



ISTITUTO COMPRENSIVO CASTELLO DI SERRAVALLE - SAVIGNO

via XXV Aprile,52 VALSAMOGGIA – 40050 loc. Castello di Serravalle (BO) – C.F:91171010373 - Tel. 051 670 48 24
 Sito internet www.icccastellodiserravalle.gov.it e-mail: boic810009@istruzione.it - segreteria@serravalle.istruzione.it

SCUOLA PRIMARIA DI CASTELLETTO- SAVIGNO

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA: TECNOLOGIA-INFORMATICA classe seconda

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL CURRICOLO ESSENZIALE
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni. • Realizza oggetti secondo una metodologia progettuale. • Esamina oggetti in relazione all'impatto con l'ambiente. <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora il mondo circostante. • Individua la funzione di oggetti e strumenti di uso comune. • Utilizza strumenti informatici.

INDICATORI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	ESPERIENZE di APPRENDIMENTO	COMPETENZE DISCIPLINARI
<p>I bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere, descrivere, classificare e rappresentare con i disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali. - Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni. - Seguire istruzioni. 	<p>Realizzazione di oggetti progettando e cooperando con i compagni, docenti ed esperti (origami, girandola, oggetti per le varie festività).</p> <p>Realizzazione di oggetti o manufatti utilizzando semplici materiali (carta e colori di vario tipo, colla, ...), seguendo semplici istruzioni.</p> <p>Realizzazione di oggetti decorati, cartelloni didattici, utilizzando vari materiali (cartoncino, carta di vario tipo, stencil, colori vari, colla,</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso. - Utilizza procedure adeguate per realizzare semplici elaborati personali. -Realizza oggetti o manufatti utilizzando semplici materiali.
<p>Le principali componenti del computer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in modo personale strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento -Utilizzare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali. 	<p>Riconoscimento e denominazione delle principali parti hardware di un computer: tastiera, mouse, monitor, unità centrale. □ Rappresentazione delle procedure di accensione e spegnimento. □ Utilizzazione del programma Paint.</p> <p>Svolgimento di attività unplugged ed on line, in gruppo o individualmente, con Cody Roby, Cody Way, l'Ora del Codice (Code.org).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce le principali periferiche del computer. - Sa utilizzare diversi software didattici (Paint, Word). - Utilizza alcuni strumenti del coding. - Acquisisce le prime nozioni di programmazione