



4.1 Competenze e gradi di competenza **obbligatori**

	<p>Competenze Media</p> <ul style="list-style-type: none"> • capire i media e utilizzarli in modo responsabile <p>Competenze informatica</p> <ul style="list-style-type: none"> • capire i concetti base dell'informatica e impiegarli per risolvere problemi • utilizzare in modo efficace ed efficiente le tecnologie dell'informazione e della comunicazione 	 
Grado	Competenze e gradi di competenza obbligatorie Entro la conclusione del rispettivo grado, gli allievi sanno:	
Scuola dell'infanzia	<ul style="list-style-type: none"> • parlare della loro esperienza con i media e negli spazi vitali virtuali • sperimentare in modo giocoso e creativo con i media 	
1 ^a –4 ^a classe elementare	<ul style="list-style-type: none"> • scambiarsi opinioni riguardo alla loro esperienza con i media e negli spazi vitali virtuali • parlare del linguaggio dei media (testo, immagine, audio) e dell'effetto che questo ha su di loro • comunicare tramite i media • cavarsela con i dispositivi elettronici e utilizzare semplici funzioni • accedere a una rete locale o a un ambiente di studio attraverso un proprio account • gestire elementi fondamentali dell'interfaccia grafica 	
5 ^a /6 ^a classe elementare	<p>Mediante lezioni sotto forma di corsi e un'applicazione integrativa in altri settori disciplinari, alla conclusione della 6^a classe elementare/del 2° ciclo, in sintesi gli allievi sanno fare quanto segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> • valutare gli effetti del loro utilizzo dei media e motivare l'utilizzo • procurarsi informazioni da media digitali riguardo a un determinato tema • provvedere alla sicurezza nella gestione dei propri dati • utilizzare contenuti medialti per scopi propri • riconoscere e utilizzare diversi tipi di file • riconoscere e utilizzare la struttura ad albero e di rete in dispositivi elettronici • utilizzare programmi applicativi • creare e presentare semplici documenti in immagine, testo e audio • scrivere e testare programmi con iterazioni e condizioni • distinguere e utilizzare elementi funzionali di dispositivi elettronici (ad es. sistema operativo, software, memoria, dati, interfacce) • utilizzare in modo efficiente la tastiera 	
Grado secondario I	<p>Mediante lezioni sotto forma di corsi e un'applicazione integrativa in altri settori disciplinari, alla conclusione del grado secondario I in sintesi gli allievi sanno fare quanto segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indicare opportunità e rischi dell'utilizzo dei media e trarne conseguenze per il proprio comportamento • produrre contributi medialti con contenuti propri e di terzi • utilizzare i media in modo mirato per il proprio apprendimento • organizzare, comprendere, cercare e analizzare in modo automatizzato i dati contenuti in una banca dati • formulare programmi informatici funzionanti e corretti con variabili e sottoprogrammi • distinguere internet quale infrastruttura dai suoi servizi • muoversi con sicurezza in rete 	

SAMR (di Puentedura, 2006)

Il modello SAMR si basa sul compito rispettivamente sul mandato del docente e illustra sotto forma di quattro versioni il modo in cui i media digitali arricchiscono il processo di apprendimento degli allievi in classe. I livelli S e A migliorano il processo di apprendimento. I livelli M e R portano a una trasformazione del processo di apprendimento. Il modello è adatto a riconoscere l'integrazione delle nuove tecnologie nella didattica, la misura in cui gli allievi stanno lavorando attivamente con i media digitali e la misura in cui il loro potenziale è già sfruttato in classe.

