

COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

A: Usa la tecnologia in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

B: Utilizza dispositivi tecnologici e piattaforme per l'apprendimento e per la comunicazione.

C: Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso delle tecnologie e adotta i comportamenti preventivi.

FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI	Obiettivi formativi	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli elementi principali di un computer • Scrive in modo autonomo testi (parole, frase, ...) • Con la supervisione dell'insegnante accede alla rete per ricavare informazioni, immagini, video e audio. • Utilizza GSuite for Education, in particolare l'applicazione di Classroom. • Sviluppa il pensiero computazionale • Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso delle tecnologie e adotta i comportamenti preventivi. 	<p>Alfabetizzazione digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nel computer le sue principali periferiche. • Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici. • Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche. • Utilizzare il mouse. • Orientarsi sul desktop di windows • Utilizzare la tastiera in modo corretto. • Disegnare utilizzando Paint. • Eseguire esercitazioni didattiche sul computer. • Scrivere semplici brani. • Salvare un documento. • Inserire nei testi le immagini realizzate. • Utilizzare la rete per la ricerca (motore di ricerca) • Utilizzare la rete per comunicare (e-mail) • Utilizzare Classroom per scaricare e postare compiti. • Saper utilizzare alcune applicazione di GSuite (Classroom, Meet, Moduli Google) <p>Coding</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare percorsi informatici per risolvere 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer • Tablet • Notebook • LIM • Software didattici (es. Learningapps – Wordwall – Smart Notebook - ...) • Motori di ricerca (es. Google – Firefox - ...) • Software di videoscrittura • Software di disegno • G-suite for Education (Classroom – Meet – Moduli Google) • Posta elettronica • Robotica (es Thymio – Doc – Wedoo – Mbot – Code.org - ...) • Norme di sicurezza

	<p>situazioni problematiche.</p> <p>Sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	
--	--	--

COMPETENZA DIGITALE		
COMPETENZA SPECIFICHE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE		
A: Usa la tecnologia in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.		
B: Utilizza dispositivi tecnologici e piattaforme per l'apprendimento e per la comunicazione.		
C: Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso delle tecnologie e adotta i comportamenti preventivi.		
FINE SCUOLA PRIMARIA		
TRAGUARDI	Obiettivi formativi	Conoscenze
<ul style="list-style-type: none"> • Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti • Confeziona e invia messaggi di posta elettronica • Realizza semplici prodotti di tipo digitale. • Accede alla rete per ricavare informazioni, immagini, video e audio. • Sviluppa il pensiero computazionale. • Utilizza GSuite for Education, in particolare l'applicazione di Classroom • Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso 	<p>Alfabetizzazione digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi con il linguaggio specifico dell'informatica. • Utilizzare software didattici. • Accedere ad internet e consultare opere multimediali. • Operare con la videoscrittura. • Inserire tabelle e grafici in un documento. Adoperare le procedure più elementari dei linguaggi di rappresentazione grafico/iconico. Utilizzare vari programmi per creare personali prodotti digitali . • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità/software didattico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer • Tablet • Notebook • LIM • Software didattici (es. Learningapps – Wordwall – Smart Notebook - ...) • Motori di ricerca (es. Google – Firefox - ...) • Software di videoscrittura • Software di disegno • Cartelle di archiviazione • G-suite for Education (Classroom – Meet – Drive-Moduli Google,) • Posta elettronica • Periferiche del computer (scanner – stampante – pen drive)

<p>delle tecnologie e adotta i comportamenti preventivi.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare la procedura per ricevere e spedire e-mail.• Utilizzare Classroom e le sue applicazioni.• Utilizzare con sicurezza alcune applicazione di GSuite (Drive, Moduli Google, Meet...) <p>Coding</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare percorsi informatici per risolvere situazioni problematiche.• Effettuare prime forme di programmazione informatica. <p>Sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none">• Cogliere potenzialità e limiti dei mezzi di comunicazione.	<ul style="list-style-type: none">• Robotica (es Thymio – Doc – Wedoo – Mbot – Code.org - ...)• Norme di sicurezza• Copyright
--	---	---