



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 	<p>L'uso del motore di ricerca per ricavare immagini</p> <p>Attività in gruppo con l'utilizzo delle App Google</p> <p>Uso di alcuni strumenti presenti in App Documenti e Presentazioni.</p> <p>Uso dell'App presentazioni per la realizzazione di mappe.</p> <p>Utilizzo di: casella di testo, forme, inserisci immagine, sfondi, collegamento e animazione</p>	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> • sviluppare il pensiero logico e algoritmico attraverso semplici attività di coding 	<p>Brevi programmazioni a blocchi con utilizzo di software didattici o schede predisposte</p>	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.