

Programmazione didattico-educativa di classe
SCUOLA PRIMARIA
classe II A-B
a. s. 2022-2023

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE		
INDICATORE VEDERE E OSSERVARE (E SPERIMENTARE)		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Individua le parti che compongono le macchine tecnologiche e le loro funzioni	<ul style="list-style-type: none"> • le parti principali che permettono di lavorare con un computer (schermo, tastiera, mouse, corpo/pc) • LIM e tablet • la funzione touch • le icone poste sul desktop 	<ul style="list-style-type: none"> • usare autonomamente il mouse, il sistema touch, la tastiera per interagire con la macchina • usare correttamente la superficie della LIM/tablet • attivare le icone sul desktop

SAPER FARE	ATTIVITÀ	PERIODO
<ul style="list-style-type: none"> • usare autonomamente il mouse, il sistema touch, la tastiera per interagire con la macchina 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscenza delle principali periferiche: caratteristiche, funzioni e uso 	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> • usare correttamente la superficie della LIM/ tablet 	<ul style="list-style-type: none"> • uso corretto della LIM in attività di apprendimento 	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> • attivare le icone sul desktop 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscimento delle icone sul desktop e loro utilizzo in base alle funzioni 	Intero anno scolastico

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE		
INDICATORE PREVEDERE IMMAGINARE (E PROGETTARE)		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Identifica con sicurezza la sequenza di azioni che deve compiere per utilizzare le macchine tecnologiche, le azioni richieste dai giochi online	<ul style="list-style-type: none"> • le procedure di accensione e spegnimento del computer, LIM/tablet • le procedure di interazione con le macchine tecnologiche 	<ul style="list-style-type: none"> • accendere e spegnere autonomamente e correttamente il computer • partecipare con sicurezza a giochi on line relativa varie discipline

SAPER FARE	ATTIVITÀ	PERIODO
<ul style="list-style-type: none"> accendere e spegnere autonomamente e correttamente il computer 	<ul style="list-style-type: none"> conoscenza e uso del computer e delle parti della macchina memorizzazione della corretta sequenza delle operazioni di accensione e spegnimento del computer 	Intero anno scolastico
<ul style="list-style-type: none"> partecipare con sicurezza a giochi on line relativi a varie discipline 	<ul style="list-style-type: none"> giochi didattici interattivi 	Intero anno scolastico

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE		
INDICATORE INTERVENIRE TRASFORMARE (E PRODURRE)		
COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Utilizza le funzioni base dei software di scrittura digitale	<ul style="list-style-type: none"> il sistema di archiviazione digitale i principali tasti del programma di videoscrittura 	<ul style="list-style-type: none"> creare e denominare una cartella di destinazione dei file salvare i file nella cartella creata scrivere semplici testi usando tasti di: selezione maiuscolo/minuscolo; selezione di carattere e dimensione; grassetto, corsivo; a capo; tasto di conversione maiuscolo/minuscolo; cambio colore

SAPER FARE	ATTIVITÀ	PERIODO
<ul style="list-style-type: none"> • creare e denominare una cartella di destinazione dei file 	<ul style="list-style-type: none"> • applicazione dei comandi per l'utilizzo di cartelle 	Il quadrimestre
<ul style="list-style-type: none"> • salvare i file nella cartella creata 	<ul style="list-style-type: none"> • applicazione dei comandi per l'utilizzo di cartelle 	Il quadrimestre
<ul style="list-style-type: none"> • scrivere semplici testi usando tasti di: selezione maiuscolo/minuscolo; selezione di carattere e dimensione; grassetto, corsivo; a capo; tasto di conversione maiuscolo/minuscolo; cambio colore 	<ul style="list-style-type: none"> • uso del programma WORD per scrivere semplici testi • riconoscimento delle principali funzioni di scrittura 	Il quadrimestre

STRATEGIE EDUCATIVO-DIDATTICHE:

L'iter didattico prevede un approccio graduale e sistematico al mondo digitale.

Le attività saranno indirizzate ad una progressiva scoperta dell'uso delle macchine informatiche, evidenziandone limiti e potenzialità.

Si prediligerà l'approccio di tipo ludico, produttivo e laboratoriale.