

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**

Classi: **4 e 5**

**Anno scolastico 2016/2017**

Quadro orario (numero di ore settimanali): **1 ora settimanale in ciascuna classe**

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. | 1. Realizzare oggetti seguendo una metodologia progettuale. 2. Individuare le funzioni di un oggetto. 3. 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. * 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**   1. Conoscere le varie parti del computer: tastiera, mouse, periferiche (stampanti, scanner ecc.). 2. Saper avviare e spegnere il PC. 3. Affinare la coordinazione oculo-manuale (uso del mouse). 4. Saper utilizzare semplici programmi/giochi didattici. 5. Saper riconoscere sul desktop l’icona per aprire un programma.   **Videoscrittura**   1. Saper riconoscere l’icona per entrare nel programma di videoscrittura. 2. 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**   1. 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

(E’ possibile esporli anche per moduli ed unità didattiche, indicando i rispettivi tempi di realizzazione. Specificare eventuali approfondimenti)

Le parti di un computer.

La tastiera.

Il mouse.

Periferiche di output e input.

Software di video scrittura.

Software grafico.

I materiali.

Moduli interdisciplinari (Tra discipline dello stesso asse o di assi diversi)

**Corpo, movimento e sport**: la coordinazione oculo-manuale.

**Italiano**: analizzare e comprendere un semplice messaggio. Saper scrivere un piccolo testo.

**Storia**: Ordine cronologico. Ordine logico. Confronti, ordinamenti.

**Cittadinanza**: Argomentare, esporre le proprie procedure risolutive. Saper collaborare con il compagno.

**Geografia**: Organizzazione di dati in tabelle e grafici.

**Matematica:** classificare, misurare. Organizzazione di dati in tabelle e grafici

**Arte e immagine**: disegni vari

**Musica**: classificare, misurare.

**Scienze:** classificare. Organizzazione di dati in tabelle e grafici.

Attività svolte dagli studenti

|  |
| --- |
| Costruzione di un cartellone sulle informazioni raccolte spiegazione e prova dei comandi da eseguire per Accendere e spegnere correttamente il computer.  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 Word.  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.  Uso e funzioni di diversi oggetti legati all’esperienza personale. |

Metodologie

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

Mezzi didattici

1. Testi adottati in ciascun plesso
2. Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento: **Schede prestampate**.
3. Attrezzature e spazi didattici utilizzati: **Aula informatica, aula**
4. Altro: **Pc, L.I.M.**

Modalità 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.
* Saper usare vari materiali, plastica, legno, …
* Saper riconoscere l’uso e la funzione di alcuni oggetti.