

**Programmazione didattico-educativa di classe**

**SCUOLA PRIMARIA**

**classe 1ªA – 1B De Amicis**

**a.s. 2020-2021**

**FILONE 4: 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>le regole che consentono un lavoro sereno in laboratorio o comunque nel luogo dove lavora</li> <li>le norme di sicurezza</li> <li>leggere il linguaggio iconico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>rispettare le regole di un corretto comportamento per un lavoro sereno</li> <li>rispettare l'ambiente classe/laboratorio e le macchine tecnologiche</li> <li>prestare attenzione alle consegne date</li> <li>rispettare gli schermi touch screen</li> <li>sperimentare le modalità di utilizzo del mouse, della funzione touch e della tastiera</li> <li>sperimentare i tasti per selezionare strumenti e colori sia con l'uso del mouse, sia con l'uso del touch screen</li> </ul>

[www.icsbonvesin.gov.it](http://www.icsbonvesin.gov.it)

<b>SAPER FARE</b>	<b>ATTIVITÀ'</b>	<b>PERIODO</b>
<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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discussioni collettive e conversazioni di classe per sensibilizzare e responsabilizzare gli alunni sul rispetto delle regole sull'uso corretto degli strumenti informatici</li> </ul>	<p>Intero anno scolastico</p>
<p>Sperimentare le modalità di utilizzo del mouse, della funzione touch e della tastiera</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuazione delle regole per un corretto utilizzo degli strumenti</li> <li>- Conoscenza dei principali elementi per utilizzare la macchina (touch e tastiera)</li> <li>- Individuazione dei principali comandi della tastiera;</li> <li>- Esercitazioni pratiche sull'utilizzo della tastiera.</li> <li>- Utilizzo di mouse e tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer</li> </ul>	<p>Intero anno scolastico</p>
<p>Sperimentare i tasti per selezionare strumenti e colori sia con l'uso del mouse, sia con l'uso del touch screen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creare semplici elaborati grafici utilizzando la LIM (con materiale opportunamente sanificato)</li> </ul>	<p>Intero anno scolastico</p>

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

<b>SAPER FARE</b>	<b>ATTIVITÀ'</b>	<b>PERIODO</b>
Accendere e spegnere correttamente il computer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il computer e le sue periferiche: esecuzione di procedure guidate (con materiale opportunamente sanificato).</li> <li>- Utilizzo di video e apposite applicazioni per guidare e stimolare l'alunno e il gruppo classe.</li> </ul>	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"> <li>- Giochi didattici e interattivi che prevedono l'interiorizzazione delle procedure che fanno capo al corretto utilizzo delle diverse periferiche.</li> </ul>	Intero anno scolastico
<b>INDICATORE:</b> intervenire trasformare (e produrre)		
<b>COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	
	<b>CONOSCERE</b>	<b>SAPER FARE</b>
Utilizza in modo ludico le nuove tecnologie tramite semplici software e giochi on line	<ul style="list-style-type: none"> <li>• il programma di disegno digitale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• usare i vari strumenti del programma di disegno digitale</li> <li>• inserire forme e caselle di testo negli elaborati di disegno digitale</li> </ul>

<b>SAPER FARE</b>	<b>ATTIVITÀ'</b>	<b>PERIODO</b>
Usare i vari strumenti del programma di disegno digitale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paint: analisi della strumentazione di base di paint (matita, cambio colore)</li> <li>- Attività individuali e/o collettive con materiale opportunamente sanificato.</li> </ul>	Il quadrimestre
Inserire forme e caselle di testo negli elaborati di disegno digitale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentazione delle icone e dei comandi per creare figure geometriche piane o trascinare attraverso il puntatore forme e simboli.</li> </ul>	Il quadrimestre

	- Esercitazioni individuali e di gruppo con la LIM	
--	--	--

**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