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