

Programmazione didattico-educativa di classe
SCUOLA PRIMARIA
classe 2°A/2B
a. s. 2023-2024

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: INFORMAZIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

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

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: COMUNICAZIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

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"> • 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
Gestire il proprio account scolastico (Gmail)	<ul style="list-style-type: none"> • avvio alla gestione del proprio account (Gmail) 	Intero anno scolastico
Utilizzare le funzioni di base presenti nell'ambiente Classroom	<ul style="list-style-type: none"> • uso degli strumenti presenti in Classroom 	Intero anno scolastico
Utilizzare le Google App per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	<ul style="list-style-type: none"> • uso consapevole della rete 	Intero anno scolastico

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>Utilizza gli strumenti tecnologici per creare semplici elaborati digitali. Progetta percorsi di Coding per risolvere semplici situazioni problematiche.</p>	<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
------------	-----------	---------



Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi.	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	<ul style="list-style-type: none"> • avvio alla costruzione di un Power Point. 	Intero anno scolastico
Sviluppare il pensiero logico e algoritmico attraverso semplici attività di coding.	<ul style="list-style-type: none"> • sviluppo del pensiero logico e algoritmico mediante l'utilizzo dei device digitali. 	Intero anno scolastico

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: SICUREZZA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

COMPETENZA

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.	<ul style="list-style-type: none"> • uso consapevole del web. 	Intero anno scolastico
Individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	<ul style="list-style-type: none"> • 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).	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	<ul style="list-style-type: none"> • 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.