

Programmazione didattico-educativa d'Istituto

SCUOLA PRIMARIA

FILONE N° 6 : TECNOLOGIA DIGITALE

INDICATORE: VEDERE E OSSERVARE (E SPERIMENTARE)

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
CLASSE 1^ Si avvicina con curiosità a macchine tecnologiche (PC, LIM e/o tablet) e ne scopre gli elementi che le compongono	Conosce: <ul style="list-style-type: none">• le regole che consentono un lavoro sereno in laboratorio o comunque nel luogo dove lavora• le norme di sicurezza• leggere il linguaggio iconico	Sa: <ul style="list-style-type: none">• 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
CLASSE 2^ 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

<p>CLASSE 3[^] Individua con sicurezza le parti che compongono le macchine tecnologiche e le loro funzioni</p>	<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
<p>CLASSE 4[^] 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Internet come risorsa di ricerca • rischi di navigazione 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare Internet per trovare materiali grafici ed informazioni • utilizzare siti sicuri ed attendibili, orientato
<p>CLASSE 5[^] 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Internet come risorsa di ricerca • rischi di navigazione 	<ul style="list-style-type: none"> • scegliere tra i materiali rintracciabili solo quelli di effettivo interesse

INDICATORE: PREVEDERE IMMAGINARE (E PROGETTARE)

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
CLASSE 1[^] Intuisce la sequenza di azioni che deve compiere per utilizzare le macchine tecnologiche e le azioni richieste dai giochi on line	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> • le procedure di accensione e spegnimento del computer, LIM/tablet • le principali procedure di interazione con le macchine tecnologiche 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> • 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
CLASSE 2[^] Identifica con sicurezza la sequenza di azioni che deve compiere per utilizzare le macchine tecnologiche , le azioni richieste dai giochi on line	<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 relativi a varie discipline
CLASSE 3[^] Progetta semplici elaborati da realizzare attraverso le nuove tecnologie	<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
CLASSE 4[^] Inizia ad organizzare le informazioni e le conoscenze attraverso le nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • l'uso dei motori di ricerca • le tecniche di ricerca 	<ul style="list-style-type: none"> • ipotizzare ricerche ed approfondimenti • partecipare a lavori di gruppo
CLASSE 5[^] Organizza le informazioni e le conoscenze attraverso le nuove tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • l'uso dei motori di ricerca • le tecniche di ricerca 	<ul style="list-style-type: none"> • lavorare individualmente o in gruppo • scegliere tra i programmi conosciuti quello che meglio si addice al proprio stile di apprendimento o di comunicazione

INDICATORE: INTERVENIRE TRASFORMARE (E PRODURRE)

COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
CLASSE 1[^] Utilizza in modo ludico le nuove tecnologie tramite semplici software e giochi on line	Conosce: <ul style="list-style-type: none"> il programma di disegno digitale 	Sa: <ul style="list-style-type: none"> usare i vari strumenti del programma di disegno digitale inserire forme e caselle di testo negli elaborati di disegno digitale
CLASSE 2[^] 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
CLASSE 3[^] 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 videoscrittura (wordart, interlinea, allineamento del testo, elenco puntato, sfondo, inserimento immagine, inserimento tabella)
CLASSE 4[^] Produce semplici elaborati personali di vario genere utilizzando strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none"> il programma di videoscrittura il programma di video presentazione 	<ul style="list-style-type: none"> 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

<p>CLASSE 5[^] Produce elaborati personali di vario genere utilizzando strumenti multimediali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il programma di presentazione • il programma di calcolo elettronico • la pagina web (prime nozioni) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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
--	---	---