



**Programmazione didattico-educativa di istituto
 SCUOLA PRIMARIA**

FILONE 4: COMPETENZE DIGITALI		
INDICATORE: INFORMAZIONE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>CLASSE 1^ Sperimenta con creatività le prime forme di ricerca attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali con la supervisione dell'adulto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera e schermo. • Le funzioni di computer, Lim e tablet • Semplici comandi in applicazioni audio-video (Es. YouTube...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare mouse, tastiera e schermo • Utilizzare app su Lim, tablet e computer per ricercare informazioni audio-video
<p>CLASSE 2^ Sperimenta con creatività le prime forme di ricerca attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali.</p>		

<p><u>CLASSE 3^</u> Inizia a familiarizzare con le tecnologie informatiche. Si orienta nell'uso delle tecnologie digitali per ricavare informazioni.</p>	<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
<p><u>CLASSE 4^</u> Inizia ad esplorare le caratteristiche e le funzioni delle tecnologie informatiche. Si orienta nell'uso degli strumenti multimediali, a seconda delle diverse situazioni.</p>		
<p><u>CLASSE 5^</u> Riconosce le caratteristiche e le funzioni delle tecnologie informatiche. Si orienta nell'uso degli strumenti multimediali, a seconda delle diverse situazioni, per ricavarne informazioni.</p>		

FILONE 4: COMPETENZE DIGITALI		
INDICATORE: COMUNICAZIONE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>CLASSE 1^ Se guidato, inizia ad interagire con i mezzi di comunicazione on line.</p> <p>CLASSE 2^ Inizia ad interagire con i mezzi di comunicazione on line.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ambienti virtuali ● Giochi interattivi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scegliere e identificare, con l'aiuto dell'adulto, tecnologie semplici e mezzi di comunicazione online per interagire in un determinato contesto
<p>CLASSE 3^ Sceglie i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</p> <p>CLASSE 4^ Interagisce attraverso le tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti. Riconosce i principali aspetti della netiquette nel contesto della comunicazione digitale.</p> <p>CLASSE 5^ Condivide attività, testi, immagini, artefatti digitali con altri compagni attraverso gli strumenti informatici. Riconosce 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

FILONE 4: COMPETENZE DIGITALI		
INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>CLASSE 1^ Inizia ad utilizzare con creatività gli strumenti tecnologici per attività grafiche, logiche e percorsi pre-coding.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Gli strumenti e i programmi per la creazione di artefatti e percorsi logici ● Programmi di grafica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare semplici artefatti e percorsi logici ● Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno
<p>CLASSE 2^ Utilizza con creatività gli strumenti tecnologici per attività grafiche, logiche e percorsi di Coding.</p>		
<p>CLASSE 3^ 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
<p>CLASSE 4^ Organizza informazioni e conoscenze, produce semplici elaborati utilizzando strumenti digitali. Progetta semplici sequenze di istruzioni per risolvere situazioni problematiche.</p>		
<p>CLASSE 5^ Organizza informazioni e conoscenze, produce elaborati personali di vario genere utilizzando strumenti digitali. Progetta e sviluppa semplici sequenze di istruzioni per risolvere situazioni problematiche.</p>		

FILONE 4: COMPETENZE DIGITALI		
INDICATORE: SICUREZZA		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<p>CLASSE 1^ Intuisce le norme e i comportamenti da osservare nell'uso delle tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Rischi fisici nell' utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici ● Semplici modalità per proteggere i dati personali (password, PIN...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare alcuni rischi fisici nell' uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive ● Individuare, con l'aiuto del docente, semplici modalità per proteggere il dispositivo in uso
<p>CLASSE 2^ Rispetta le norme e i comportamenti da osservare nell'uso delle tecnologie digitali.</p>		
<p>CLASSE 3^ Rispetta le norme e i comportamenti da osservare nell'uso delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali.</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
<p>CLASSE 4^ 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.</p>		
<p>CLASSE 5^ 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.</p>		