

Competenza: COMPETENZE DIGITALI

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE LE DISCIPLINE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO 2012

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI ALLA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>L'allievo riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, ecc.)</p> <p>L'allievo utilizza consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi base, soprattutto con riferimento agli impianti domestici</p> <p>L'allievo utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento</p> <p>L'allievo si avvia alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</p> <p>L'allievo è consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi principali nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate, e individua comportamenti preventivi</p>	<p>L'allievo riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, ecc.)</p> <p>L'allievo utilizza in autonomia i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare</p> <p>L'allievo è in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato</p> <p>L'allievo è consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi principali nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate, e individua comportamenti preventivi</p> <p>L'allievo conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource)</p> <p>L'allievo produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo</p> <p>L'allievo utilizza il pensiero computazionale (Coding) per realizzare contenuti di diversa complessità</p>

Competenza chiave: **COMPETENZA DIGITALE**

TRAGUARDO (Dalle Indicazioni Nazionali)

L'allievo riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, ecc.).

L'allievo utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.

Obiettivi di apprendimento (Vedi Indicazioni Nazionali)

Classe prima	Classe seconda	Classe terza
<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizza il PC, periferiche e programmi applicativi. • Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore. • Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole della netiquette. • Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. 	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. 	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Utilizza la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. • Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. • Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. • Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino, e adotta i comportamenti preventivi. 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino, e adotta i comportamenti preventivi. 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. • Conosce i dispositivi informatici di input ed output. • Collega le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. • Conosce le regole della netiquette nella navigazione in rete e i principali pericoli della rete

		<p>(spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, contenuti pericolosi o fraudolenti ecc.), evitandoli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.). • Conosce fonti di pericolo e procedure di sicurezza.
--	--	--

TRAGUARDO (Dalle Indicazioni Nazionali)

L'allievo è in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.

L'allievo è consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi principali nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate, e individua comportamenti preventivi.

Obiettivi di apprendimento (Vedi Indicazioni Nazionali)

Classe prima	Classe seconda	Classe terza
<p>ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole della netiquette. • Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. 	<p>ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. 	<p>ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. • Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. • Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica.
<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. • Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino, e adotta i comportamenti preventivi. 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. • Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino, e adotta i comportamenti preventivi. 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce le procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. • Conosce le regole della netiquette nella navigazione in rete e i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, contenuti pericolosi o fraudolenti ecc.), evitandoli.

TRAGUARDO (Dalle Indicazioni Nazionali):

L'allievo conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source).

L'allievo produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative

più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.

Obiettivi di apprendimento (Vedi Indicazioni Nazionali)

Classe prima	Classe seconda	Classe terza
<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni. • Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore. • Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. • Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. 	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. • Costruisce tabelle di dati, utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli. 	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open Source. • Conosce le procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source. • Conosce le procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. • Conosce le procedure di base per la realizzazione di disegni in formato digitale. 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open Source. • Conosce le procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. • Conosce le procedure di base per la realizzazione di disegni in formato digitale. • Conosce caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.

TRAGUARDO (Dalle Indicazioni Nazionali):

L'allievo utilizza il pensiero computazionale (Coding) per realizzare contenuti di diversa complessità.

Obiettivi di apprendimento (Vedi Indicazioni Nazionali)

Classe prima	Classe seconda	Classe terza
<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruisce un diagramma di flusso per schematizzare dei problemi da risolvere in fase di programmazione. 	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza un ambiente di programmazione per implementare sequenze di istruzioni elementari (disegno di figure geometriche, ...). 	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza un ambiente di programmazione per implementare semplici simulazioni ed istruzioni di gioco

<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none">• Conosce i principi di base del pensiero computazionale.• Conosce i principali elementi di un diagramma di flusso.	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none">• Conosce i principi di base del pensiero computazionale.• Conosce i principali elementi di un diagramma di flusso.• Conosce le procedure per eseguire semplici operazioni di programmazione.	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none">• Conosce i principi di base del pensiero computazionale.• Conosce i principali elementi di un diagramma di flusso.• Conosce le procedure per progettare semplici simulazioni e videogiochi.
---	--	---

PROGETTO DIDATTICO
(contenuti, attività, uda tempi)

PROGETTO DIDATTICO
(contenuti, attività, uda tempi)

PROGETTO DIDATTICO
(contenuti, attività, uda tempi)