

CURRICOLO TRASVERSALE PRIMARIA CLASSI QUARTA - QUINTA					
Competenza chiave europea	COMPETENZA IN MATERIA DI DIGITALE <i>Discipline di riferimento: Tutte</i>				
Fonti di legittimazione	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raccomandazione del Consiglio europeo sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (22 maggio 2018) ▪ Indicazioni Nazionali per il curriculum della Scuola dell'Infanzia e del Primo ciclo d'Istruzione 2012 ▪ Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 2018 				
Valutazione	<i>Si rimanda a:</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Rubriche di valutazione disciplinari; Griglia di valutazione del comportamento; Certificato delle competenze</i> 				
PROFILO DELLE COMPETENZE al termine della scuola Primaria	TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze disciplinari	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE DISCIPLINARI	ATTIVITÀ FORMATIVA (esperienze didattico-metodologiche)
Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio	L'alunno: riconosce e utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative	<p>Conoscere e utilizzare il sistema operativo installato e i software applicativi, anche Open source</p> <p>Utilizzare gli strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni e contesti operativi</p> <p>Conoscere e utilizzare correttamente le procedure per scaricare, salvare e stampare un documento</p>	Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, riconoscendone le principali funzionalità	<p>Principali dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare, attraverso siti o</p>	<p>Sviluppo del pensiero computazionale</p> <p>Lavori di gruppo.</p> <p>Lezioni frontali</p>

				piattaforme indicati dall'insegnante	Attività in apprendimento cooperativo
	Conosce alcune delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione	<p>Conoscere le potenzialità della rete Internet per l'informazione, la ricerca e la comunicazione e i rischi derivanti da un suo non corretto utilizzo</p> <p>Conoscere i principali sistemi di comunicazione mobile e i rischi (psicofisici e illegali) ad essi collegati</p>	Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie	Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini	<p>Attività laboratoriali</p> <p>Apprendimento tra pari</p> <p>Tutoraggio</p>
	Utilizza il coding per sviluppare il pensiero computazionale	<p>Sviluppare una sequenza di istruzioni per risolvere un determinato problema o per svolgere un compito specifico. (pensiero computazionale)</p> <p>Utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività sempre più complessi</p>	Acquisire il pensiero computazionale	I principi della programmazione e semplici linguaggi visuali di programmazione (coding e robotica)	<p>Individuazione e concettualizzazione dei problemi</p> <p>Risoluzione dei problemi</p>