

TECNOLOGIA e INFORMATICA

I docenti, nell'adottare metodologie e strategie, assegnano all'uso delle tecnologie informatiche spazi, tempi e contenuti a seconda della propria programmazione e delle situazioni contingenti. Non si prevede dunque la necessità di individuare "l'ora settimanale di informatica" o un percorso di alfabetizzazione informatica, ma ogni insegnante potrà avviare specifiche attività di conoscenza dei "linguaggi digitali" o di utilizzo di strumenti informatici esclusivamente a supporto delle altre discipline o di integrare le due prospettive.

La LIM consente di superare la staticità della lavagna tradizionale con uno strumento apparentemente simile, ma che in realtà permette di avvalersi, in modo progressivo, di tutte le potenzialità dell'ambiente digitale consentendo un approccio graduale e personalizzato alle risorse multimediali (immagine, video, web, risorse interattive).

CLASSI PRIMA E SECONDA della SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA 1	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo</p> <p>Conoscere e utilizzare le più comuni tecnologie nelle componenti essenziali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva e descrive accuratamente oggetti e fenomeni della realtà. - Elenca le funzioni di un oggetto identificando i materiali di cui è fatto. - Ordina le fasi di preparazione e di costruzione di un oggetto con materiali di recupero e non. - Produce trasformazioni della materia prima. - Elabora semplici progetti individualmente o con i compagni. - Realizza semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale e le istruzioni. - Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, le tappe del processo e le modalità con le quali si è prodotto il manufatto. - Usa la terminologia specifica. - Riutilizza e ricicla dei materiali. - Utilizza il computer per eseguire semplici giochi didattici. 	<p><i>Sono coinvolte le conoscenze relative alle diverse discipline.</i></p>

TECNOLOGIA e INFORMATICA - CLASSI TERZA - QUARTA - QUINTA della SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA 2	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. - Condivide con gli altri compagni l'approccio iniziale dell'uso del "PERSONAL COMPUTER" - Condivide con gli altri compagni l'approccio iniziale dell'uso della "LAVAGNA INTERATTIVA" 	<p><i>Sono coinvolte le conoscenze relative alle diverse discipline.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mouse e tastiera. - Giochi didattici e semplici programmi.
COMPETENZA 3	ABILITÀ	CONOSCENZE
Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi. - Riconosce le principali fonti di pericolo a casa, a scuola e in altri contesti. - Assume comportamenti corretti in situazioni di pericolo (prove di evacuazione). - Si muove correttamente e in sicurezza in un contesto di rinnovata tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni - Analisi degli spazi scolastici e di frequente uso - Piano d'evacuazione