

Curricolo competenze digitali

IC Olgiate Comasco

 UNIONE EUROPEA	FONDI STRUTTURALI EUROPEI	pon 2014-2020	 MIUR	Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca Dipartimento per la Programmazione Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale Ufficio IV
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)				
	ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE <i>Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado</i> Piazza Volta 4/a 22077 OLGIATE COMASCO (CO) cod.min. COIC80700A - cod.fisc. 80013700135 – cod.univoco UFUVYS e.mail - coic80700a@istruzione.it – PEC: coic80700a@pec.istruzione.it sito - www.icolgiatecomasco.edu.it tel. 031-944033			

- * LA COMPETENZA DIGITALE
- * COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL DIGCOMP
- * CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI SCUOLA DELL'INFANZIA
- * CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI SCUOLA PRIMARIA
- * CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO



LA COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale 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 è **supportata da abilità di base nelle TIC:**

- l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni, per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet. (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

Finalità delle TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione): educare ai media.

Le finalità formative delle TIC nella scuola possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico.
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica.
- Favorire la trasversalità delle discipline.
- Facilitare il processo di apprendimento.
- Favorire il processo di inclusione.
- Fornire ulteriori strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia per fini comuni.



COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL DIGCOMP

(Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali)

- **INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
 - **COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (dall'elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
 - **PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.



PROFILO IN USCITA - COMPETENZA DIGITALE			
	Al termine della SCUOLA INFANZIA	Al termine della SCUOLA PRIMARIA	Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
DIMENSIONE TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none"> Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch) con la presenza dell'insegnante . Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplici o di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> Interagisce utilizzando diverse tecnologie tra quelle proposte dalla scuola. Opera sotto la supervisione dell'insegnante per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri. Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza i diversi dispositivi informatici (tablet, computer) e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi, conosce e utilizza la piattaforma informatica in uso alla scuola. Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. Opera su vari Device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggio. Usa la rete in autonomia per condividere materiali ed interagire con altri. Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione .
DIMENSIONE COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare con la presenza dell'insegnante. Padroneggia prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporale ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie 	<ul style="list-style-type: none"> Sceglie, integra e armonizza diversi linguaggi per creare prodotti multi mediali a scopo comunicativo. Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi. Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. Utilizza i dati selezionati per produrre messaggi chiari e coerenti agli scopi prefissati- 	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca, interpreta e valuta le informazioni. Confronta le risorse rinvenute con le proprie conoscenze pregresse. Rielabora in modo personale e/ o creativo le informazioni, usufruendo delle potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati...)



UNIONE EUROPEA

FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon 2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado
Piazza Volta 4/a - 22077 OLGiate COMASCO (CO)
cod.min. COIC80700A - cod.fisc. 80013700135 - cod.univoco UFUVYS
e.mail - coic80700a@istruzione.it - PEC: coic80700a@pec.istruzione.it
sito - www.icolgiatecomasco.edu.it tel. 031-944033



PROFILO IN USCITA - COMPETENZA DIGITALE			
	Al termine della SCUOLA INFANZIA	Al termine della SCUOLA PRIMARIA	Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
DIMENSIONE ETICA	<ul style="list-style-type: none"> • Impara a condividere col gioco. • Racconta ciò che vede sugli schermi instaurando coi compagni relazione e condivisione 	<ul style="list-style-type: none"> • Ha elaborato, con l'a accompagnamento dell'insegnante, consapevolezze su tempi e modi di fruizione degli schermi digitali. • Comprende che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui. • Comprende ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regola il proprio consumo mediale (on-line, il tempo, gli spazi, gli ambienti, i contenuti...) • Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale • E' consapevole che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale; conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete. • E' consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri e altrui (messaggi vocali, foto, video).



CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE SCUOLA INFANZIA

	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
DIMENSIONE TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none"> Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch) con la presenza dell'insegnante . Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplici o di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere, distinguere, usare, operare
DIMENSIONE COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare con la presenza dell'insegnante. Padroneggia prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporale ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie 	<ul style="list-style-type: none"> Giocare, scegliere, comunicare
DIMENSIONE ETICA	<ul style="list-style-type: none"> Impara a condividere il gioco e rispettare il proprio turno. Racconta ciò che vede sugli schermi instaurando coi compagni relazione condivisioni Dà il proprio contributo 	<ul style="list-style-type: none"> Rispettare, condividere, raccontare

NUCLEI TEMATECI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO
USARE DISPOSITIVI TECNOLOGICI	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni fra di essi (tastiera, mouse, monitor, stampante Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti, usare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio con la presenza dell'insegnante Riconoscere e utilizzare sulla tastiera le lettere per scrivere/copiare il proprio nome Individuare e aprire icone relative a giochi Sperimentare semplici programmi di grafica (ad esempio Paint) con la presenza dell'insegnante
ANALIZZARE LE MODALITA' DI CONSUMO MEDIALE	<ul style="list-style-type: none"> Condividere le azioni di gioco insieme agli altri Distinguere video di svago e video d'informazione Cogliere ciò che è reale da ciò che è fantastico



FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado
Piazza Volta 4/a 22077 OLGiate COMASCO (CO)
cod.min. COIC80700A - cod.fisc. 80013700135 - cod.univoco UFUVYS
e.mail - coic80700a@istruzione.it - PEC: coic80700a@pec.istruzione.it
sito - www.icolgiatecomasco.edu.it tel. 031-944033



NUCLEI TEMATEICI	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO
RICERCARE, INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico, linguistico, matematico, topologico con la presenza dell'insegnante. Visionare immagini, brevi filmati, opere artistiche d'autore, documentari con la presenza dell'insegnante Sperimentare Coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi
SCOMPORRE, VALUTARE E GIUDICARE	<ul style="list-style-type: none"> Scegliere i giochi in base ai propri interessi e curiosità Giudicare i giochi svolti in base al proprio punto di vista Riflettere sull'errore come nuovo spunto di lavoro, procedere per tentativi
CREARE CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> Disegnare con un applicativo lasciando spazio alla creatività personale con la presenza dell'insegnante Scrivere/copiare il proprio nome o semplici parole
COMUNICARE, CONDIVIDERE E PARTECIPARE	<ul style="list-style-type: none"> Comunicare cosa gli piacerebbe fare e raccontare ciò che ha fatto con lo strumento tecnologico Condividere con i compagni i lavori Utilizzare la piattaforma scolastica GSuite in particolare Meet e Classroom per condivisione file e documentazione con la guida e il supporto delle famiglie



CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

CLASSI 1°- 2°- 3°

	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
DIMENSIONE TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none"> Opera, sotto la supervisione dell'insegnante, su Device digitali per esplorare, presentare Segue le procedure indicate per produrre semplici contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere Distinguere Usare Operare Produrre
DIMENSIONE COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> A partire da materiali dati, è in grado di individuare le informazioni essenziali Mette in atto semplici procedure per produrre contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare Creare Cogliere Raccontare Ricerca Individuare
DIMENSIONE ETICA	<ul style="list-style-type: none"> Con la guida dell'adulto, inizia ad attivare semplici riflessioni in merito alla dimensione dei contenuti osservati. 	<ul style="list-style-type: none"> Rispettare, cogliere, condividere, supervisionare

NUCLEI TEMATEICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
USARE DISPOSITIVI TECNOLOGICI	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere semplici procedure di base che consentono di creare semplici prodotti digitali. Accedere alla rete per prendere visione dei contenuti indicati dall'insegnante.
ANALIZZARE LE MODALITA' DI CONSUMO MEDIALE	<ul style="list-style-type: none"> Individuare la differenza tra aspetti di realtà e finzione. Iniziare a comprendere l'importanza delle regole del consumo dei media.
RICERCARE, INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> A partire da materiali multimediali dati, individuare e classificare le informazioni essenziali. Iniziare a confrontare informazioni provenienti da diverse fonti.
SCOMPORRE, VALUTARE, GIUDICARE	<ul style="list-style-type: none"> Scegliere gli elementi che gli interessano. Integrare diversi linguaggi in modo creativo e originale. Raccontare e rappresentare in digitale semplici informazioni e contenuti.
CREARE CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> Creare semplici prodotti digitali. Integrare diversi linguaggi immolo creativo e originale. Raccontare e rappresentare in digitale semplici informazioni e contenuti
COMUNICARE, CONDIVIDERE, PARTECIPARE	<ul style="list-style-type: none"> Accedere ai contenuti online creati dall'insegnante. Personalizzare un prodotto digitale attraverso la manipolazione di un modello preimpostato. Condividere, all'interno di uno spazio online creato dall'insegnante, informazioni, commenti e prodotti digitali propri.



CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

CLASSI 4°- 5°

	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
DIMENSIONE TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola. • Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. • Opera sotto la supervisione dell'insegnante per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. • Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con gli altri. • Si pretende cura dei dispositivi che ha a disposizione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere • Distinguere • Usare • Operare • Produrre
DIMENSIONE COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Sceglie, integra ed armonizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo. • Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi. • Seleziona informazioni per produrre messaggi chiari e coerenti agli scopi prefissati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare • Individuare • Produrre • Ricercare • Progettare
DIMENSIONE ETICA	<ul style="list-style-type: none"> • Regola il proprio consumo mediale (online, tempo, spazi, ambienti, contenuti...) • Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale. • E' consapevole che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale • Conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete. • E' consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui (messaggi vocali, testi, foto e video) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare • Cogliere • Condividere, • Supervisionare



NUCLEI TEMATECI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
USARE DISPOSITIVI TECNOLOGICI	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere agli ambienti di apprendimento digitali ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente. • Utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni. Modificare, salvare ed archiviare gli elaborati. • Caricare e scaricare materiali in rete.
ANALIZZARE LE MODALITA' DI CONSUMO MEDIALE	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare ad un consumo consapevole dei contenuti multimediali, riconoscendo delle violazioni della privacy o utilizzo improprio della rete, segnalandoli all'adulto di riferimento.
RICERCARE, INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere sulla base di criteri condivisi fonti e contenuti affidabili. • Confrontare le informazioni coi compagni per migliorare il prodotto.
SCOMPORRE, VALUTARE, GIUDICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere in un testo mediale le parti significative. • Selezionare con l'aiuto del docente gli elementi necessari di un testo mediale utili allo scopo.
CREARE CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le modalità per la creazione di una presentazione. • Rappresentare i dati raccolti relativi ad una attività didattica attraverso tabelle, mappe, disegni, testi. • Usare immagini, audio e musiche libere da copyright.
COMUNICARE, CONDIVIDERE, PARTECIPARE	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in modo adeguato alle discussioni virtuali/comunicazioni via e-mail, sulla piattaforma utilizzate in classe. • Condividere un codice di comportamento atto ad una proficua e corretta attività collaborativa e comunicativa. • Avviare una prima riflessione sulle conseguenze e sulle responsabilità dell'utilizzo della propria immagine in rete e connesse alla violazione della privacy.



CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	DIMENSIONI DI COMPETENZA
DIMENSIONE TECNOLOGICA	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza i diversi dispositivi informatici (tablet, computer) e sa riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi, conosce e utilizza la piattaforma informatica in uso alla scuola. Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. Opera su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. Usa la rete in autonomia per condividere materiali ed interagire con gli altri. Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione. 	<ul style="list-style-type: none"> Gestire i dispositivi informatici Operare Predisporre archivi Utilizzare la rete Aver cura dei dispositivi tecnologici
DIMENSIONE COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca, interpreta e valuta le informazioni Confronta le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse. Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo delle potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati...) 	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca Catalogare Interpretare Elaborare Progettare Creare Selezionare Valutare
DIMENSIONE ETICA	<ul style="list-style-type: none"> Regola il proprio consumo mediale (online, tempo, spazi, ambienti, contenuti...) Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale. E' consapevole che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale Conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete. E' consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui (messaggi vocali, testi, foto e video) 	<ul style="list-style-type: none"> Rispettare Assumere un comportamento responsabile Valutare i pericoli della rete



FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon 2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado
Piazza Volta 4/a - 22077 OLGiate COMASCO (CO)
cod.min. COIC80700A - cod.fisc. 80013700135 - cod.univoco UFUVYS
e.mail - coic80700a@istruzione.it - PEC: coic80700a@pec.istruzione.it
sito - www.icolgiatecomasco.edu.it tel. 031-944033



NUCLEI TEMATECI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
USARE DISPOSITIVI TECNOLOGICI	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere più applicativi per creare tipologie diverse di oggetti digitali. • Accedere agli ambienti di apprendimento digitali ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente. • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari e inserendo allegati. • Utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni. • Saper accedere all'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test on line. • Distinguere la stessa App su device diversi. • Riconoscere App diverse da utilizzare per il medesimo obiettivo. • Conoscere il percorso per far comunicare tra loro dispositivi diversi. • Modificare, salvare, ed archiviare gli elaborati. • Operare trasferimenti di documenti tra i vari device. • Esplorare la rete senza perdere di vista l'oggetto della ricerca. • Caricare e scaricare materiali in rete. • Organizzare la funzionalità dei dispositivi che ha in carico (ad esempio verificare il livello di carica del proprio device) • Riconoscere l'autorevolezza di un tutor esperto.
ANALIZZARE E COMPRENDERE LE MODALITA' DI CONSUMO MEDIALE (ONLINE, TEMPO, SPAZI, AMBIENTI, CONTENUTI...)	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che si vive in una società multiscreen. • Comprendere che i mezzi digitali possono essere usati in modo poco rispettoso, a volte offensivo se non addirittura illegale. • Conoscere e rispettare le regole fondamentali per un uso corretto degli strumenti digitali e della netiquette della navigazione online. • Riconoscere gli strumenti medialti come risorse che contribuiscono alla formazione individuale. • Ragionare sul tempo-valore del proprio consumo mediale.
RICERCARE, INTERPRETARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce l'attendibilità di un sito attraverso il confronto tra più fonti. • Filtrare le informazioni rispettando la consegna data. • Ampliare le conoscenze. • Cercare con un criterio nella rete materiali necessari per produrre testi medialti personali.
ANALIZZARE E VALUTARE LE INFORMAZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare e scegliere gli elementi necessari di un testo mediale utili allo scopo. • Confrontare le informazioni copi compagni per migliorare il prodotto. • Sintetizzare i contenuti provenienti da più fonti.



UNIONE EUROPEA

FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon 2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado
Piazza Volta 4/a - 22077 OLGiate COMASCO (CO)
cod.min. COIC80700A - cod.fisc. 80013700135 - cod.univoco UFUVYS
e.mail - coic80700a@istruzione.it - PEC: coic80700a@pec.istruzione.it
sito - www.icolgiatecomasco.edu.it tel. 031-944033



NUCLEI TEMATECI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
CREARE CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> • Abbinare immagini a testi. • Scegliere il linguaggio mediale più adatto al contesto e alla consegna. • Conoscere le modalità per la creazione di una presentazione. • Rappresentare i dati raccolti relativi ad una attività didattica attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. • Effettuare semplici riprese (video, interviste, foto, ecc...) • Usare immagini, audio e musiche libere da copyright)
COMUNICARE E CONDIVIDERE I PRODOTTI DIGITALI, PRODURRE NUOVI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Inviare email con allegati. • Condividere materiale tramite piattaforme dedicate approvate dall'istituzione scolastica. • Sapere presentare un lavoro digitale. • Intervenire su lavori digitali proposti da altri con pertinenza.


FONDI STRUTTURALI EUROPEI


 Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la Programmazione
 Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale
 Ufficio IV

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
 Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I Grado
 Piazza Volta 4/a - 22077 OLGiate COMASCO (CO)
 cod.min. COIC80700A - cod.fisc. 80013700135 - cod.univoco UFUVYS
 e.mail - coic80700a@istruzione.it - PEC: coic80700a@pec.istruzione.it
 sito - www.icolgiatecomasco.edu.it tel. 031-944033

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

COSA VIENE CHIESTO DAL PROFILO – DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	USO CONSAPEVOLE RICERCA CRITICA INTERAZIONE RESPONSABILE			TUTTE LE DISCIPLINE
	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Uso consapevole	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno: Utilizza in maniera originale e responsabile i diversi dispositivi sia nella scuola sia a casa 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno: Utilizza autonomamente e in maniera adeguata i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno: Utilizza in maniera elementare i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno: Guidato dall'adulto è in grado di utilizzare alcuni applicativi messi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa
Ricerca critica	<p>Ricava in maniera autonoma e consapevole informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali.</p> <p>Classifica le informazioni in modo preciso ed efficace rispetto ai criteri dati</p>	<p>Ricava in maniera autonoma e consapevole informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati.</p> <p>Classifica le informazioni in modo puntuale rispetto ai criteri dati</p>	<p>Accede in maniera autonoma alle informazioni richieste, utilizzando le risorse e gli strumenti indicati (sitografia data e/o piattaforme predisposte.</p> <p>Registra e analizza le informazioni raccolte e le classifica rispetto ai criteri dati.</p>	<p>Utilizza le risorse e gli strumenti indicati per accedere alle informazioni richieste se guidato.</p> <p>Ricava semplici informazioni; è incerto nell'esecuzione delle operazioni base.</p>
Interazione responsabile	<p>Interagisce, in autonomia, in maniera responsabile, facendo uso di un ampio spettro di mezzi per la comunicazione on line (email, chat, sms, blog, micro-blog, piattaforme), applicando i vari aspetti della netiquette on line ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale e sa riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali...) contenuti pericolosi o fraudolenti</p>	<p>Interagisce in maniera corretta con soggetti diversi attraverso i canali di comunicazione digitale (email, chat, sms, blog, micro-blog, piattaforme...) dimostrando di conoscere e rispettare le regole della netiquette e di riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali...) contenuti pericolosi o fraudolenti</p>	<p>Interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della netiquette e riconoscendo i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali...) contenuti pericolosi o fraudolenti</p>	<p>E' avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (ancora parziale) delle regole della netiquette ed evitando i principali pericoli delle rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali...) contenuti pericolosi o fraudolenti</p>