

INFORMATICA E TECNOLOGIA	SCUOLA PRIMARIA	CLASSE PRIMA
Competenza chiave	Competenza di base in tecnologia	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE contenuti essenziali
<p>OSSERVARE E DESCRIVERE</p> <p>RICONOSCERE</p> <p>TRASFORMARE</p>	<p>Utilizzare in modo personale strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Seguire istruzioni</p> <p>Accendere e spegnere in modo corretto la macchina.</p> <p>Utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Scrivere semplici e brevi frasi utilizzando la videoscrittura.</p> <p>Utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta.</p>	<p>Le principali parti del computer: pulsanti di accensione; monitor; tastiera; mouse.</p> <p>Software didattici.</p> <p>Le norme di sicurezza.</p>

INFORMATICA E TECNOLOGIA	SCUOLA PRIMARIA	CLASSE SECONDA
Competenza chiave	Competenza di base in tecnologia	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE contenuti essenziali
<p>OSSERVARE E DESCRIVERE</p> <p>RICONOSCERE</p> <p>TRASFORMARE</p>	<p>Utilizzare in modo personale strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Seguire istruzioni</p> <p>Creare una cartella personale.</p> <p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta</p>	<p>Le principali parti del computer: pulsanti di accensione; monitor; tastiera; mouse.</p> <p>Software didattici.</p> <p>I software per disegnare.</p> <p>Le norme di sicurezza</p>

INFORMATICA E TECNOLOGIA	SCUOLA PRIMARIA	CLASSE TERZA
Competenza chiave	Competenza di base in tecnologia	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE contenuti essenziali
<p>OSSERVARE E DESCRIVERE</p> <p>RICONOSCERE</p> <p>TRASFORMARE</p>	<p>Utilizzare in modo personale strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Seguire istruzioni</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Approfondire la conoscenza e la capacità di utilizzo di un programma di videoscrittura per scrivere testi.</p> <p>Approfondire ed estendere l'utilizzo di un programma di grafica.</p> <p>Inserire in un testo l'immagine creata.</p> <p>Utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta</p>	<p>Le principali parti del computer: pulsanti di accensione; monitor; tastiera; mouse.</p> <p>Software didattici.</p> <p>I software di videoscrittura.</p> <p>I software per disegnare.</p> <p>Le norme di sicurezza</p>

INFORMATICA E TECNOLOGIA	SCUOLA PRIMARIA	CLASSE QUARTA
Competenza chiave	Competenza di base in tecnologia	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE contenuti essenziali
OSSERVARE E DESCRIVERE RICONOSCERE TRASFORMARE	<p>Seguire istruzioni</p> <p>Distinguere, descrivere, classificare e rappresentare con schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali</p> <p>Creare una cartella personale modificandone alcune proprietà.</p> <p>Creare semplici ipertesti.</p> <p>Organizzare a cartelle la memoria del computer.</p> <p>Accedere ad alcuni siti Internet.</p>	<p>Le procedure di apertura, chiusura cartelle/programmi e di salvataggio dei dati.</p> <p>Software didattici.</p> <p>I software di videoscrittura. Le norme di sicurezza.</p> <p>La navigazione in Internet.</p>

INFORMATICA E TECNOLOGIA	SCUOLA PRIMARIA	CLASSE QUINTA
Competenza chiave	Competenza di base in tecnologia	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE contenuti essenziali
<p>OSSERVARE E DESCRIVERE</p> <p>RICONOSCERE</p> <p>TRASFORMARE</p>	<p>Seguire istruzioni</p> <p>Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.</p> <p>Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni.</p> <p>Creare una cartella personale modificandone alcune proprietà.</p> <p>Approfondire ed estendere l'impiego della videoscrittura (barra di disegno – word art – clip art – inserimento di colonne – impostazione pagina).</p> <p>Utilizzare un programma di rielaborazione grafica.</p> <p>Utilizzare programmi per realizzare semplici presentazioni lineari e non.</p> <p>Accedere ad alcuni siti Internet.</p> <p>Utilizzare, dietro la guida dell'insegnante, i motori di ricerca per cercare informazioni</p>	<p>Le procedure di apertura, chiusura cartelle/programmi e di salvataggio dei dati.</p> <p>Software didattici.</p> <p>I software di videoscrittura. Le norme di sicurezza.</p> <p>La navigazione in Internet.</p> <p>Le periferiche del computer.</p> <p>I software di rielaborazione grafica.</p>

COMPETENZE DIGITALI	SCUOLA SECONDARIA	CLASSE PRIMA
Competenza chiave	COMPETENZE DIGITALI	
competenze specifiche	ABILITA'	CONOSCENZE contenuti essenziali
	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere e utilizzare i diversi linguaggi • Acquisire consapevolezza della corrispondenza tra i diversi linguaggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso degli strumenti informatici nel quotidiano • Uso degli strumenti informatici nel processo di produzione
RICONOSCERE LINGUAGGIO		
UTILIZZARE		

COMPETENZE DIGITALI	SCUOLA SECONDARIA	CLASSE SECONDA
Competenza chiave	COMPETENZE DIGITALI	
competenze specifiche	ABILITA'	CONOSCENZE contenuti essenziali
	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere e utilizzare i diversi linguaggi • Acquisire consapevolezza della corrispondenza tra i diversi linguaggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Le componenti dei diversi componenti del sistema operativo • Problem solving dell'informatica • Comunicazione in rete in tempo reale
RICONOSCERE LINGUAGGIO		
UTILIZZARE		

COMPETENZE DIGITALI	SCUOLA SECONDARIA	CLASSE TERZA
Competenza chiave	COMPETENZE DIGITALI	
competenze specifiche	ABILITA'	CONOSCENZE contenuti essenziali
	<ul style="list-style-type: none"> • distinguere i principali concetti tecnologici e le loro reciproche relazioni • sperimentare attraverso prove di laboratorio per la realizzazione di prodotti materiali io digitali • utilizzare la rete in maniera responsabile e consapevole 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo della rete • I pericoli della rete
RICONOSCERE LINGUAGGIO		
UTILIZZARE		