

Programmazione didattico-educativa di classe

SCUOLA PRIMARIA

classe III

a.s. 2018-2019

FILONE N° 6: Tecnologia Digitale

INDICATORE: VEDERE E OSSERVARE (E SPERIMENTARE)

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Individua con sicurezza le parti che compongono le macchine tecnologiche e le loro funzioni	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer, LIM/tablet • Internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere autonomamente e correttamente il computer • Padroneggiare l'uso del sistema touchscreen, della tastiera e del mouse e gestirli in alternativa • Usare la LIM/tablet utilizzando tutti i tasti/strumenti • Fare un uso guidato e protetto di Internet per accedere a risorse testuali o grafiche

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere autonomamente e correttamente il computer 	<ul style="list-style-type: none"> • guide ed istruzioni di strumenti di uso comune: computer, tablet, L.I.M. 	intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> • padroneggiare l'uso del sistema touchscreen, della tastiera e del mouse e gestirli in alternativa 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscimento di alcuni tasti speciali della tastiera 	intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> • usare la LIM/tablet utilizzando tutti i tasti/strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> • identificazione delle principali icone del desktop, usare la LIM 	intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> • fare un uso guidato e protetto di Internet per accedere a risorse testuali o grafiche 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzo consapevole di Internet per attività di ricerca; acquisizione di informazioni o di immagini 	Il quadrimestre

STRATEGIE EDUCATIVO-DIDATTICHE:

L'approccio metodologico si baserà sull'esperienza concreta, la sperimentazione, la discussione e il confronto.
 Cooperative learning; peer tutoring sull'utilizzo degli strumenti hardware e software.

INDICATORE: PREVEDERE E IMMAGINARE (E SPERIMENTARE)		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Individua con sicurezza le parti che compongono le macchine tecnologiche e le loro funzioni	<ul style="list-style-type: none"> Diversi sistemi di comunicazione (testo, immagine, diagrammi di flusso) 	<ul style="list-style-type: none"> Ipotizzare schemi di lavoro, elaborati testuali e grafici, mappe cognitive

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
<ul style="list-style-type: none"> Ipotizzare schemi di lavoro, elaborati testuali e grafici, mappe cognitive 	<ul style="list-style-type: none"> tabelle, mappe e diagrammi; strumenti e materiali necessari per la progettazione di mappe concettuali 	intero anno scolastico

STRATEGIE EDUCATIVO-DIDATTICHE:

- Cooperative learning; peer tutoring sull'uso degli strumenti hardware e software
- L'approccio metodologico si baserà sull'esperienza concreta e la sperimentazione

INDICATORE: INTERVENIRE E TRASFORMARE (E PRODURRE)		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Utilizza software di scrittura digitale con funzioni anche più specifiche e si avvicina ai programmi di presentazione attraverso modelli	<ul style="list-style-type: none"> Il programma di videoscrittura 	<ul style="list-style-type: none"> usare i tasti più specifici del programma di videoscrittura (wordart, interlinea, allineamento del testo, elenco puntato, sfondo, inserimento immagine, inserimento tabella)

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
<ul style="list-style-type: none"> usare i tasti più specifici del programma di videoscrittura (wordart, interlinea, allineamento del testo, elenco puntato, sfondo, inserimento immagine, inserimento tabella) 	<ul style="list-style-type: none"> scrittura di brevi testi con il programma di videoscrittura 	I quadrimestre
<ul style="list-style-type: none"> usare i tasti più specifici del 	<ul style="list-style-type: none"> inserimento di immagini in un testo 	Il quadrimestre

programma di videoscrittura (wordart, interlinea, allineamento del testo, elenco puntato, sfondo, inserimento immagine, inserimento tabella)	<ul style="list-style-type: none">• selezionare, copiare e incollare immagini	
--	---	--

STRATEGIE EDUCATIVO-DIDATTICHE:

- L'approccio metodologico si baserà sull' esperienza concreta, la sperimentazione, la discussione e il confronto.
- Cooperative learning; peer tutoring sull'utilizzo degli strumenti hardware e software