



ANNO SCOLASTICO 2015-2016

***INDICAZIONI PER IL CURRICOLO
DELLE COMPETENZE TECNOLOGICHE E DIGITALI***

DALL'ANNO SCOLASTICO 2016-2017

ORDINE DI SCUOLA	COMPETENZE	ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	COMPETENZE IN USCITA
SCUOLA DELL'INFANZIA	<p>Esplora le potenzialità offerte da piccoli strumenti e da semplici tecnologie.</p> <p>Comincia a orientarsi nel mondo dei media e delle tecnologie.</p>		<p>Usa strumenti appropriati per realizzare semplici manufatti o opere individuali o in gruppo.</p>	<p>Interessarsi a macchine e a strumenti tecnologici.</p> <p>Porre domande sulle funzioni e sui possibili usi degli strumenti osservati.</p>

ORDINE DI SCUOLA	COMPETENZE	ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	COMPETENZE IN USCITA
CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA	<p>Memorizzare semplici sequenze utilizzando strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Memorizzare semplici sequenze utilizzando strumenti informatici.</p>	<p>Interagire in modo adeguato e creativo con gli strumenti a disposizione.</p> <p>Partecipare all'avvio e allo spegnimento del computer, del notebook o della lavagna interattiva multimediale.</p> <p>Saper operare con alcune parti del computer, ad esempio con la tastiera o il mouse o periferiche come il microfono.</p> <p>Usare collettivamente in classe o a piccolo gruppo semplici programmi e giochi didattici alla lavagna interattiva multimediale o al computer.</p>	<p>Conoscere le varie parti e funzioni di strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Utilizzare semplici strumenti.</p> <p>Accendere e spegnere il computer o altro strumento informatico.</p> <p>Conoscere alcune parti principali del computer o della lavagna interattiva multimediale.</p> <p>Usare giochi didattici sullo schermo o sulla lavagna, con il pennarello, il mouse o la tastiera.</p> <p>Accendere o spegnere il computer e avviare semplici programmi.</p> <p>Coding (Code.org Corso 1).</p>	<p>Utilizzare correttamente gli strumenti a disposizione per iniziare a conoscere nuovi linguaggi.</p>

ORDINE DI SCUOLA	COMPETENZE	ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	COMPETENZE IN USCITA
<p>CLASSE SECONDA</p> <p>E</p> <p>CLASSE TERZA</p> <p>SCUOLA PRIMARIA</p>	<p>Sviluppare un atteggiamento curioso ed esplorativo nei confronti della realtà circostante.</p> <p>Utilizzare strumenti informatici per comunicare in situazioni significative di apprendimento, di gioco e di relazione con gli altri.</p>	<p>Interpretare le indicazioni per la costruzione di un semplice oggetto.</p> <p>Riconoscere e usare le parti del computer e/o della lavagna interattiva multimediale.</p> <p>Conoscere ed utilizzare i programmi di videoscrittura, disegno e grafica.</p> <p>Iniziare a sviluppare il pensiero computazionale e relativo al coding mediante esempi concreti</p>	<p>Saper comprendere la funzionalità di semplici strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Conoscere le parti del computer.</p> <p>Conoscere le parti della lavagna interattiva multimediale.</p> <p>Utilizzare software a scopi educativo-didattici.</p> <p>Conoscere l'avvio e la chiusura di programmi da utilizzare del sistema operativo maggiormente usato in classe.</p> <p>Conoscere programmi per la videoscrittura, ad esempio Blocco Note, Wordpad o Word.</p> <p>Conoscere la procedura per salvare un documento.</p> <p>Saper usare la procedura giusta per salvare un file.</p> <p>Partecipare alla creazione di una cartella.</p> <p>Saper aprire una pagina.</p>	<p>Utilizzare correttamente gli strumenti a disposizione.</p> <p>Usare strumenti e procedure informatiche in diversi contesti e in funzione dell'obiettivo prefissato.</p>

		<p>e sequenze significative per la propria realtà.</p>	<p>Partecipare all'impostazione di una pagina.</p> <p>Conoscere la barra principale degli strumenti operativi.</p> <p>Usare i colori nella scrittura.</p> <p>Partecipare all'annullamento di un'operazione.</p> <p>Partecipare all'inserimento di un'immagine.</p> <p>Saper produrre e partecipare alla formattazione di un semplice testo scritto.</p> <p>Conoscere la procedura per tagliare, copiare e cancellare elementi in un testo scritto.</p> <p>Conoscere le procedure per usare programmi grafici ad esempio Paint, Tux-Paint o Disney Magico Artista</p> <p>Conoscere le procedure per digitare il sito della scuola o i siti maggiormente usati in classe a scopi didattici.</p> <p>. Coding (Code.org Corso 1).</p>	
--	--	--	---	--

ORDINE DI SCUOLA	COMPETENZE	ARTICOLAZIONE DELLE COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	COMPETENZE IN USCITA
<p>CLASSE QUARTA E CLASSE QUINTA</p> <p>SCUOLA PRIMARIA</p>	<p>Realizzare semplici oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.</p> <p>Utilizzare strumenti informatici per comunicare in situazioni significative di apprendimento, di gioco e di relazione con gli altri.</p>	<p>Conoscere attraverso esperienze personali la relazione tra progettazione e realizzazione di semplici oggetti e/o strumenti.</p> <p>. Riconoscere e usare le parti del computer, della lavagna interattiva multimediale e di altri strumenti informatici come il tablet...</p> <p>Conoscere e utilizzare i programmi di videoscrittura, disegno e grafica.</p>	<p>Saper costruire correttamente semplici oggetti.</p> <p>Saper smontare obsoleti oggetti.</p> <p>Saper pianificare la realizzazione di un oggetto prevedendo materiali, fasi di costruzione e strumento finale.</p> <p>Conoscere le parti del PC.</p> <p>Utilizzare software educativo-didattici.</p> <p>Saper avviare e chiudere i programmi da utilizzare e il sistema operativo.</p> <p>Conoscere i programmi grafici come Paint, Tux-Paint, Disney Magico Artista.</p> <p>Conoscere programmi di videoscrittura come Word, di editing come Publisher e di gestione grafica come Microsoft Office Picture Manager, Paint.Net, GIMP Adobe Photoshop Elements finalizzati alla creazione di un giornalino d'istituto o di un blog d'istituto.</p>	<p>Elaborare e realizzare semplici progetti di costruzione</p> <p>Utilizzare correttamente gli strumenti a disposizione per iniziare a conoscere nuovi linguaggi.</p> <p>Usare le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>

		<p>.Sviluppare il pensiero computazionale relativo al coding mediante esempi e sequenze significative della propria realtà.</p>	<p>Saper creare cartelle e salvare file.</p> <p>Saper nominare, rinominare, copiare, incollare file e cartelle.</p> <p>Saper digitalizzare un documento/ un'immagine/foto su Scanner.</p> <p>Coding (Code.org Corso 2 e Scratch).</p>	
--	--	---	---	--