



Programmazione didattico-educativa di classe
SCUOLA PRIMARIA De Amicis
classe IV A- B
a. s. 2022/2023

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE		
INDICATORE: INFORMAZIONE		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Inizia ad esplorare le caratteristiche e le funzioni delle tecnologie informatiche. Si orienta nell'uso degli strumenti multimediali, a seconda delle diverse situazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • i motori di ricerca • la funzione “cerca” nei principali motori di ricerca (“tutti”, “immagini”, “notizie”, “video”, “Maps”) • i principali siti da cui ricavare informazioni 	<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 • utilizzare i filtri dei motori di ricerca per ricavare informazioni • scegliere i siti più adeguati da cui ricavare informazioni 	Avvio all'uso del motore di ricerca per recuperare informazioni Navigare in ambienti virtuali con ricerca di parole chiave	Intero anno scolastico

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: COMUNICAZIONE

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Interagisce attraverso le tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti. Conosce i principali aspetti della netiquette nel contesto della comunicazione digitale	<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"> 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 	Utilizzo delle principali funzioni di gmail e di classroom Utilizzo di documenti condivisi con Google App	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> distinguere le semplici norme comportamentali e le modalità di comunicazione da adottare in ambiente virtuale 	Uso consapevole della rete	Intero anno scolastico

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Organizza informazioni e conoscenze, produce semplici elaborati utilizzando strumenti digitali. Progetta 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 creare documenti digitali per la presentazione di ricerche con la guida dell'insegnante 	L'uso del motore di ricerca per ricavare immagini Attività in gruppo con l'utilizzo delle App Google Uso di alcuni strumenti presenti in App Documenti e Presentazioni. Uso dell'App presentazioni per la realizzazione di mappe. Utilizzo di: casella di testo, forme, inserisci immagine, sfondi, collegamento e animazione	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> sviluppare il pensiero logico e algoritmico attraverso semplici attività di coding 	Brevi programmazioni a blocchi con utilizzo di software didattici o schede predisposte	Intero anno scolastico

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: SICUREZZA

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>Rispetta le norme e i comportamenti da osservare nell'uso delle tecnologie digitali e dell'interazione degli ambienti digitali. Distingue rischi e opportunità offerti dalla tecnologia.</p>	<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"> individuare i rischi nell'utilizzo della rete internet individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi rispettare le principali regole sulla tutela della privacy e 	<p>Giochi di ruolo finalizzati alla riflessione sulla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri e altrui per un uso consapevole della rete e il rispetto del regolamento di privacy che ogni servizio digitale offre</p>	<p>Intero anno scolastico</p>

<p>sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali</p> <ul style="list-style-type: none">• proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo)• chiedere aiuto agli adulti in caso di necessità		
---	--	--

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 del digitale, evidenziandone limiti e potenzialità. Il lavoro sarà realizzato utilizzando le App Google e condiviso attraverso Classroom.