

Programmazione didattico-educativa di classe

SCUOLA PRIMARIA

Classe 3^A A-B

a.s. 2017-2018

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 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 per accedere a risorse testuali o grafiche

www.icsbonvesin.gov.it

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
<ul style="list-style-type: none"> accendere e spegnere autonomamente e correttamente il computer 	Guide ed istruzioni di strumenti di uso comune: computer, tablet, L.I.M.	Tutto l'anno
<ul style="list-style-type: none"> padroneggiare l'uso del sistema touch screen, della tastiera e del mouse e gestirli in alternativa 	Riconoscimento di alcuni "tasti speciali" della tastiera: CTRL+C; CTRL+V; CTRL+X riconoscimento di alcune funzioni del tasto destro del mouse	Il Quadrimestre
<ul style="list-style-type: none"> usare la LIM/tablet utilizzando tutti i tasti/strumenti 	Le principali icone del desktop. Utilizzo funzionale delle principali icone presenti sulla Lim per accedere ai programmi	Tutto l'anno
<ul style="list-style-type: none"> fare un uso guidato e protetto di Internet per accedere a risorse testuali o grafiche 	Utilizzo consapevole di Internet per attività di ricerca Acquisizione di informazioni o di immagini dalla rete	Il Quadrimestre

FILONE N° 6: TECNOLOGIA DIGITALE

INDICATORE *PREVEDERE IMMAGINARE (E PROGETTARE)*

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
Progetta semplici elaborati da realizzare attraverso le nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> diversi sistemi di comunicazione (testo, immagini, 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 lavori, elaborati testuali e grafici, mappe cognitive 	Progettazione di mappe concettuali attraverso l'utilizzo di programmi come Coogole o Xminde L'ora del codice (Code.org) Attività di coding unplugged	Il Quadrimestre

FILONE N° 6: TECNOLOGIA 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	<ul style="list-style-type: none"> il programma di videoscrittura 	<ul style="list-style-type: none"> usare tasti più specifici del programma di video scrittura (wordart, interlinea, allineamento del testo, elenco puntato, sfondo, inserimento immagine, inserimento tabella)

SAPER FARE	ATTIVITÀ'	PERIODO
<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) 	Utilizzare le principali Funzioni selezionabili dalla barra degli strumenti di Word. Videoscrittura con il programma Word, utilizzo delle principali funzioni selezionabili dalla barra degli strumenti: elenchi puntati e numerati, formattazione di paragrafi, inserimento di immagini con WordArt.	Tutto l'anno

STRATEGIE EDUCATIVO-DIDATTICHE:

Le attività proposte sono concrete e contestualizzabili in esperienze pratiche significative, ruotano intorno al “bambino curioso” che guarda il mondo che lo circonda problematizzando ogni sua scoperta. L'osservazione diretta (di oggetti e di fenomeni) si pone come punto di partenza per la costruzione di un sapere competente atto a valorizzare conoscenze e abilità innate.

- Utilizzo di oggetti, strumenti vari e macchine d'uso comune con cui il bambino viene quotidianamente a contatto e che utilizza personalmente sia a casa che a scuola
- Approccio collaborativo alla programmazione e al debug
- Problem posing
- Ricerca di soluzioni a problemi posti (problem solving)
- Programmare e predisporre situazioni che favoriscano l'attivazione critica e riflessiva



- Utilizzo del corpo
- Privilegiare l'attivazione di strategie e percorsi più che di risultati
- Peer tutoring (sull'utilizzo degli strumenti hardware e software)