



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
ISTITUTO COMPRENSIVO BRIANZA

Via Brianza 20 – 20021 Bollate – Tel.023511257 -fax. 02-3510268

Pec miic8a800l@pec.istruzione.it e-mail miic8a800l@istruzione.it – scuolamedialeopardi@icbrianza.it

cod. Mecc. MIIC8A800L - codice fiscale 80102610153 – codice Univoco UFPAOQ

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

La **competenza digitale** consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

CLASSE PRIMA E SECONDA

| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITÀ | CONOSCENZE | METODOLOGIA |
|---|--|---|--|
| <p>L'alunno progetta e realizza semplici manufatti spiegando le fasi del processo</p> | <ul style="list-style-type: none">- Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni- Realizza semplici manufatti seguendo una metodologia concordata- Indica le tappe di un processo e le modalità con le quali si è realizzato un semplice manufatto. | <ul style="list-style-type: none">- Proprietà e caratteristiche di alcuni materiali molto comuni- Modalità di manipolazione dei materiali più comuni Oggetti e utensili di uso comune: loro funzione e trasformazione nel tempo- Utilizzo di materiali di recupero- Procedure di utilizzo sicuro degli utensili. | <p>Le attività multimediali sono sempre legate alle attività curricolari in modo da educare attraverso i media e non limitarsi a insegnare l'uso dei media tecnologici.</p> <p>Nello stesso modo, i contenuti sono sempre collegati alle discipline e alle esperienze dei bambini.</p> <p>L'insegnamento deve procedere in maniera</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>molto graduale ed essere presentato come un gioco più che come un'attività didattica. Una volta acquisite le conoscenze, si passerà a qualcosa di più complesse.</p> <p>Il percorso metodologico prevede da una parte l'approccio al computer dal punto di vista strumentale (quindi utilizzo dello strumento) e dall'altra offre agli alunni occasioni di lavoro, di collaborazione e di uso della propria creatività.</p> <p>Si prevede di seguire il seguente iter:</p> |
| <p>L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Individua e denomina le parti fondamentali di un PC e le principali periferiche - Accende e spegne il PC - Apre e chiude un programma e un documento - Usa il mouse per eseguire alcuni comandi - Utilizza la tastiera memorizzando le funzioni di alcuni tasti - Comprende alcuni termini del linguaggio specifico utilizzati nelle situazioni operative - Utilizza il PC per eseguire semplici giochi didattici - Utilizza il PC per illustrare - Riconosce un programma di videoscrittura e lo usa per scrivere parole e frasi. | <ul style="list-style-type: none"> - Elementi fondamentali di un PC e le sue principali periferiche - Uso di alcune opzioni fondamentali del mouse e della tastiera - Procedure di accesso al computer - Alcune procedure per scrivere e illustrare - Procedure per utilizzare alcuni giochi didattici. | <ul style="list-style-type: none"> - si richiede al bambino la produzione di qualcosa (es. biglietto di compleanno, un testo per il giornalino); - si prendono in esame collegialmente altre produzioni analoghe e si discute su esse; - si danno le informazioni tecniche necessarie (es. come inserire titoli, clip art); - si dà l'avvio ai lavori. <p>L'insegnante passa tra le postazioni a disposizione di chi richiede aiuto.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Si prevedono verifiche in itinere e una a fine anno attraverso schede predisposte, l'osservazione dei manufatti realizzati e/o l'osservazione durante l'esecuzione delle varie attività.</p> |

| | | | |
|---|---|---|---|
| <p>L'alunno é 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</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza materiali e utensili in sicurezza, coerentemente con le caratteristiche e le funzioni dei medesimi - Riconosce le principali fonti di pericolo nell'utilizzo di alcuni oggetti tecnologici e di conseguenza individua alcune modalità per l'utilizzo degli stessi in sicurezza e senza danno per la propria salute. | <ul style="list-style-type: none"> - Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni - Principali regole del buon uso del laboratorio di informatica e della LIM, riguardanti la sicurezza e la salvaguardia dei macchinari - Importanza di una postura corretta davanti al PC. | <p>La valutazione terrà in considerazione le competenze acquisite, l'interesse, la partecipazione e la modalità di approccio alla disciplina.</p> |
|---|---|---|---|

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITÀ | CONOSCENZE | METODOLOGIA |
|--|--|---|---|
| L'alunno progetta e realizza semplici manufatti spiegando le fasi del processo. | <ul style="list-style-type: none"> - Elabora semplici progetti per realizzare manufatti, individualmente o in gruppo, scegliendo materiali e attrezzi adeguati. - Realizza semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale concordata o istruzioni espresse sotto varia forma. - Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, le tappe del processo e le modalità di lavoro con le quali si è prodotto un manufatto. - Effettua stime e misurazioni con strumenti adeguati. | <ul style="list-style-type: none"> - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni - Modalità di manipolazione di alcuni materiali - Modalità di riutilizzo e riciclaggio di alcuni materiali - Alcuni strumenti e procedure di misurazione. | <p>Perché questi obiettivi possano essere raggiunti, è necessario proporre progetti e percorsi formativi in cui le nuove tecnologie siano integrate in modo funzionale all'apprendimento con l'utilizzo di applicativi in cui sia data agli allievi la possibilità di imparare con l'ausilio dell'informatica.</p> <p>In questo modo la metodologia è centrata sia sull'uso dell'applicativo stesso, sia sulla ricaduta a livello didattico disciplinare. Si aggiunge dunque alla formazione e all'uso di strumenti TIC, l'integrazione della dimensione sociale come costitutiva del processo di apprendimento e di uso delle TIC.</p> <p>La metodologia avrà modalità prettamente operativa con conoscenza diretta degli strumenti.</p> <p>I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. Inoltre, per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le</p> |
| L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione | <ul style="list-style-type: none"> - Usa le principali opzioni del sistema operativo per: - avviare/chiedere programmi | <ul style="list-style-type: none"> - Procedure per aprire/chiedere programmi, per creare e salvare un file, per aprire file e cartelle, per | |

| | | | |
|---|--|--|---|
| <p>individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - creare e salvare cartelle e file e accedere agli stessi - stampare un documento - Utilizza autonomamente le fondamentali opzioni del mouse e della tastiera - Utilizza le funzioni di base di un programma di videoscrittura per comporre, revisionare, formattare e illustrare un testo - Realizza, individualmente o in gruppo, una semplice presentazione multimediale - Utilizza la Lavagna Interattiva Multimediale per attività guidate - Utilizza materiali digitali e giochi per l'apprendimento familiarizzando con interfacce grafiche sempre più complesse - Si avvia alla conoscenza delle Rete per scopi di informazione e ricerca | <p>stampare documenti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elementi base per utilizzare un programma di videoscrittura - Procedure per l'assemblaggio di testo e immagini in un unico documento - Utilizzo di alcuni strumenti a disposizione nella LIM - Utilizzo di giochi e di materiali digitali per l'apprendimento - Procedure per realizzare e per fruire di una semplice presentazione multimediale - Procedure guidate di utilizzo di motori di ricerca e procedure di salvataggio di informazioni specifiche, raccolte in rete e utili per le attività che si svolgono a scuola - Terminologia specifica. | <p>tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline.</p> <p>VERIFICA E VALUTAZIONE</p> <p>Si prevedono verifiche in itinere e una alla fine dell'anno attraverso schede predisposte, l'osservazione dei manufatti realizzati e/o l'osservazione durante l'esecuzione delle varie attività.</p> <p>La valutazione terrà in considerazione le competenze acquisite, l'interesse, la partecipazione e la modalità di approccio alla disciplina.</p> |
|---|--|--|---|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Comprende alcuni termini del linguaggio specifico, utilizzati nelle situazioni operative, e li riutilizza opportunamente. | | |
| <p>L'alunno é 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.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza materiali e utensili coerentemente con le caratteristiche e le funzioni dei medesimi, nel rispetto delle norme di sicurezza - Individua gli strumenti più idonei per realizzare un semplice progetto e/o una misurazione - Riconosce le funzioni e il funzionamento di oggetti tecnologici legati a processi produttivi nel contesto del territorio di appartenenza - Riconosce le misure di sicurezza fondamentali da adottare in casa, a scuola e in altri contesti sperimentati, legate alla presenza e all'utilizzo di macchinari e attrezzature - Sa leggere segnalazioni di | <ul style="list-style-type: none"> - Caratteristiche e potenzialità degli strumenti d'uso più comune - Alcuni oggetti e processi produttivi con riferimento al proprio territorio e alla storia locale. - Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni - Alcuni segnali relativi alla sicurezza in un ambiente e all'uso corretto di materiali e attrezzature - Principali e rischi e cautele nell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>pericolo espresse in forma simbolica</p> <ul style="list-style-type: none">- Riconosce alcuni rischi connessi all'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e individua, di conseguenza, comportamenti adeguati. | | |
|--|--|--|--|