**Ministero della Pubblica Istruzione**

Istituto Comprensivo Statale Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria I°

**“**G. SEGANTINI”

22033 ASSO (CO) - Viale delle Rimembranze, 17

C.F. 82002020137 - COIC803003 -Tel. n°. 031672089 - Fax 031681471

coic803003@istruzione.it

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI

Tecnologia e Informatica

**Classe Prima - Seconda**

**Anno scolastico 2016-2017**

**Quadro orario** (numero di ore settimanali):

1 ora settimanale.

**Quadro delle competenze**

|  |  |
| --- | --- |
| **Competenze disciplinari** | 1 Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.    2 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. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Articolazione delle competenze in abilità e conoscenze** | | |
| COMPETENZE | Abilità | Conoscenze |
| **1** - Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. | **1A**. Realizzare oggetti seguendo una metodologia progettuale.  **1B**. Individuare le funzioni di un oggetto.  **1C**. Valutare il tipo di materiale in funzione all'impiego. | · Esecuzione di una procedura rispettando l'ordine logico e cronologico suggerito per la produzione di manufatti vari.  · Osservazione e verbalizzazione delle caratteristiche di un oggetto.  · Osservazione di modelli, riconoscimento di parti costituenti, materiali impiegati e modalità di assemblaggio.  · Ottimizzazione e decorazione di un prodotto.  · Osservazione e successiva selezione del materiale più idoneo per la realizzazione di manufatti vari .  · Riconoscimento degli strumenti idonei ad una certa produzione ed eventuali pericoli legati al loro utilizzo. |
| **2** - Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro nelle varie discipline per presentare i risultati e per potenziare le proprie capacita‟ comunicative. | **Sistema**  **2A**. Conoscere le varie parti del computer: tastiera, mouse, periferiche (stampanti, scanner ecc.).  **2B**. Saper avviare e spegnere il PC.  **2C**. Affinare la coordinazione oculo-manuale (uso del mouse).  **2D**. Saper utilizzare semplici programmi/giochi didattici.  **2F**. Saper riconoscere sul desktop l’icona per aprire un programma.  **Videoscrittura**  **2G**. Saper riconoscere l’icona per entrare nel programma di videoscrittura.  **2H**. Saper utilizzare Word (o altro programma di videoscrittura): usare il cursore, la barra spaziatrice, il tasto invio, il tasto delle maiuscole, i tasti per cancellare.  **Videografica**  **2I**. Utilizzare Paint (o altro programma di grafica): usare matita, pennello, gomma, forme prestabilite, colore, finestra di testo. | · Le principali funzioni di base di un personal computer e del suo sistema operativo.  · I disegni digitali e il programma di grafica.  · Il documento di testo e il programma di videoscrittura. |

**Contenuti del programma**

Suddividere i contenuti in quadrimestri

Le parti di un computer.

La tastiera.

Il mouse.

Periferiche di output e input.

Vari tipi di computer.

Software di video scrittura.

Software grafico.

**Obiettivi/attività interdisciplinari** (Tra discipline dello stesso asse o di assi diversi)

Corpo, movimento e sport: la coordinazione oculo manuale.

Matematica: i numeri.

**Attivita’ svolte dagli studenti**

|  |
| --- |
| Osservazione di un computer in laboratorio e denominazione delle sue parti principali.  Osservazione del frontale e del retro dell’unità centrale.  Apertura ed osservazione dell’interno di una unità centrale(scheda madre, processore, bus).  Osservazione di un CD-ROM.  Osservazione di una stampante.  Costruzione di un cartellone sulle informazioni raccolte spiegazione e prova dei comandi da eseguire per Accendere e spegnere correttamente il computer.  Presentazione del mouse individuazione delle regole per un corretto utilizzo del mouse (cura e attenzione).  Esercitazioni pratiche individuali sull’utilizzo del mouse, attraverso diversi tipi di giochi elettronici verbalizzazione dei simboli incontrati e dei diversi utilizzi dei tasti del mouse.  Presentazione e osservazione della tastiera.  Distribuzione di una “finta” tastiera agli alunni e individuazione (con coloritura differente) delle lettere e dei numeri.  Presentazione del tasto “lucchetto” , della barra spaziatrice e del tasto “Invio”.  Videoscrittura di alcune lettere e numeri sotto forma di gioco.  Presentazione del tasto “maiuscolo”, dei tasti “gomma” (backspace) e “Canc”.  Videoscrittura di parole e frasi.  Presentazione delle freccette direzionali, del tasto “Inizio”, del tasto “Fine”, del tasto “Bloc Num” e del tastierino numerico.  Utilizzo di giochi elettronici (puzzle, labirinti, frasi da completare o ricomporre, ecc.) come stimolo all’utilizzo della tastiera presentazione dell’icona e dei comandi per entrare nel programma WordPad.  Composizione e/o ricopiatura di frasi o semplici testi .  Utilizzo di software didattico.  Procedura di uscita dal programma.  Presentazione dell’icona e dei comandi per entrare nel programma Paint.  Presentazione dell’icona e dei comandi per entrare nel programma Word.  Costruzione di semplici oggetti. |

**Metodologia**

Lezione frontale e dialogata; conversazioni e discussioni; lavoro individuale;

cooperative learning;

**Mezzi didattici**

a) Testi adottati:

b) Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento:

c) Attrezzature e spazi didattici utilizzati:

d) Altro:

**Modalita’ di valutazione e di recupero**

Si valuteranno sia le prestazioni degli allievi nella fase di lavoro (con osservazione dell’insegnante), sia mediante una scheda di valutazione conclusiva dell’unità.

**Obiettivi minimi richiesti**

· Saper denominare correttamente le parti hardware fondamentali.

· Saper accendere correttamente il Computer.

· Saper spegnere correttamente il Computer.

· Saper utilizzare il mouse per “puntare” un oggetto e cliccare.

· Saper utilizzare i tasti fondamentali della tastiera.

· Saper entrare nel programma di videoscrittura.

· Saper scrivere e parole e frasi.

· Saper disegnare e colorare figure geometriche.