

Programmazione didattico-educativa di classe
SCUOLA PRIMARIA – Don Milani
Classi III A – III B
a. s. 2022 - 23

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.	• i motori di ricerca • la funzione “cerca” nei principali motori di ricerca (“tutti”, “immagini”, “notizie”, “video”, “Maps”) • i principali siti da cui ricavare informazioni	• 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
Utilizzare i motori di ricerca per ricavare informazioni	Uso del motore di ricerca per ricavare informazioni	Intero anno scolastico

www.icsbonvesin.edu.it

Utilizzare i filtri dei motori di ricerca per ricavare informazioni	Uso consapevole dei filtri di ricerca	Intero anno scolastico
Scegliere i siti più adeguati da cui ricavare informazioni	Avvio all'uso di siti di ricerca per ricavare informazioni	Intero anno scolastico

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: COMUNICAZIONE

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Sceglie i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	• ambienti virtuali (Classroom), • Google App (Documenti, Presentazioni, Jamboard, Meet, Gmail) • Netiquette	• 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
Gestire il proprio account scolastico (Gmail)	Avvio alla gestione del proprio account (Gmail)	Intero anno scolastico
Utilizzare le funzioni di base presenti nell'ambiente Classroom	Uso degli strumenti presenti in Classroom	Intero anno scolastico

Utilizzare le Google App per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	Avvio alla condivisione di contenuti digitali attraverso le Google App	Intero anno scolastico
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
Utilizza gli strumenti tecnologici per creare semplici elaborati digitali. Progetta percorsi di Coding per risolvere semplici situazioni problematiche.	• programmi di videoscrittura • programmi per la creazione di diapositive multimediali • l'ora del codice: studio.code.org, Scratch	• 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
Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi.	Uso del programma Word per scrivere semplici testi e riconoscimento delle principali funzioni di scrittura.	Intero anno scolastico
Creare documenti digitali per la presentazione di ricerche con la guida dell'insegnante.	Avvio alla costruzione di un Power Point.	Intero anno scolastico
Sviluppare il pensiero logico e algoritmico attraverso semplici attività di coding.	Sviluppo del pensiero logico e algoritmico mediante l'utilizzo dei device digitali.	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..	- 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	- 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
Individuare i rischi nell'utilizzo della rete internet.	Uso consapevole del web.	Intero anno scolastico
Individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.	Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.	Intero anno scolastico
Rispettare le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.	Rispettare i protocolli per l'uso sicuro della rete web gestendo la propria e-safety.	Intero anno scolastico

Proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo).	Riconoscere un insieme di azioni che potrebbero provocare danni per se e per gli altri.	Intero anno scolastico
Chiedere aiuto agli adulti in caso di necessità.	Incrementare la fiducia nell'adulto.	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.