

**Programmazione didattico-educativa di istituto
 SCUOLA PRIMARIA**

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE		
INDICATORE VEDERE E OSSERVARE (E SPERIMENTARE)		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>classe 1^A</u> Si avvicina con curiosità a macchine tecnologiche (PC, LIM e/o tablet) e ne scopre gli elementi che le compongono	Conosce: - le regole che consentono un lavoro sereno in laboratorio o comunque nel luogo dove lavora - le norme di sicurezza - leggere il linguaggio iconico	Sa: - rispettare le regole di un corretto comportamento per un lavoro sereno - rispettare l'ambiente classe/laboratorio e le macchine tecnologiche - prestare attenzione alle consegne date - rispettare gli schermi touch screen - sperimentare le modalità di utilizzo del mouse, della funzione touch e della tastiera - sperimentare i tasti per selezionare strumenti e colori sia con l'uso del mouse, sia con l'uso del touch screen

<u>classe 2^</u> Individua le parti che compongono le macchine tecnologiche e le loro funzioni	• 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	• 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
<u>classe 3^</u> Individua con sicurezza le parti che compongono le macchine tecnologiche e le loro funzioni	• le parti del computer, LIM/tablet • Internet	• 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
<u>classe 4^</u> Inizia a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale e si orienta nell'uso degli strumenti multimediali a seconda delle diverse situazioni, per ricavarne informazioni	• Internet come risorsa di ricerca • rischi di navigazione	• utilizzare Internet per trovare materiali grafici ed informazioni • utilizzare siti sicuri ed attendibili, orientato

<u>classe 5^a</u> Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale e si orienta nell'uso degli strumenti multimediali a seconda delle diverse situazioni, per ricavarne informazioni	• Internet come risorsa di ricerca • rischi di navigazione	• scegliere tra i materiali rintracciabili solo quelli di effettivo interesse
--	---	---

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE		
INDICATORE: PREVEDERE IMMAGINARE (E PROGETTARE)		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>classe 1^a</u> Intuisce la sequenza di azioni che deve compiere per utilizzare le macchine tecnologiche e le azioni richieste dai giochi on line	Conosce: • le procedure di accensione e spegnimento del computer, LIM/tablet • le principali procedure di interazione con le macchine tecnologiche	Sa: • accendere e spegnere correttamente il computer • eseguire giochi on line intuendone le richieste ed usando mouse/touch screen/tastiera per attivare le funzioni di gioco
<u>classe 2^a</u> Identifica con sicurezza la	• le procedure di accensione e spegnimento del computer, LIM/tablet • le procedure di interazione con le macchine	• accendere e spegnere autonomamente e correttamente il computer • partecipare con sicurezza a giochi on line relativi

sequenza di azioni che deve compiere per utilizzare le macchine tecnologiche, le azioni richieste dai giochi on line	tecnologiche	a varie discipline
<u>classe 3^</u> Progetta semplici elaborati da realizzare attraverso le nuove tecnologie	• diversi sistemi di comunicazione (testo, immagine, diagrammi di flusso)	• ipotizzare schemi di lavoro, elaborati testuali e grafici, mappe cognitive
<u>classe 4^</u> Inizia ad organizzare le informazioni e le conoscenze attraverso le nuove tecnologie	• l'uso dei motori di ricerca • le tecniche di ricerca	• ipotizzare ricerche ed approfondimenti • partecipare a lavori di gruppo
<u>classe 5^</u> Organizza le informazioni e le conoscenze attraverso le nuove tecnologie	• l'uso dei motori di ricerca • le tecniche di ricerca	• lavorare individualmente o in gruppo • scegliere tra i programmi conosciuti quello che meglio si addice al proprio stile di apprendimento o di comunicazione

FILONE 4: COMPETENZA DIGITALE

INDICATORE: INTERVENIRE TRASFORMARE (E PRODURRE)

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>classe 1^</u> Utilizza in modo ludico le nuove tecnologie tramite semplici software e giochi on line	Conosce: il programma di disegno digitale	Sa: - usare i vari strumenti del programma di disegno digitale - inserire forme e caselle di testo negli elaborati di disegno digitale
<u>classe 2^</u> Utilizza le funzioni base dei software di scrittura digitale	- il sistema di archiviazione digitale - i principali tasti del programma di videoscrittura	- 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
<u>classe 3^</u> Utilizza software di scrittura digitale con funzioni anche più	il programma di videoscrittura	usare tasti più specifici del programma di videoscrittura (wordart, interlinea, allineamento del testo, elenco puntato, sfondo,

specifiche e si approccia ai programmi di presentazione attraverso modelli		inserimento immagine, inserimento tabella)
<u>classe 4^</u> Produce semplici elaborati personali di vario genere utilizzando strumenti multimediali	• il programma di videoscrittura • il programma di video presentazione	• usare autonomamente il programma di videoscrittura acquisendo anche una certa velocità di lavoro • utilizzare le slide come “pagina di lavoro” • riconoscere icone di lavoro uguali in diversi programmi • Utilizzare le funzioni di transizione e animazione
<u>classe 5^</u> Produce elaborati personali di vario genere utilizzando strumenti multimediali	• il programma di presentazione • il programma di calcolo elettronico • la pagina web (prime nozioni)	• utilizzare il programma di presentazione • utilizzare semplici formule per usare il programma di calcolo elettronico • creare grafici e diagrammi di flusso • usare la tecnologia in modo autonomo e critico per approfondire argomenti ed organizzare elaborati personali