STRUMENTI DI LAVORO DA UTILIZZARE IN FASE DI PROGETTAZIONE E DI VERIFICA NEL CORSO DELL'ANNO

SCUOLA DELL'INFANZIA				
4C (comp. STEAM)	**DigiComp 2.2**	**Obiettivo di apprendimento**	**Attività/percorsi e campi di esperienza di riferimento**	**Tempi**
Critical Thinking	Alfabetizzazione su informazioni e dati	• Raccogliere informazioni su aspetti o contenuti specifici, utilizzando contenuti e strumenti digitali predisposti dall'insegnante.		
Communication Collaboration	Comunicazione e collaborazione	• Ascoltare e comprendere narrazioni (storytelling). • Inventare storie e raccontarle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative e tecniche espressive, anche fruendo e/o utilizzando dispositivi digitali. • Imparare a condividere il gioco, raccontando ciò che si vede sugli schermi, rispettando il proprio turno e dando il proprio contributo. • Giocare e lavorare in gruppo in modo costruttivo e creativo, confrontandosi con gli altri, intervenendo e sostenendo le proprie ragioni.		

Creativity	Creazione di contenuti digitali	• Iniziare a usare lo strumento tecnologico ed esplorarne le potenzialità e possibili usi. • Giocare con le tecnologie per sviluppare abilità logiche (abbinare, scegliere, ricercare, …) e creatività (making, tinkering, ...). • Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, ruota/gira. • Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali, visive o attraverso simboli e riprodurlo. • Muoversi con destrezza nell'ambiente e nel gioco coordinando i movimenti degli arti e la lateralità.		
Critical Thinking	Sicurezza	• Sviluppare una prima consapevolezza al corretto e moderato utilizzo dei dispositivi.		
Critical Thinking Creativity	Risolvere problemi	• Conoscere i primi fondamenti del pensiero computazionale attraverso il gioco e lo storytelling. • Sperimentare gli elementi del coding attraverso attività analogiche e digitali.		

SCUOLA PRIMARIA (Classi prima - seconda - terza)				
4C (comp. STEAM)	**DigiComp 2.2**	**Obiettivo di apprendimento**	**Attività/percorsi e aree disciplinari di riferimento**	**Tempi**
Critical Thinking	Alfabetizzazione su informazioni e dati	• Raccogliere dati e informazioni su aspetti o contenuti specifici, utilizzando contenuti e strumenti digitali predisposti dall'insegnante e sotto la sua supervisione.		
Communication Collaboration	Comunicazione e collaborazione	• Inventare storie e raccontarle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative e tecniche espressive, anche fruendo e/o utilizzando dispositivi digitali. • Iniziare a utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri, contribuendo alla costruzione di contenuti digitali. • Conoscere e applicare i principi del manifesto della comunicazione non ostile. • Condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola con la guida dell'insegnante.		

Creativity	Creazione di contenuti digitali	• Iniziare a usare lo strumento tecnologico ed esplorarne le potenzialità e possibili usi. • Partecipare alla creazione di contenuti digitali come mezzo di rielaborazione collettiva di esperienze vissute. • Giocare con le tecnologie per sviluppare abilità logiche (abbinare, scegliere, ricercare, …) e creatività (making, tinkering, ...). • Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, ruota/gira. • Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali, visive o attraverso simboli e riprodurlo. • Costruire il codice di programmazione attraverso un algoritmo in sequenza temporale, utilizzando un lessico appropriato per descrivere il codice dei comandi.		
Critical Thinking	Sicurezza	• Sviluppare una prima consapevolezza al corretto e moderato utilizzo dei dispositivi.		
Critical Thinking Creativity	Risolvere problemi	• Conoscere i primi fondamenti del pensiero computazionale attraverso il gioco e lo storytelling. • Sperimentare gli elementi del coding attraverso attività analogiche e digitali.		

SCUOLA PRIMARIA (Classi quarta - quinta)				
4C (comp. STEAM)	**Digicomp 2.2**	**Obiettivo di apprendimento**	**Azioni/proposte**	**Tempi**
Critical Thinking	Alfabetizzazione su informazioni e dati	• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca sotto la supervisione dell'insegnante. • Selezionare e aggiornare le proprie strategie di ricerca. • Analizzare, confrontare e valutare dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati e selezionati dal docente. • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato e/o su dispositivo.		
Communication Collaboration	Comunicazione e collaborazione	• Conoscere e applicare i principi del manifesto della comunicazione non ostile e applicare le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. • Interagire e condividere dati e contenuti utilizzando alcune tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola (es. mail con account istituto, registro…). • Contribuire alla costruzione di risorse didattiche.		

Communication Collaboration	Comunicazione e collaborazione	• Partecipare alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall'Istituto. • Utilizzare le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva e per collaborare con gli altri. • Essere consapevole della necessità di proteggere la propria identità digitale.		
Creativity	Creazione di contenuti digitali	• Creare contenuti digitali come mezzo di espressione personale. • Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali, elaborando testi, dati, immagini, ... • Sviluppare sequenze di istruzioni al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito (ad es. coding con programmi didattici). • Comprendere le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale.		
Critical Thinking	Sicurezza	• Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali. • Rispettare le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali. • Utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. • Essere consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e saper chiedere aiuto agli adulti. • Acquisire una prima consapevolezza dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.		

Critical Thinking Creativity	Risolvere problemi	• Individuare e risolvere i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. • Adattare le impostazioni degli ambienti digitali a bisogni specifici (ad es. per l'accessibilità al testo digitale, ...). • Individuare e risolvere situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive. • Comprendere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.		