

**Programmazione didattico-educativa di classe**  
**SCUOLA PRIMARIA**  
**classe (specificare)**  
**a. s. 2023-2024**

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: INFORMAZIONE

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Inizia a familiarizzare con le tecnologie informatiche. Si orienta nell'uso delle tecnologie digitali per ricavare informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>i motori di ricerca</li> <li>la funzione "cerca" nei principali motori di ricerca ("tutti", "immagini", "notizie", "video", "Maps")</li> <li>i principali siti da cui ricavare informazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>utilizzare i motori di ricerca per ricavare informazioni</li> <li>utilizzare i filtri dei motori di ricerca per ricavare informazioni</li> <li>scegliere i siti più adeguati da cui ricavare informazioni</li> </ul>

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
Utilizzare i motori di ricerca per ricavare informazioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>uso del motore di ricerca per ricavare informazioni</li> </ul>	Intero anno scolastico
Utilizzare i filtri dei motori di ricerca per ricavare informazioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>uso consapevole dei filtri di ricerca</li> </ul>	Intero anno scolastico
Scegliere i siti più adeguati da cui ricavare informazioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>avvio all'uso di siti di ricerca per ricavare informazioni</li> </ul>	Intero anno scolastico

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: COMUNICAZIONE

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE

<p>Sceglie i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ambienti virtuali (Classroom)</li> <li>• Google App (Documenti, Presentazioni, Jamboard, Meet, Gmail)</li> <li>• Netiquette</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gestire il proprio account scolastico (Gmail)</li> <li>• utilizzare le funzioni di base presenti nell'ambiente Classroom</li> <li>• utilizzare le Google App per condividere dati, informazioni e contenuti digitali</li> <li>• distinguere le semplici norme comportamentali e le modalità di comunicazione da adottare in ambiente virtuale</li> </ul>
--	---	---

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
Gestire il proprio account scolastico (Gmail)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• avvio alla gestione del proprio account (Gmail)</li> </ul>	Intero anno scolastico
Utilizzare le funzioni di base presenti nell'ambiente Classroom	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uso degli strumenti presenti in Classroom</li> </ul>	Intero anno scolastico
Utilizzare le Google App per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• avvio alla condivisione di contenuti digitali attraverso le Google App</li> </ul>	Intero anno scolastico
Distinguere le semplici norme comportamentali e le modalità di comunicazione da adottare in ambiente virtuale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uso consapevole della rete</li> </ul>	Intero anno scolastico

**FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE**

**INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI**

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Utilizza gli strumenti tecnologici per creare semplici elaborati digitali. Progetta percorsi di Coding per risolvere semplici situazioni problematiche.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• programmi di videoscrittura</li> <li>• programmi per la creazione di diapositive multimediali</li> <li>• l'ora del codice: studio.code.org, Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi</li> <li>• creare documenti digitali per la presentazione di ricerche con la guida dell'insegnante</li> <li>• sviluppare il pensiero logico e algoritmico attraverso semplici attività di coding</li> </ul>

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
------------	-----------	---------

Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uso del programma Word per scrivere semplici testi e riconoscimento delle principali funzioni di scrittura.</li> </ul>	Intero anno scolastico
Creare documenti digitali per la presentazione di ricerche con la guida dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• avvio alla costruzione di un Power Point.</li> </ul>	Intero anno scolastico
Sviluppare il pensiero logico e algoritmico attraverso semplici attività di coding.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sviluppo del pensiero logico e algoritmico mediante l'utilizzo dei device digitali.</li> </ul>	Intero anno scolastico

#### FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

##### INDICATORE: SICUREZZA

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Rispetta le norme e i comportamenti da osservare nell'uso delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rischi nell'utilizzo della rete con Pc e tablet</li> <li>• le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (salute, privacy, ambiente...)</li> <li>• attività di prevenzione del cyberbullismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare i rischi nell'utilizzo della rete internet</li> <li>• individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi</li> <li>• rispettare le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali</li> <li>• proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo)</li> <li>• chiedere aiuto agli adulti in caso di necessità</li> </ul>

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
Individuare i rischi nell'utilizzo della rete internet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uso consapevole del web.</li> </ul>	Intero anno scolastico
Individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.</li> </ul>	Intero anno scolastico
Rispettare le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rispettare i protocolli per l'uso sicuro della rete web gestendo la propria e-safety.</li> </ul>	Intero anno scolastico
Proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere un insieme di azioni che potrebbero provocare danni per se e per gli altri.</li> </ul>	Intero anno scolastico
Chiedere aiuto agli adulti in caso di necessità.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• incrementare la fiducia nell'adulto.</li> </ul>	Intero anno scolastico

**STRATEGIE EDUCATIVO-DIDATTICHE:**

L'iter didattico prevede un approccio graduale e sistematico al mondo digitale.

Le attività saranno di tipo ludico – produttivo – laboratoriale e indirizzate ad una progressiva scoperta dell'uso delle macchine informatiche, evidenziandone limiti e potenzialità.