

FILONE DI COMPETENZA N° 4

Competenza chiave europea: Competenze digitali

SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA
Profilo delle competenze	Profilo delle competenze	Profilo delle competenze
In contesti guidati utilizza con curiosità gli strumenti multimediali a disposizione.	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.

Informazione			
Livello 0	Livello I	Livello P	Livello S
Manifesta curiosità verso le nuove tecnologie touch per giocare.	Esplora e sperimenta con creatività le prime forme di ricerca attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali con la guida dell'adulto.	Riconosce le caratteristiche e le funzioni della tecnologie informatiche si orienta nell'uso degli strumenti multimediali, a seconda delle diverse situazioni, per ricavarne informazioni.	Comprende e valuta le informazioni prodotte con le tecnologie informatiche ed è in grado di gestire una pluralità di linguaggi e tecnologie multimediali.
Comunicazione			
Livello 0	Livello I	Livello P	Livello S
Esprime curiosità per le nuove tecnologie touch per comunicare.	Se guidato, inizia ad interagire con i mezzi di comunicazione on line.	Condivide attività, testi, immagini, artefatti digitali con altri compagni attraverso gli strumenti informatici. Conosce i principali aspetti della netiquette nel contesto della comunicazione digitale.	Interagisce e utilizza in autonomia i mezzi per la comunicazione on line. Conosce e applica in modo consapevole gli aspetti della netiquette in diversi ambiti e contesti di comunicazione digitale.
Creazione di contenuti			
Livello 0	Livello I	Livello P	Livello S
Manifesta ed esprime curiosità per gli oggetti tecnologici.	Con le indicazioni dell'insegnante utilizza con creatività gli strumenti tecnologici e non per attività grafiche, logiche e percorsi pre-coding.	Con le indicazioni dell'insegnante utilizza con creatività gli strumenti tecnologici e non per attività grafiche, logiche e percorsi pre-coding.	Progetta e realizza prodotti multimediali utilizzando adeguate risorse di tipo digitale, attraverso l'uso consapevole delle tecnologie.
Sicurezza			
Livello 0	Livello I	Livello P	Livello S
		Rispetta le norme e i comportamenti da osservare nell'uso delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali. Distingue rischi e opportunità offerti dalla tecnologia. Utilizza le procedure per la protezione di dati personali al fine di tutelare la sicurezza e la privacy.	Utilizza in modo sicuro la rete web ed evita i rischi legati a un utilizzo improprio delle tecnologie digitali e dei social media. E' consapevole dei rischi legati al cyberbullismo e delle conseguenze di un errato uso delle tecnologie sul benessere psico-fisico.