

PROGRAMMAZIONE EDUCAZIONE CIVICA SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA (ore totali 33)

<u>3. CITTADINANZA DIGITALE</u>			
Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte	Ore: 4
È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente È in grado di comprendere il concetto di dato e di realizzare elementari programmazioni informatiche	- I principali <i>device</i> (smartphone, computer, tablet). - Uso corretto delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico. - Attività di coding	Matematica Scienze Tecnologia	2 1 1

CLASSE SECONDA (ore totali 33)

<u>3. CITTADINANZA DIGITALE</u>			
Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte	Ore: 3
<p>È in grado di distinguere i diversi devices e di utilizzarli correttamente</p> <p>È in grado di comprendere il concetto di dato e di realizzare elementari programmazioni informatiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I principali <i>devices</i> (smartphone, computer, tablet). - Uso corretto delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico. - Attività di coding 	<p>Matematica</p> <p>Scienze</p> <p>Tecnologia</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>

CLASSE TERZA (ore totali 33)

<u>3. CITTADINANZA DIGITALE</u>			
Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte	Ore: 4
<p>È in grado di distinguere i diversi devices e di utilizzarli correttamente</p> <p>È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - I principali <i>devices</i> (smartphone, computer, tablet). - Uso corretto delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico. -Componenti hardware basilari del computer. -Internet e la rete. - Uso corretto dei principali mezzi di comunicazione. - Norme comportamentali da osservare 	<p>Matematica</p> <p>Scienze</p> <p>Tecnologia</p>	<p>2</p> <p>1</p> <p>1</p>

3. CITTADINANZA DIGITALE			
Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte	Ore: 5
<p>È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti</p> <p>È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Credibilità e affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali (fake news). - Mezzi e forme di comunicazione digitali appropriate per diversi contesti. - Norme per la condivisione di informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri. - Produzione di testi multimediali, utilizzando sistemi di videoscrittura e utilizzando le funzioni di selezione e inserimento immagini o altre procedure grafiche. - Sviluppo del pensiero computazionale, orientandolo come modalità privilegiata di ragionamento e avviandone l'applicazione ai vari ambiti del sapere. 	<p>Matematica</p> <p>Scienze</p> <p>Tecnologia</p> <p>Italiano</p> <p>Inglese</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>

CLASSE QUINTA (ore totali: 33)

CITTADINANZA DIGITALE			
Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Discipline coinvolte	Ore: 4
<p>Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.</p> <p>Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</p> <p>È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo dei mezzi di comunicazione più diffusi (computer, televisione, cellulare, smartphone, tablet), uso e gestione nel rispetto dell'altro e a seconda dei contesti e delle situazioni. - Norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali. - Concetto di privacy e norme per la tutela dei dati sensibili e delle identità altrui. - Norme per la condivisione di informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri. - Uso corretto delle tecnologie digitali per evitare rischi per la salute e minacce al propriobenessere fisico e psicologico. - Pericoli legati alle tecnologie digitali rispetto all'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyber bullismo. 	<p>Scienze Tecnologia Italiano</p>	<p>1 1 2</p>