

Curricolo Verticale digitale e steam - Scuola primaria

CLASSE PRIMA E CLASSE SECONDA					
DIGCOMP 2.2					
COMPETENZE		OBIETTIVI / ABILITA'	CONOSCENZE	ESEMPI DI ATTIVITA' DIGITALI	ESEMPI DI ATTIVITA' STEAM
1.ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Accendere e spegnere il computer e la Lim. Utilizzare correttamente il mouse, la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer.	Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse) Conoscere semplici materiali digitali (app, programmi, libro digitale...)	Giochi al pc per familiarizzare con i componenti del computer: mouse e tastiera (es : " Il patentino del mouse" - "Trova il tasto giusto")	Utilizzo di software didattici a disposizione della scuola Visione di mini tutorial (Rino il Computerino)
	1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.(app, programmi, libro digitale...) Aprire e chiudere un'applicazione.			
2.CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	2.1 Sviluppare contenuti digitali	Saper usare semplici programmi per disegnare e giochi didattici. Usare software didattici. Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.	Conoscere le basi di fruizione di software didattici, di programmi di videoscrittura e semplici applicazioni	Utilizzo di programmi come ZaplyPixel o Pixel art, per creare disegni date le coordinate (classi prime) e Z code per introdurre primi rudimenti di coding (classe seconda) Utilizzo di programmi di video scrittura Stesura di brevi testi Realizzazione di semplici progetti grafici (Paint es. realizzazione di elementi geometrici, animali fantastici	Introduzione al coding: Carte CODY ROBY Giochi in palestra dando indicazioni su come muoversi su una griglia strutturata Costruzione di un percorso (reticolo su un piano o un plastico) Utilizzo di robottino presente nella scuola
	2.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali				

3.SICUREZZA	3.1 Proteggere la salute e il benessere	Saper utilizzare i dispositivi rispettando le regole di sicurezza e nel rispetto della propria salute	Conoscere le regole e i rischi legati all'utilizzo dei dispositivi informatici	Realizzazione di un decalogo di regole per la sicurezza personale e dell'ambiente Visione di tutorial per un corretto uso degli strumenti digitali Giochi e quiz sulla sicurezza on line	
	3.2 Proteggere l'ambiente				
4.RISOLVERE PROBLEMI	4.1 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	Saper utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico Saper utilizzare GECO, "Il mondo degli Elli"	Conoscere software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico. Conoscere programmi come GECO, "Il mondo degli Elli"	Utilizzo del software "Il mondo degli Elli" per potenziare e funzioni esecutive attraverso alcune prove, tra le quali il Coding. Giochi interattivi on line sulle funzioni esecutive	Creazione etichette (es.per orto) Creazione immagini (es. delle piantine seminate) Misurazioni varie con strumenti non convenzionali (es. piantine dell'orto, spazi della scuola) Utilizzo CAA
	4.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali				
	4.3 Individuare i divari di competenze digitali				

CLASSE TERZA E CLASSE QUARTA					
DIGCOMP 2.2					
COMPETENZE		OBIETTIVI / ABILITA'	CONOSCENZE	ESEMPI DI ATTIVITA' DIGITALI	ESEMPI DI ATTIVITA' STEAM
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Saper utilizzare le principali parti del computer e le loro funzioni più complesse (monitor, tastiera, CPU, mouse). Saper aprire e chiudere un file e creare una cartella personale. Saper salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile. Saper verbalizzare le procedure di realizzazione e il loro funzionamento .	Le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse) e saperne spiegare il loro funzionamento	Organizzazione della propria cartella in drive nella classe di appartenenza Utilizzo dei programmi conosciuti e salvataggio dei propri elaborati nella cartella	Organizzazione di un portafoglio (regole grammaticali, formule geometriche, erbario, manuale della semina...)
	1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali				
2.COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	Saper accedere a G-suite con l'aiuto di un adulto ed utilizzare le applicazioni dedicate.	La piattaforma GSuite e alcuni i suoi applicativi	Realizzazione, in gruppo, di una presentazione di un'attività Condivisione di un lavoro, immagini etc.. in Classroom	Progettazione e realizzazione di cartelloni, ricerche di gruppo, manufatti, ecc.
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali				
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali				
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali				
	2.5 Netiquette				

	2.6 Gestire l'identità digitale				
3.CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Saper usare software didattici, programmi di videoscrittura e disegno e programmi per lo studio e per la costruzione di mappe	Conoscere software didattici, programmi di videoscrittura e disegno e programmi per lo studio e per la costruzione di mappe		
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Saper utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.	Conoscere i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.		
	3.3 Copyright e licenze				
	3.4 Programmazione				
4. SICUREZZA	4.1 Proteggere i dispositivi	Saper utilizzare i dispositivi rispettando le regole di sicurezza e nel rispetto della propria salute	Conoscere le regole e i rischi legati all'utilizzo dei dispositivi informatici	Ampliamento del decalogo di regole per la sicurezza personale e dell'ambiente Buone regole per un utilizzo consapevole e responsabile della mail della classe Giochi e quiz sulla sicurezza on line	
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy				
	4.3 Proteggere la salute e il benessere				
	4.4 Proteggere l'ambiente				
5. RISOLVERE PROBLEMI	5.1 Risolvere problemi tecnici	Saper utilizzare software e applicativi offline e online per attività Saper utilizzare software in possesso dell'Istituto e altri	Conoscere software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico.	Modificare dei giochi di Wordwall a seconda del proprio bisogno/necessità o in relazione agli argomenti disciplinari	Prime misurazioni degli ambienti scolastici con strumenti convenzionali e non

	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche		Conoscere programmi come in possesso dell'Istituto e altri	(quiz sugli esseri viventi...)	Progettazione di un ambiente, scolastico e non, con materiale anche di recupero
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali				
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali				

CLASSE QUINTA					
DIGCOMP 2.2					
COMPETENZE		OBIETTIVI / ABILITA'	CONOSCENZE	ESEMPI DI ATTIVITA' DIGITALI	ESEMPI DI ATTIVITÀ STEAM
1.ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Saper utilizzare le principali parti del computer e le loro funzioni più complesse (monitor, tastiera, CPU, mouse, USB)	Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse, USB) e saperne spiegare il loro funzionamento	Rielaborare i dati con programmi adeguati (ad es. con fogli di calcolo, tabelle o grafici)	Raccogliere, catalogare, analizzare dati su un argomento
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Saper aprire e chiudere un file e creare una cartella personale Saper salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile			
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Saper verbalizzare le procedure di realizzazione e il loro funzionamento			
2.COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	Saper accedere a classroom con l'aiuto di un adulto ed utilizzare le applicazioni dedicate.	Conoscere classroom e i suoi applicativi	Utilizzo e condivisione della piattaforma Classroom	
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali				
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali				

	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali				
	2.5 Netiquette				
	2.6 Gestire l'identità digitale				
3.CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Saper usare software didattici, programmi di videoscrittura e disegno e programmi per lo studio e per la costruzione di mappe Saper utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.	Conoscere software didattici, programmi di videoscrittura e disegno e programmi per lo studio e per la costruzione di mappe Conoscere i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.	Tutorial powtoon padlet video presentazioni (Power Point - Canva)	Raccogliere, organizzare e redigere una bozza di progettazione, da poi rielaborare con strumenti informatici
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali				
	3.3 Copyright e licenze				
	3.4 Programmazione				
4.SICUREZZA	4.1 Proteggere i dispositivi	Saper utilizzare i dispositivi rispettando le regole di sicurezza e nel rispetto della propria salute	Conoscere le regole e i rischi legati all'utilizzo dei dispositivi informatici	Ampliamento del decalogo di regole per la sicurezza personale e dell'ambiente Buone regole per un utilizzo consapevole e responsabile della rete Giochi e quiz sulla sicurezza on line	
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy				
	4.3 Proteggere la salute e il benessere				
	4.4 Proteggere l'ambiente				

5.RISOLVERE PROBLEMI	5.1 Risolvere problemi tecnici	Saper utilizzare software e applicativi offline e online per attività	Conoscere software e applicativi offline e online per attività ludiche e didattiche.	Creare giochi, contenuti, quiz, mostre ed esposizioni (es. scratch, genially, kahoot, gallerie d'arte virtuali...)
	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	Saper utilizzare software in possesso dell'Istituto e altri	Conoscere programmi in possesso dell'Istituto e altri	
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali			
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali			