

PASSO 4 – DALLE INDICAZIONI PER IL CURRICOLO 2012 : DECLINAZIONE DEI TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE CHE FANNO RIFERIMENTO ALLA COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA	TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA al termine della Scuola primaria	TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA al termine della Scuola secondaria di primo grado
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
LINGUE COMUNITARIE	NESSUN RIFERIMENTO	NESSUN RIFERIMENTO
STORIA	<ul style="list-style-type: none"> Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici. Racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici, anche con risorse digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio, Espone oralmente e con scritte – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie). 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.
MATEMATICA	NESSUN RIFERIMENTO	NESSUN RIFERIMENTO

SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> – Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. 	<ul style="list-style-type: none"> – Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> – Fa uso di forme di notazione analogiche o codificate. – Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> – È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). – È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> – Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi. – Padroneggia gli elementi principali del linguaggio visivo, legge e comprende i significati di immagini statiche e in movimento, di filmati audiovisivi e di prodotti multimediali.
EDUCAZIONE FISICA	NESSUN RIFERIMENTO	NESSUN RIFERIMENTO
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> – Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. – Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> – L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici. – È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. – Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. – Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.
RELIGIONE CATTOLICA	NESSUN RIFERIMENTO	NESSUN RIFERIMENTO

RIFLESSIONI DA PARTE DEL GRUPPO DEI DOCENTI CHE STANNO COSTRUIENDO IL CURRICOLO RISPETTO ALL'USO DELLA COMPETENZA DIGITALE

NELLE DIVERSE DISCIPLINE

Secondo quanto riportato dalle Indicazioni Nazionali e quanto fissato dalla Comunità Europea, al termine del ciclo d'istruzione obbligatorio un alunno deve aver conseguito delle competenze "chiave" che gli permettano di essere più forte, autoconsapevole, critico e di interagire in modo efficace e attivo nella moderna società. Essere una "persona competente" vuol dire aver acquisito un bagaglio di capacità cognitive che però non si discostano da quelle sociali, relazionali, disposizionali ma piuttosto si integrano con esse andando a definire il "sapere agito". Gli alunni acquisiscono competenze tramite curricula formali, non formali ed informali, ossia le esperienze spontanee di vita. Per questo è necessario saldare i tipi di curriculum e progettare attività che aiutino a consolidare le conoscenze e le esperienze acquisite fornendo metodi e chiavi di lettura. Attraverso una didattica per competenze si possono veicolare molte delle normali conoscenze e abilità previste dal curriculum lavorando su temi di salute, sicurezza, ambiente, poiché questi sono ricchi di informazioni e collegamenti utili alle normali tematiche curricolari. Inoltre si possono pianificare interventi diretti sulle life skills, sulle competenze sociali e civiche, sulle competenze affettive e di relazione. Tra le competenze fondamentali è riconosciuta anche l'acquisizione di quella digitale, non più intesa come la mera capacità di utilizzare un personal computer, ma che può essere generalmente definita come l'uso sicuro, critico e creativo delle tecnologie dell'informazione per raggiungere gli obiettivi legati all'apprendimento, al lavoro e alla partecipazione nella società. Proprio in una società moderna basata sulla comunicazione multimediale dominata dalle nuove tecnologie e dall'informatica era necessario definire competenza e abilità digitali. È una competenza chiave trasversale che, in quanto tale, consente di acquisire altre facoltà importanti: raccogliere, elaborare, interpretare dati, descrivere situazioni, problemi e proporre soluzioni, conoscere e utilizzare le principali applicazioni informatiche come trattamento testi, fogli elettronici, banche dati, strumenti della rete e i diversi media comunicativi; sviluppare capacità di comunicazione intenzionale; sviluppare capacità espressive attraverso prodotti multimediali; potenziare capacità logiche operative. Utilizzare diversi tipi di supporti (cartacei ma anche informatici, multimediali...) nello studio della matematica, delle lingue, delle scienze...può agevolare l'acquisizione delle diverse conoscenze, motivare e, in molti casi, facilitare l'apprendimento, favorendo le relazioni interpersonali ed educando alla collaborazione e cooperazione. L'insegnante diventa quindi il facilitatore ed organizzatore delle attività, durante le quali gli alunni interagiscono ognuno mettendo a disposizione le proprie competenze e abilità, per il bene comune e il raggiungimento di un obiettivo.