

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza	Al termine della classe quarta	Al termine della classe quinta
<p>Accendere e spegnere il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, mouse).</p> <p>Utilizzare correttamente il mouse.</p> <p>Utilizzare la tastiera</p> <p>Utilizzare semplici programmi per disegnare</p> <p>Interagire con semplici giochi didattici touch-lim (piattaforma di coding-Programma il futuro)</p> <p>Creare una cartella</p> <p>Utilizzare nelle sue funzioni più elementari qualsiasi word processor - proprietario/open source (aprire - salvare con nome - chiudere un file)</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Usare i principali comandi della tastiera. (taglia-copia-incolla)</p> <p>Ordinare i lavori in cartelle e sottocartelle</p> <p>Utilizzare con sicurezza programmi di videoscrittura e disegno.</p> <p>Utilizzare in modo essenziale il Browser</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo)</p> <p>Utilizzare GSuite: Gmail d'istituto - GoogleDoc</p> <p>Condividere con i compagni e gli insegnanti i Documenti di Google</p> <p>Orientarsi su una semplice piattaforma online (Programma il futuro)</p>	<p>Collegare il Notebook alla Lim distinguendo porte, componenti e periferiche.</p> <p>Utilizzare supporto removibile</p> <p>Utilizzare in modo consapevole Browser e motore di ricerca</p> <p>Utilizzare GSuite:Drive - Presentazioni (PPT)</p> <p>Condividere con i compagni e gli insegnanti le cartelle in Drive</p> <p>Utilizzare software per la realizzazione di mappe utili per lo studio (Supermappe-Anastasis)</p> <p>Eeguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale</p> <p>Utilizzare nelle sue funzioni più elementari l' app di coding Scratch</p>	<p>Utilizzare software per la realizzazione di mappe utili per lo studio (Supermappe-Anastasis).</p> <p>Conoscere la differenza tra programmi proprietari e programmi open source.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali</p> <p>Utilizzare GSuite: Classroom e le relative applicazioni ad essa correlate</p> <p>- Fogli</p> <p>Eeguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Usare software didattici</p>	<p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali</p> <p>Utilizzare GSuite: Sites per la costruzione di semplici pagine web</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Inserire e costruire tabelle</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.</p> <p>Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>Creare un ipertesto</p>

	Usare software didattici.	Usare software didattici		Usare software didattici
--	---------------------------	--------------------------	--	--------------------------

Al termine della Scuola Primaria, l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi
- Utilizza con sicurezza le principali applicazioni della Gsuite d'istituto: Gmail - Drive- Documenti - Presentazioni - Fogli - Classroom e Sites
- Sa utilizzare app e semplici software di vario tipo

- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni rispettando le principali regole della netiquette
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi
- Conosce i principi base del coding: Programma il futuro e Scratch

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA di I GRADO

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza
<p>Ogni docente approfondirà l'utilizzo delle app di google in funzione della propria programmazione: Documenti per ipertesti, Foglio elettronico, per costruire tabelle e grafici, Presentazione, Drive.</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini , disegno tecnico.</p> <p>Utilizzare semplici programmi di grafica</p>	<p>Ogni docente approfondirà l'utilizzo delle app di google in funzione della propria programmazione: Documenti per ipertesti, Foglio elettronico, per costruire tabelle e grafici, Presentazione, Drive.</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini , disegno tecnico.</p> <p>Usare software di geometria (Geogebra)</p>	<p>Ogni docente approfondirà l'utilizzo delle app di google in funzione della propria programmazione: Documenti per ipertesti, Foglio elettronico, per costruire tabelle e grafici, Presentazione, Drive.</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini , disegno tecnico.</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali (lettere e lingue)</p>

<p>Utilizzare i dizionari digitali (lettere e lingue)</p> <p>Usare software di geometria (es. Geogebra)</p> <p>Introdurre i concetti del pensiero computazionale: uso di strumenti matematici per rappresentare la realtà (esempio, tabelle, grafici, grafi ad albero e diagramma di flusso) comprendere le basi di un algoritmo attraverso i diagrammi di flusso e comprendere le strutture di un programma. Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione</p> <p>Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" - "Output" in un sistema informatico"</p> <p>Utilizzo programmazione visuale con Scratch per comprendere semplici algoritmi.</p> <p>Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) <i>con l'ausilio di esperti esterni (progetto da promuovere: polizia postale, carabinieri.....)</i></p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) <i>con esperti esterni.</i></p>	<p>Utilizzare i dizionari digitali (lettere e lingue)</p> <p>Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding: programmazione visuale con Scratch di progetti più complessi.</p> <p>Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica.</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p>	<p>Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding: scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco.</p> <p>Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni.</p> <p>Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p>
--	---	--