzare materiali digitali</li> <li>• Conosce regole di funzionamento e procedure</li> <li>• Conosce procedure per accedere a piattaforme di e-learning o spazi di condivisione predisposti dall'insegnante</li> <li>• Sa analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici</li> <li>• Sa fare previsioni verificabili: identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse</li> <li>• Sa progettare individuando: scopo, materiali e strumenti, fasi temporali</li> <li>• Saper leggere, interpretare ed eseguire istruzioni</li> <li>• Conosce strategie di ricerca nella rete (parole chiave, sitografia)</li> <li>• Confronta e sintetizza le informa-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo di LIM PC e tablet smartphone</li> <li>• Uso di applicazioni web</li> <li>• Utilizzo di piattaforme per l'apprendimento</li> <li>• Utilizzo della piattaforma eTwinning</li> <li>• Utilizzo di applicativi per scrivere, disegnare, calcolare</li> <li>• Attività di video making, mappe digitali, infografiche</li> <li>• Giochi con i robottini, sia in modalità libera, sia con la modalità guidata</li> <li>• Attività guidate sulla piattaforma "Programma il futuro"</li> <li>• Utilizzo di Scratch Junior con i tablet</li> <li>• Utilizzo di Scratch al PC per realizzare giochi e storie multimediali</li> <li>• Ricerche in rete per le diverse discipline, integrazione delle informazioni con il libro di testo</li> <li>• Fruizione e pubblicazione sul blog di classe</li> <li>• Realizzazione di podcast</li> <li>• Conversazioni guidate, i video, analisi di prodotti multimediali</li> </ul>

	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Buone pratiche</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha avviato con l'accompagnamento dell'insegnante la consapevolezza che la tecnologia implica anche un modo di relazione e una serie di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria e altrui</li> <li>• Sa che ciò che produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri e altrui.</li> <li>• In caso di difficoltà sa chiedere aiuto a un compagno e/o a un insegnante</li> </ul>	<p>zioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa creare uno schema per la progettazione di un artefatto digitale</li> <li>• Rispetta le regole del copyright</li> <li>• Sa che la propria identità digitale dipende da ciò che si dice e si fa nell'ambiente collaborativo on line</li> <li>• Inizia a conoscere il valore delle immagini proprie e altrui</li> <li>• Iniziare a conoscere l'importanza della protezione dei dati personali e del rispetto della privacy</li> </ul>	<p>Esprimere opinioni e confrontarle con gli altri, predisposizione e utilizzo di schemi per individuare gli elementi essenziali di una comunicazione, sulla responsabilità e sulle conseguenze connesse alla violazione della privacy</p>
	<i>Valutazione: -</i>		
Al termine della classe III Scuola Secondaria di I grado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere nell'ambiente che ci circonda i principali sistemi tecnologici, le diverse forme di energie coinvolte e le relazioni con gli esseri viventi ed elementi naturali</li> <li>• Saper ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi</li> <li>• Saper rappresentare graficamente la struttura degli oggetti, utilizzando elementi del linguaggio del</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza delle risorse utilizzate nel processo produttivo e problemi di smaltimento.</li> <li>• Conoscenza del linguaggio specifico del disegno tecnico per rappresentare, progettare ed eventualmente realizzare, oggetti seguendo una metodologia definita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo del foglio di calcolo: funzioni principali del programma celle, colonne e righe (dimensione, formattazione, allineamento)</li> <li>• Principali operazioni e funzioni matematiche</li> <li>• Strumenti statistici: aerogrammi, diagrammi cartesiani, istogrammi;</li> <li>• Applicazioni logiche di excel nelle risoluzioni di problemi ed esercizi.</li> <li>• Ricerche in rete</li> </ul>

	<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Buone pratiche</b>
	<p>disegno tecnico</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare oggetti seguendo una metodologia definita</li> <li>• Padroneggia le diverse potenzialità di un dispositivo e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi</li> <li>• Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni</li> <li>• Opera, sotto la supervisione dell'insegnante, su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse</li> <li>• Sa realizzare artefatti digitali in modo originale: (presentazioni, rappresentazioni grafiche, infografiche, video)</li> <li>• Sa comunicare in rete.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazioni, rappresentazioni grafiche, infografiche, video.</li> </ul>
	<i>Valutazione:</i> -		