



Programmazione didattico-educativa di classe
SCUOLA PRIMARIA Don Milani
classe 5[^]
a. s. 2023/2024

FILONE 4: Competenza Digitale		
INDICATORE: INFORMAZIONE		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Riconosce le caratteristiche e le funzioni delle tecnologie informatiche. Si orienta nell'uso degli strumenti multimediali, a seconda delle diverse situazioni, per ricavarne informazioni.	<ul style="list-style-type: none">• Internet come risorsa di ricerca• rischi di navigazione	<ul style="list-style-type: none">• utilizzare i motori di ricerca per ricavare informazioni• utilizzare i filtri dei motori di ricerca per ricavare informazioni• scegliere i siti più adeguati da cui ricavare informazioni

SAPER FARE	ATTIVITÀ	PERIODO
<ul style="list-style-type: none"> utilizzare i motori di ricerca per ricavare informazioni 	L'uso del motore di ricerca per ricavare immagini.	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> utilizzare i filtri dei motori di ricerca per ricavare informazioni 	Uso consapevole della rete	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> scegliere i siti più adeguati da cui ricavare informazioni 	Uso consapevole della rete	Intero anno scolastico

FILONE 4: Competenza Digitale

INDICATORE: COMUNICAZIONE

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>Condivide attività, testi, immagini, artefatti digitali con altri compagni attraverso gli strumenti informatici. Conosce i principali aspetti della netiquette nel contesto della comunicazione digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ambienti virtuali (Classroom) Google App (Documenti, Presentazioni, Jamboard, Meet, Gmail) Netiquette 	<ul style="list-style-type: none"> gestire il proprio account scolastico (Gmail) utilizzare le funzioni di base presenti nell'ambiente Classroom utilizzare le Google App per condividere dati, informazioni e contenuti digitali distinguere le semplici norme comportamentali e le modalità di comunicazione da adottare in ambiente virtuale

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

<ul style="list-style-type: none"> ipotizzare ricerche ed approfondimenti 	Avvio all'uso del motore di ricerca per recuperare informazioni	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> partecipare a lavori di gruppo 	Attività in gruppo con l'utilizzo delle App Google	Intero anno scolastico

FILONE 4: Competenza Digitale

INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Organizza informazioni e conoscenze, produce elaborati personali di vario genere utilizzando strumenti digitali. Progetta e sviluppa semplici sequenze di istruzioni per risolvere situazioni problematiche.	<ul style="list-style-type: none"> programmi di videoscrittura programmi per la creazione di diapositive multimediali l'ora del codice: studio.code.org, Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi creare documenti digitali per la presentazione di ricerche con la guida dell'insegnante sviluppare il pensiero logico e algoritmico attraverso semplici attività di coding

SAPER FARE	ATTIVITÀ	PERIODO
<ul style="list-style-type: none"> utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi 	Uso di alcuni strumenti presenti in App Documenti e Presentazioni.	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> creare documenti digitali per la presentazione di 	Uso delle app di g-suite per la realizzazione di presentazioni, mappe, tabelle grafici....	Intero anno scolastico

ricerche con la guida dell'insegnante		
<ul style="list-style-type: none"> sviluppare il pensiero logico e algoritmico attraverso semplici attività di coding 	Utilizzo di piattaforme su Pc, lim, web per lo sviluppo del pensiero computazionale	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. Distingue rischi e opportunità offerti dalla tecnologia. Utilizza le procedure per la protezione di dati personali al fine di tutelare la sicurezza e la privacy.	<ul style="list-style-type: none"> rischi nell'utilizzo della rete con Pc e tablet le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (salute, privacy, ambiente...) attività di prevenzione del cyberbullismo 	<ul style="list-style-type: none"> individuare i rischi nell'utilizzo della rete internet individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi rispettare le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) chiedere aiuto agli adulti in caso di necessità

SAPER FARE	ATTIVITÀ	PERIODO
<ul style="list-style-type: none"> usare autonomamente il programma di videoscrittura 	Uso di alcuni strumenti presenti in App Documenti e Presentazioni.	Intero anno scolastico

acquisendo anche una certa velocità di lavoro		
<ul style="list-style-type: none"> utilizzare le slide come "pagina di lavoro" 	Uso dell'App presentazioni per la realizzazione di mappe.	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> riconoscere icone di lavoro uguali in diversi programmi 	Casella di testo, forme, Inserisci immagine, sfondi.	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> utilizzare le funzioni di transizione e animazione 	Collegamento e animazione	Intero anno scolastico

STRATEGIE EDUCATIVO-DIDATTICHE:

- Gli strumenti digitali verranno usati in modo trasversale alle altre discipline, alle iniziative e ai progetti di classe.
- Si favorirà un atteggiamento attivo, creativo e critico nei confronti delle ricerche effettuate attraverso internet allo scopo di promuovere un apprendimento consapevole.
- L'approccio metodologico si baserà sull'esperienza concreta, la sperimentazione, la discussione e il confronto.
- Sperimentazioni di codificazione pratiche; esercitazioni sul coding al pc o alla lim con piattaforme sul web e programmi.
- Cooperative learning; peer tutoring sull'utilizzo degli strumenti hardware e software.