**COMPETENZE DIGITALI**

La competenza digitale è ritenuta una competenza chiave perché consente di promuovere lo sviluppo e diffondere l’idea del cambiamento necessario alla scuola in relazione ad una società digitale. Sviluppare competenza digitale significa padroneggiare sì le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. Tutti gli insegnanti e tutte le discipline sono pertanto coinvolti nella sua costruzione.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FINE SCUOLA PRIMARIA** | | |
| **Fonti di legittimazione:** | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006  Indicazioni Nazionale per il curricolo 2012  Legge 13 luglio 1015 n. 107 - art.1.7 e 1.56.  Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) | |
| **COMPETENZE SPECIFICHE** | **ABILITA’** | **CONOSCENZE** |
| Usa le nuove tecnologie  per giocare, svolgere compiti,  acquisire informazioni, con la  supervisione dell’insegnante  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.  Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza la tecnologie della comunicazione per ricercare ed 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  E’ consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.  Sa esprimersi e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi      Utilizza il pensiero computazionale riformulando un problema apparentemente difficile in uno più facile e personale.      Sa lavorare in team e cooperare con gli altri | 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.  Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.  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 più comuni, anche informatiche      Comunicare idee attraverso codici e simboli  Essere in grado di risolvere un problema, anche riducendolo, incorporandolo in altro, trasformandolo o simulandolo.  Analizzare i problemi scomponendoli nelle loro singole parti.  Formulare problemi in modo da poter usare una procedura per risolverli.  Automatizzare la risoluzione dei problemi tramite il pensiero algoritmico.  Organizzare logicamente e analizzare dati.  Rappresentare i dati tramite astrazioni, modelli e simulazioni.  Generalizzare il processo e trasferirlo ad un ampio spettro di altri problemi.  Conoscere ed usare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento  sapere lavorare in modo autonomo,  ▪ mantenere la concentrazione,  ▪ saper affrontare la complessità,  ▪ riconoscere i propri limiti e quelli delle situazioni con cui ci si confronta,  ▪ saper sceglier tra possibili alternative,  sono le attitudini che gli alunni possono sviluppare o consolidare, durante il processo di apprendimento.  Conoscere ed utilizzare in modo appropriato applicazioni per la condivisione di materiali digitali e non | Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all’office 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.)  Fonti di pericolo e procedure di sicurezza    Il significato dei simboli    Procedure di utilizzo in modo autonomo e consapevole della piattaforma code.org del Progetto Ministeriale “Programma il Futuro” per le attività di coding  Procedure per costruire algoritmi con ciclo, ripetizione, costrutto logico per creare artefatti cognitivi e fisici, digitali e non (testi, storytelling, presentazioni animate, iper- testi , lapbook cartelloni…)  Applicazioni di programmazione visuale a blocchi come Scratch, Lightbot, RunMarco e similari  Tinkering ( robotica educativa): gli oggetti, materiali e virtuali, usati per risolvere problemi che percepisce come reali attraverso l’apprendimento per scoperta, per prova ed errore: MakeyMakey, scarabot, circuiti elettrici, lego wedo  Trasformazione della fase iniziale di esplorazione in un’attività finalizzata attraverso 5 fasi: immagina, crea, gioca, condividi e rifletti, per poi ricominciare ad immaginare e così via (spirale dell’apprendimento creativo)  Utilizzo degli gli oggetti come artefatti cognitivi che gli permettono di pensare e fare ipotesi  Procedure di utilizzo delle GAFE (Google Application For Educational) e altre webtool  Collaborazione con i pari per il raggiungimento un obiettivo comune |