

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZA SPECIFICHE AL TERMINE DEL TERZO ANNO SCUOLA SECONDARIA 1°grado

- A: Usa la tecnologia in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.
 B: Utilizza dispositivi tecnologici e piattaforme per l'apprendimento e per la comunicazione, creando anche contenuti.
 C: Conosce i rischi della navigazione in rete e dell'uso delle tecnologie e adotta i comportamenti preventivi.
 D: Identifica i bisogni e le risorse digitali, secondo lo scopo e la necessità, aggiornando le proprie competenze digitali e quelle altrui.

FINE SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO

TRAGUARDI	Obiettivi formativi	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> ● Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti ● Realizza prodotti di tipo digitale. ● Accede alla rete per ricavare informazioni, immagini, video e audio. ● Sviluppa il pensiero computazionale e i concetti di coding. ● Conosce gli strumenti principali delle piattaforme in uso. ● Conosce i rischi legati all'uso dei social media e affronta con senso critico argomenti di cittadinanza digitale come: cyberg bullismo, dipendenze, identità digitale, privacy, reputazione digitale... ● Conosce il concetto di copyright. ● Realizza prodotti di tipo digitale. 	<p><i>Alfabetizzazione digitale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Esprimersi con il linguaggio specifico dell'informatica. ● Utilizzare software didattici. ● Operare con la videoscrittura. ● Utilizzare software specifici per organizzare dati in tabelle e grafici. ● Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità/software didattico. ● Utilizzare le applicazioni delle piattaforme in uso. <p><i>Coding</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare percorsi informatici per risolvere situazioni problematiche. ● Effettuare prime forme di programmazione informatica. <p><i>Sicurezza</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Porsi in modo critico di fronte alle potenzialità e alle problematiche della rete. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le parti del computer ● Tablet, PC, LIM ● Software didattici ● Motori di ricerca ● Software di videoscrittura ● Software di disegno ● Cartelle di archiviazione ● Piattaforme digitali utilizzate in ambito educativo ● Posta elettronica ● Norme di sicurezza digitale