



Programmazione didattico-educativa di classe
SCUOLA PRIMARIA DE AMICIS
Classe: Prima A/B
a. s. 2023-2024

FILONE: COMPETENZA DIGITALE		
INDICATORE: Vedere e osservare (e sperimentare)		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Si avvicina con curiosità a macchine tecnologiche (PC, LIM e/o tablet) e ne scopre gli elementi che le compongono	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • le regole che consentono un lavoro sereno in laboratorio o comunque nel luogo dove lavora • le norme di sicurezza • leggere il linguaggio iconico 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le regole di un corretto comportamento per un lavoro sereno • Rispettare l'ambiente classe/laboratorio e le macchine tecnologiche • Prestare attenzione alle consegne date • Rispettare gli schermi touch screen • Sperimentare le modalità di utilizzo del mouse, della funzione touch e della tastiera • Sperimentare i tasti per selezionare strumenti e colori con l'uso del touch screen

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
<p>Rispettare le regole di un corretto comportamento per un lavoro sereno</p> <p>Rispettare l'ambiente classe/laboratorio e le macchine tecnologiche</p> <p>Prestare attenzione alle consegne date</p> <p>Rispettare gli schermi touch screen</p>	<p>Discussioni collettive e conversazioni di classe per sensibilizzare e responsabilizzare gli alunni sul rispetto delle regole sull'uso corretto degli strumenti informatici</p>	<p>Intero anno scolastico</p>
<p>Sperimentare le modalità di utilizzo del mouse, della funzione touch e della tastiera</p>	<p>Individuazione delle regole per un corretto utilizzo degli strumenti</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoscenza dei principali elementi per utilizzare la macchina (touch e tastiera)- Individuazione dei principali comandi della tastiera;- Esercitazioni pratiche sull'utilizzo della tastiera.- Utilizzo di mouse e tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer	<p>Intero anno scolastico</p>

Sperimentare i tasti per selezionare strumenti e colori sia con l'uso del mouse, sia con l'uso del touch screen	Creare semplici elaborati grafici utilizzando la LIM (con materiale opportunamente sanificato)	Intero anno scolastico

FILONE: COMPETENZA DIGITALE		
INDICATORE: PREVEDERE IMMAGINARE (E PROGETTARE)		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Intuisce la sequenza di azioni che deve compiere per utilizzare le macchine tecnologiche e le azioni richieste dai giochi on line	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • le procedure di accensione e spegnimento del computer, LIM/tablet • le principali procedure di interazione con le macchine tecnologiche 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • accendere e spegnere correttamente il computer • eseguire giochi on line intuendone le richieste ed usando mouse/touch screen/tastiera per attivare le funzioni di gioco

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
Accendere e spegnere correttamente il computer	<ul style="list-style-type: none"> - Il computer e le sue periferiche: esecuzione di procedure guidate (con materiale opportunamente sanificato). - Utilizzo di video e apposite applicazioni per guidare e stimolare l'alunno e il gruppo classe 	Intero anno scolastico
eseguire giochi on line intuendone le richieste ed usando mouse/touch screen/tastiera per attivare le funzioni di gioco	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi didattici e interattivi che prevedono l'interiorizzazione delle procedure che fanno capo al corretto utilizzo delle diverse periferiche 	Intero anno scolastico

FILONE: COMPETENZA DIGITALE		
INDICATORE: INTERVENIRE TRASFORMARE (E PRODURRE)		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Utilizza in modo ludico le nuove tecnologie tramite semplici software e giochi on line	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • il programma di disegno digitale 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • usare i vari strumenti del programma di disegno digitale • inserire forme e caselle di testo negli elaborati di disegno digitale

--	--	--

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
Usare i vari strumenti del programma di disegno digitale	Paint: - analisi della strumentazione di base di paint (matita, cambio colore) - Attività individuali e/o collettive con materiale opportunamente sanificato	II Quadrimestre
Inserire forme e caselle di testo negli elaborati di disegno digitale	- Presentazione delle icone e dei comandi per creare figure geometriche piane o trascinare attraverso il puntatore forme e simboli - Esercitazioni individuali e di gruppo con la LIM	II Quadrimestre

STRATEGIE EDUCATIVO-DIDATTICHE:

- L' iter educativo- didattico prevede, in un primo momento, un approccio prettamente strumentale alla Lim e successivamente al computer predisponendo materiale appositamente sanificato.
- Lezioni frontali
- Lavoro individuale