

Tecnologie e media



Definizione

Utilizzare le tecnologie e i media digitali in modo critico, creativo e consapevole, per creare, apprendere e partecipare attivamente alla società.

Significato della competenza

La scuola accompagna nello sviluppare le conoscenze, abilità e attitudini (compresi strategie, valori e consapevolezza) richieste quando si utilizzano le tecnologie e i media digitali per svolgere compiti, risolvere problemi, comunicare,

gestire informazioni, collaborare, creare e condividere contenuti, e costruire conoscenze in modo efficace, appropriato, critico, creativo, autonomo, flessibile, etico, riflessivo, nel contesto del lavoro, del tempo libero, della partecipazione sociale, dell'apprendimento e del consumo.

Risorse e dimensioni chiave della competenza

Considerazione di rischi e opportunità, vincoli e risorse, flessibilità, sensibilità al contesto.

Manifestazioni e processi chiave

Interpretazione

- Identificare e scomporre le componenti utili a realizzare un artefatto digitale.
- Identificare e scegliere in maniera appropriata i media, i mezzi digitali e le fonti per collaborare, condividere, ricercare, comunicare informazioni, idee ed emozioni.
- Riconoscere gli elementi e le caratteristiche di un'istruzione o un comando per l'esecuzione di una definita azione.
- Riconoscere i diversi linguaggi mediali con le loro caratteristiche per metterle in relazione ai loro scopi e alle emozioni che suscitano.

Azione

- Organizzare informazioni e dati attraverso criteri e supporti pertinenti per conservarli in modo sicuro e richiamarli efficacemente.
- Progettare e produrre artefatti digitali e contenuti mediali individuali o collaborativi utilizzando in maniera opportuna e sicura le risorse a disposizione.
- Organizzare, formulare e utilizzare delle istruzioni in contesti analogici e digitali per risolvere un problema.

Autoregolazione

- Giustificare con argomenti fondati la scelta di applicazioni, media e dispositivi considerandone consapevolmente opportunità e rischi.
- Giudicare criticamente gli effetti che i media, le tecnologie e i loro contenuti hanno sul loro pensiero e comportamento, per favorire un uso consapevole e responsabile.
- Valutare i propri prodotti in rapporto alla loro efficacia e alla loro conformità alle norme condivise e alle leggi vigenti e in rapporto alle loro finalità.

Criteri di sviluppo e di apprezzamento della competenza

- Efficacia nell'utilizzo delle risorse tecnologiche in un determinato contesto.
- Riutilizzo di procedure e processi in situazioni nuove.
- Utilizzo di strategie e di strumenti appropriati per interagire, comunicare e risolvere problemi.
- Capacità di analizzare il contesto applicativo, le scelte, i risultati e le difficoltà incontrate.

Contesti di esercizio della competenza

- Utilizzo delle tecnologie integrato nei percorsi disciplinari.
- Attività legate all'educazione e all'uso consapevole delle tecnologie.
- Creazione di prodotti multimediali (testi, filmati, podcast, file audio, giornalini ecc.).
- Attività di alfabetizzazione informatica.
- Attività per lo sviluppo del pensiero computazionale.