

CURRICOLO DIGITALE IC MONDOVÌ 2

Aree di competenza	descrittori di competenza	sviluppo delle competenze (obiettivi)	attività proposte	risorse
PRIMARIA classe 2-3				
alfabetizzazione	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Con un supporto adeguato: <ul style="list-style-type: none"> ● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline (cl.2) e online (cl.3); ● individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo; ● usare terminologia specifica base; ● individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; ● avviare la procedura per stampare un documento; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella; ● Individuare i principali programmi/app di videoscrittura; ● Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo); ● Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte; ● Ritrovare file archiviati; 	Strumenti: <ul style="list-style-type: none"> ● Libri di testo digitali ● Flashcards ● Giochi interattivi (wordwall, Learning apps...) ● Powtoon, Stop Motion e altre app per creazione video ● My Story Book, Story Jumper e altre App per creazione libri digitali
comunicazione	2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2. Condividere informazioni	<ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno 	<ul style="list-style-type: none"> ● Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e 	Gli insegnanti forniranno agli alunni: - modalità di accesso e

	<p>attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3. Netiquette</p>	<p>di ambienti protetti;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette); ● conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...); ● conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); ● capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<p>praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte); 	<p>gestione G Suite.</p> <p>- attività pratiche nel laboratorio di informatica</p> <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bee boots ● MTiny ● Reticoli di programmazione Unplugged
<p>creazione di contenuti digitali</p>	<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3. Programmazione (pensiero computazionale e coding)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; ● scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; ● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare un disegno con un software/app di grafica ● Attività di tipo unplugged (es: Pixel Art, programmazione su carta...); ● Attività specifiche di coding (es: Scratch, robotica); 	<p>Utilizzo guidato di:</p> <p>-Canva</p> <p>-Power Point / Google Slides</p> <p>Strumenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● BeeBot ● MTiny ● Reticoli di programmazione Unplugged ● Pc ● Costruzioni ● Lego educational

		<ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 		
Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy 4.3. Proteggere la salute e il benessere 4.4. Proteggere l'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; ● individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; ● conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; ● riconoscere le persone a cui fare riferimento per l'uso adeguato dei dispositivi e per riconoscere eventuali pericoli; ● esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa; ● Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola; ● Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone; ● Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale; ● svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di 	<p>Approfondimenti su: -II Manifesto della comunicazione non ostile</p>  <p>The image shows a yellow document titled 'Il Manifesto della comunicazione non ostile' with a list of 10 points. The points are: 1. Virtuale è reale, 2. Si è ciò che si comunica, 3. Le parole danno forma al pensiero, 4. Prima di parlare bisogna ascoltare, 5. Le parole sono un ponte, 6. Le parole hanno conseguenze, 7. Condividere è una responsabilità, 8. Le idee si possono discutere, 9. Gli insulti non sono argomenti, 10. Anche il silenzio comunica.</p> <p>- Safer Internet Day - sicurezza uso PC https://inx.istitutocomprensivocavaria.edu.it/wp-content/uploads/sicurezza-uso-PC-alunni-primaria-e-secondaria-primo-grado.pdf</p>

			<p>tempo trascorso su dispositivi digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati; ● Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. 	
risolvere problemi	5.1 Conoscere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> ● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet e utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. ● Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante 	Gli insegnanti forniranno agli alunni semplici indicazioni operative.