

COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA PRIMARIA – CLASSI PRIME e SECONDE

Le competenze digitali sono trasversali a tutte le discipline.

Le attività possono essere unplugged e al computer

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZA
Utilizzare le nuove tecnologie in modo consapevole. Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni.	Scrivere un semplice testo al computer e salvarlo. Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare (Paint – Tux Paint ecc..). Usare in modo guidato giochi didattici.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con le sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Usa semplici programmi grafici per disegnare e colorare Usa in modo guidato giochi didattici
Introdurre semplici linguaggi di programmazione per sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti	Utilizzare semplici simbologie per creare percorsi/procedure Programmare semplici percorsi con Sapientino Doc, Mind, Mio Robot, Bee Bot, Blue Bot ...	Conosce semplici linguaggi simbolici per programmare percorsi/procedure Conosce in modo adeguato la legenda Conosce e legge semplici algoritmi Scriva semplici algoritmi utilizzando simboli
Utilizzare la programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale	Utilizzare semplici simbologie per creare percorsi/procedure Tradurre in linguaggio iconico semplici comandi Decodificare semplici istruzioni Eseguire il corso 1 e 2 in Code. Org Costruire semplici disegni in Pixel Art	Conosce semplici linguaggi simbolici per programmare percorsi/procedure Conosce in modo adeguato la legenda Conosce gli indicatori spazio-temporali Sviluppa semplici algoritmi Costruisce una semplice immagine su una griglia utilizzando istruzioni convenzionali

Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie e/o argomenti disciplinari	Utilizzare gli indicatori spazio/temporali per narrare semplici storie e semplici argomenti disciplinari Riordinare semplici sequenze date Utilizzare strumenti digitali e non per creare semplici storie Costruire mappe concettuali utilizzando semplici applicazioni	Conosce semplici indicatori temporali Sa ordinare le sequenze di una storia in forma algoritmica (azioni sequenziali e/o cicliche). Conosce semplici applicazione per rappresentare argomenti delle varie discipline (Crossword, Puzzle Maker, GoConqr ecc..)
Riconoscere, osservare e descrivere oggetti programmabili	Esplorare oggetti programmabili nella vita quotidiana Rappresentare e/o descrivere nuovi oggetti programmabili Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti del computer e le sue periferiche in modo corretto	Conosce i principali oggetti smart e devices Conosce i principali componenti del computer

COMPETENZA DIGITALE - SCUOLA PRIMARIA – CLASSI TERZE, QUARTE E QUINTE

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZA
Utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie.	Conoscere il funzionamento del PC ed usare le principali opzioni del sistema operativo Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni. Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti del computer in modo corretto Saper utilizzare gli elementi per immettere dati, stampare e salvare un documento. Organizzare i files in cartelle. Utilizzare semplici programmi di editing per rielaborare immagini. Creare semplici presentazioni multimediali. Produrre semplici video.	Conosce le principali funzioni di un programma di videoscrittura Scrive, formatta, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer Modifica testi scritti inserendo elementi grafici. Elabora e costruisce semplici tabelle di dati. Conosce semplici programmi di editing (Editor Pho.to; PhotoFunia ecc..) Conosce programmi per costruire presentazioni (Power Point o programmi free). Conosce le principali funzioni di Movie Maker.
Utilizzare il computer per partecipare a reti collaborative tramite internet Usare il computer per reperire, selezionare, produrre, presentare informazioni	Saper svolgere giochi didattici adeguati alle proprie competenze Saper accedere ad internet e collegarsi ad un sito Saper usare semplici programmi didattici presenti su CD-ROM o in Internet Utilizzo di Internet per accedere a piattaforme educative (Code.org, Bebras, Google Earth, YouTube, ecc...) Accedere alla rete, con la supervisione dell'insegnante per ricercare e ricavarne informazioni. Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.	Riconoscere i principali motori di ricerca. Riconoscere le principali applicazioni . Riconoscere alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizza soluzioni preventive

Utilizzare la programmazione visuale per sviluppare il pensiero computazionale	Utilizzare simbologie per creare percorsi/procedure Tradurre in linguaggio iconico semplici comandi Decodificare istruzioni Eseguire il corso 3 in Code. Org Utilizzare Scratch e Codu Costruire disegni in Pixel Art	Conoscere linguaggi simbolici per programmare percorsi/procedure Sviluppare semplici algoritmi Conoscere le principali funzioni di Scratch/ Codu Costruire un'immagine su una griglia utilizzando istruzioni convenzionali
Utilizzare il digital storytelling per raccontare brevi storie e/o argomenti disciplinari	Utilizzare gli indicatori spazio/temporali per narrare storie e argomenti disciplinari Utilizzare strumenti digitali e non per creare storie Costruire mappe concettuali utilizzando semplici applicazioni	Ordinare le sequenze di una storia in forma algoritmica (azioni sequenziali e/o cicliche). Conoscere semplici applicazioni per rappresentare argomenti delle varie discipline (Crossword, Puzzle Maker, GoConqr, Geo Gebra ecc..)
Riconoscere, osservare e descrivere oggetti programmabili	Esplorare oggetti programmabili nella vita quotidiana Rappresentare e/o descrivere nuovi oggetti programmabili	Conoscere i principali oggetti smart e devices
CLASSE QUINTA Potenziare le competenze digitali con dispositivi mobili personali (BYOD)	Discriminare e scegliere le apps adeguate al compito (Wikipedia, Word Reference, Kahoot, Aurasma, Padlet, ecc..) Utilizzare le apps in modo appropriato	Conoscere le funzioni delle apps