



Programmazione didattico-educativa di classe
SCUOLA PRIMARIA
Classi 3 A – 3 B
a. s. 2021 - 22

FILONE 4: COMPETENZA 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 touch screen, 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
SAPER FARE	ATTIVITÀ	PERIODO
Accendere e spegnere autonomamente e correttamente il computer	Il computer e le sue periferiche: esecuzione di procedure guidate per conoscere le diverse parti della macchina.	Intero anno scolastico

	Memorizzazione della corretta sequenza delle operazioni di accensione e spegnimento del computer.	
Padroneggiare l'uso del sistema touch screen, della tastiera e del mouse e gestirli in alternativa	Conoscenza delle principali periferiche: caratteristiche e funzioni. Uso delle periferiche.	Intero anno scolastico
Usare la LIM/tablet utilizzando tutti i tasti/strumenti	Uso corretto della LIM in attività di apprendimento.	Intero anno scolastico
Fare un uso guidato e protetto di Internet	Avvio all'uso della rete. Buone pratiche per muoversi in Internet in modo responsabile e sicuro. (Cittadinanza Digitale)	Intero anno scolastico

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: PREVEDERE IMMAGINARE (E PROGETTARE)

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Progetta semplici elaborati da realizzare attraverso le nuove tecnologie	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
Ipotizzare schemi di lavoro, elaborati testuali e grafici, mappe cognitive	Uso del computer per progettare e documentare attività. Creazione di archivi funzionali: creare un file, salvare immagini, salvare il file. Avvio all'utilizzo di applicativi per la realizzazione di mappe concettuali.	Intero anno scolastico

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE		
INDICATORE: INTERVENIRE 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	il programma di videoscrittura	<ul style="list-style-type: none"> • usare tasti più specifici del programma di videoscrittura (WordArt, interlinea, allineamento del testo, elenco puntato, sfondo, inserimento immagine, inserimento tabella)
SAPER FARE	ATTIVITÀ	PERIODO
Usare tasti più specifici del programma di videoscrittura (WordArt, interlinea, allineamento del testo, elenco puntato, sfondo, inserimento immagine, inserimento tabella)	Uso del programma WORD per scrivere semplici testi, riconoscimento delle principali funzioni di scrittura.	Intero anno scolastico

STRATEGIE EDUCATIVO-DIDATTICHE:

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

Le attività saranno di tipo ludico – produttivo – laboratoriale e indirizzate ad una progressiva scoperta dell'uso della tecnologia, evidenziandone limiti e potenzialità.