**COMPETENZA: Sviluppo del pensiero computazionale (*coding*, *making*, robotica educativa e *internet* delle cose)**

**SCUOLA DELL’INFANZIA**

***Conoscenze***

- Elementi di base della lateralizzazione (coordinate spaziali rispetto a se stesso)

***Abilità***

- Compiere percorsi su reticoli seguendo semplici comandi

**FINO ALLA QUINTA CLASSE**

***Conoscenze***

* Conoscere le modalità d’uso della piattaforma *code.org*
* Accedere e risolvere corsi complessi della piattaforma *code.org*
* Conoscere i linguaggi basilari della programmazione (dall'unplugged Cody e Roby al plugged Scratch)
* Conoscere le principali funzioni dell’applicazione Scratch

***Abilità***

* Sviluppare la capacità di analizzare e organizzare i dati di un problema in base a criteri logici
* Sviluppare la capacità di astrazione
* Sviluppare capacità di collaborare in vista di un obiettivo comune
* Identificare, analizzare e verificare le possibili soluzioni con un’efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse
* Saper definire modelli e simulazioni di fenomeni naturali ed artificiali
* Fare previsioni sull’evoluzione del proprio operato ed analizzarne efficacia e validità
* Utilizzare il linguaggio di programmazione per spostare un oggetto/sprite/ bot
* Utilizzare applicazioni per “comandare” un robot
* *Realizzare presentazioni o games con Scratch*

**COMPETENZA: Uso e implemento di piattaforme multimediali e blog di classe**

**SCUOLA** **DELL’INFANZIA**

***Conoscenze***

***-*** Costruzione di un cartellone di sintesi di un'esperienza

***Abilità***

* Saper lavorare insieme
* Rappresentare le fasi di processo e prodotto di un percorso

**FINO ALLA QUINTA CLASSE**

***Conoscenze***

* Conoscenza della differenza d’uso tra blog e piattaforma multimediale
* Utilizzo di un blog didattico di classe (Tumblr, Blogger, Wordpress...)
* Accesso e utilizzo di una piattaforma multimediale di classe protetta (Edmodo, Google Classroom)
* Elaborare attività di *digital story-telling* da inserire in blog e piattaforme
* Produrre elaborati di documentazione multimediale come reportage fotografici da inserire in blog e piattaforme

***Abilità***

* Sviluppare abilità di meta-cognizione attraverso la riflessione sulle proprie strategie di apprendimento
* Sviluppare abilità di ricerca/azione interagendo attivamente con lavori proposti in classe
* Organizzare contenuti selezionati dal web in un sistema coerente retto da una struttura narrativa
* Costruire contesti di ricerca, indagine e scoperta finalizzata al miglioramento del processo educativo

**COMPETENZA: Educazione ai media e all’uso intelligente della tecnologia (Media Education)**

**SCUOLA DELL’INFANZIA**

***Conoscenze***

* Abituarsi alla fruizione di strumenti tecnologici alla presenza di un adulto

***Abilità***

* Avere rispetto e cura nell’uso degli strumenti digitali

**FINO ALLA QUINTA CLASSE**

***Conoscenze***

* Rete internet: potenzialità e limiti
* Utilizzo di software che garantiscono una maggiore sicurezza nella navigazione (Viewpure...)
* Conoscenza consapevole dei rischi della rete come il *cyber-bullismo* e la violazione della *privacy*
* Prime nozioni sul rispetto del *copyright* in rete

***Abilità***

* Utilizzo consapevole, creativo e costruttivo di attività reperibili in rete
* Concepire e riflettere su concetti importanti come il diritto d’autore e il *Creative Commons*
* Alimentare lo spirito di collaborazione e di solidarietà tra compagni di classe

**COMPETENZA: Nascita e consolidamento delle competenze digitali di base**

**SCUOLA DELL’INFANZIA**

***Conoscenze***

* Utilizzare strumenti tecnologici in modo appropriato: saper muovere il mouse, usare correttamente il tasto dx e sx, clic e doppio clic.
* Semplici giochi interattivi: registrazioni di voci, suoni; riprese video, visioni di filmati
* Avere rispetto e cura nell’uso degli strumenti digitali

***Abilità***

* Utilizzare in modo consapevole le funzioni più semplici del software Paint (saper colorare...), semplici software didattici, scrivere parole/non parole con un word processor

**FINO ALLA QUINTA CLASSE**

***Conoscenze***

* Fruizione del percorso previsto da EIPASS JUNIOR per l’acquisizione delle prime competenze informatiche per la scuola primaria e possibilità di conseguire la Certificazione Europea EIPASS JUNIOR (classe terza)
* Operazioni di base su un disegno e primi passi con un semplice elaboratore di testi
* Programmi di presentazione (Powtoon, Powerpoint..)
* Elaborazione di quiz e mappe concettuali (Kahoot, Mindomo..)

***Abilità***

* Conseguire gli obiettivi principali richiesti dai 5 moduli di EIPASS JUNIOR (fondamenti di informatica e coding; principi di elaborazione testi; principi di elaborazione di fogli di calcolo; principi di elaborazione di presentazioni; la comunicazione in rete)
* Gestione e strutturazione di presentazioni multimediali
* Esplorazione e utilizzo di valide applicazioni didattiche approvate dal docente