

SCUOLA PRIMARIA

**CURRICOLO DI TECNOLOGIA E INFORMATICA**

<b>CLASSE PRIMA</b>					
<b>COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>DDI</b>	<b>DAD</b>
<p>L'alunno è in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche potenziare le proprie capacità comunicative.</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p>	<p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p>	<p>Conosce le principali parti del computer: pulsanti di accensione; monitor; tastiera; mouse.</p> <p>Conosce alcuni software didattici.</p> <p>Conosce un programma di videoscrittura</p> <p>Conosce un programma di elaboratore di immagini.</p> <p>Conosce le principali norme di sicurezza.</p>	<p>Accende e spegne in modo corretto la macchina.</p> <p>Utilizza il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>Usa semplici software didattici.</p> <p>Scrive semplici e brevi frasi utilizzando la videoscrittura.</p> <p>Sa effettuare le prime operazioni con un elaboratore di immagini (Paint)</p> <p>Utilizza il PC in</p>	<p>Giochi di interazione per sperimentare un primo uso del computer</p>	<p>- Utilizzo piattaforma GSuite</p> <p>- Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico</p> <p>- Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare</p> <p>- Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su</p>

			sicurezza assumendo la posizione corretta.		Classroom e sul registro elettronico
<b>CLASSE SECONDA</b>					
<b>COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>DDI</b>	<b>DAD</b>
<p>L'alunno è in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche potenziare le proprie capacità comunicative.</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p>	<p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</p>	<p>Conosce le principali parti del computer: pulsanti di accensione; monitor; tastiera; mouse.</p> <p>Conosce il software di videoscrittura.</p> <p>Conosce il software per disegnare.</p> <p>Conosce alcuni software didattici</p> <p>Conosce le principali norme di sicurezza.</p>	<p>Accende e spegne in modo corretto la macchina.</p> <p>Utilizza il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>Usa i principali comandi della tastiera.</p> <p>Crea una cartella personale.</p> <p>Salva con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p>	<p>Giochi di interazione per sperimentare un primo uso del computer</p>	<p>- Utilizzo piattaforma GSuite</p> <p>- Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico</p> <p>- Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare</p> <p>- Visione di</p>

			<p>Apri e chiudi un file.</p> <p>Apri e chiudi un'applicazione.</p> <p>Utilizza i primi elementi di formattazione (impostare il carattere – allineamento del testo) per scrivere brevi testi.</p> <p>Sa effettuare le prime operazioni con un elaboratore di immagini</p> <p>Usa software didattici.</p> <p>Utilizza il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta.</p>		<p>registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico</p>
<b>CLASSE TERZA</b>					

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
<p>L'alunno è in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche potenziare le proprie capacità comunicative.</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p>	<p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p>	<p>Conosce le principali parti del computer: pulsanti di accensione; monitor; tastiera; mouse.</p> <p>Conosce alcuni Software didattici.</p> <p>Conosce il software di videoscrittura.</p> <p>Conosce il software per disegnare.</p> <p>Conosce le norme di sicurezza</p>	<p>Crea una cartella personale modificandone alcune proprietà.</p> <p>Salva con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>Apri e chiude un file.</p> <p>Apri e chiude un'applicazione.</p> <p>Usa software didattici.</p> <p>Approfondisce la conoscenza e la capacità di utilizzo di un programma di videoscrittura (seleziona il testo, conosce ed utilizza i principali comandi della tastiera, adopera i comandi di copia, taglia, incolla, stampa) per scrivere testi.</p> <p>Approfondisce ed</p>	<p>Attività propedeutiche all'utilizzo di programmi e software didattici</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzo piattaforma GSuite</li> <li>- Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico</li> <li>- Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare</li> <li>- Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico</li> </ul>

			<p>estende l'utilizzo di un programma di grafica.</p> <p>Inserisce in un testo l'immagine creata.</p> <p>Utilizza il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta.</p>		
--	--	--	---	--	--

### CLASSE QUARTA

<b>COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>DDI</b>	<b>DAD</b>
<p>L'alunno è in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche potenziare le proprie capacità comunicative.</p> <p>Utilizza strumenti</p>	<p>Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni seguendo una definita metodologia.</p> <p>Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo.</p>	<p>Conosce le procedure di apertura, chiusura cartelle/programmi e di salvataggio dei dati.</p> <p>Conosce alcuni Software didattici.</p> <p>Conosce il software di videoscrittura.</p> <p>Conosce la navigazione in</p>	<p>Crea una cartella personale modificandone alcune proprietà.</p> <p>Salva con nome in una cartella e/o su supporto removibile</p> <p>Organizza a cartelle la memoria del computer.</p> <p>Apri e chiude un'applicazione.</p>	<p>Attività propedeutiche all'utilizzo di programmi e software didattici</p> <p>Svolgimento di giochi interattivi e attività attraverso la piattaforma Classroom e/o la LIM</p>	<p>- Utilizzo piattaforma GSuite</p> <p>- Esercitazioni digitali asincrone messe a disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico</p> <p>- Restituzione degli elaborati corretti</p>

informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.	Saper navigare e ricercare in rete  Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.	Internet  Conosce le norme di sicurezza.	Usa software didattici.  Approfondisce ed estende l'impiego della videoscrittura (inserimento di tabelle – caselle di testo – elenchi puntati/numerati – utilizzo della barra di disegno) per scrivere testi.  Accede ad alcuni siti Internet.  Utilizza il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta		attraverso Classroom e uso della chat per comunicare  - Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico
---	---	--	---	--	--

### CLASSE QUINTA

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	DDI	DAD
L'alunno è in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più	Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni seguendo una definita metodologia.	Conosce le procedure di apertura, chiusura cartelle/programmi e di salvataggio dei dati.	Crea una cartella personale modificandone alcune proprietà.  Salva con nome in una cartella e/o su	Attività propedeutiche all'utilizzo e alla progettazione di programmi e software didattici	- Utilizzo piattaforma GSuite  - Esercitazioni digitali asincrone messe a

<p>discipline, per presentarne i risultati e anche potenziare le proprie capacità comunicative.</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p>	<p>Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo.</p> <p>Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.</p> <p>Saper navigare e ricercare in rete</p> <p>Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p>	<p>Conosce alcuni Software didattici.</p> <p>Conosce il software di videoscrittura.</p> <p>Conosce i software di rielaborazione grafica.</p> <p>Conosce la navigazione in Internet.</p> <p>Conosce la posta elettronica</p> <p>Conosce gli strumenti da disegno: riga, squadra, compasso.</p> <p>Conosce le norme di sicurezza</p>	<p>supporto removibile.</p> <p>Apri e chiude un'applicazione.</p> <p>Usa software didattici.</p> <p>Approfondisce ed estende l'impiego della videoscrittura (barra di disegno – word art – clip art – inserimento di colonne – impostazione pagina).</p> <p>Utilizza un programma di rielaborazione grafica.</p> <p>Utilizza programmi per realizzare semplici presentazioni lineari e non (Power Point)</p> <p>Accede ad alcuni siti Internet.</p> <p>Utilizza, dietro la guida dell'insegnante, i motori di ricerca per</p>		<p>disposizione degli alunni attraverso la piattaforma di Classroom e il registro elettronico</p> <p>- Restituzione degli elaborati corretti attraverso Classroom e uso della chat per comunicare</p> <p>- Visione di registrazioni o filmati in modalità asincrona su Classroom e sul registro elettronico</p>
--	--	--	---	--	---

			<p>cercare informazioni.</p> <p>Sa comunicare con la posta elettronica</p> <p>Utilizza la riga, la squadra e il compasso per semplici disegni tecnici.</p> <p>Utilizza il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta</p>		
--	--	--	---	--	--