



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Istituto Comprensivo Paderno Dugnano - Via Manzoni, 31 – 20037 Paderno Dugnano (Mi)

C.F. 97564300156 – cod. mecc. MIIC8D800C - Tel. 02 - 9182064 – Fax 02 - 99042650

e-mail: miic8d800c@istruzione.it - Sitoweb: www.icpaderno.edu.it

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA – TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA E SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DIGITALI – IMPARARE AD IMPARARE – COMPETENZE CIVICHE E SOCIALI

<u>AMBITO</u>	<u>U.D.A.</u>	<u>CONOSCENZE</u>	<u>ABILITA'</u>	<u>COMPETENZE</u>
ANALIZZARE E TRASFORMARE	OGGETTI	Oggetti di uso comune.	<ul style="list-style-type: none">– Denominare le parti principali di oggetti e strumenti (esempio forbici, temperino, telefono, bicicletta, ecc.).– Riconoscere le parti e le funzioni di un oggetto.– Individuare i materiali più idonei per realizzare oggetti di uso specifico	I. Accostarsi in modo attivo e operativo a situazioni, oggetti, fatti in cui vi sia una fase di progettazione e una di attuazione

			<ul style="list-style-type: none"> – Costruire semplici manufatti (esempio maschere, decorazioni per feste, ecc.). – Applicare procedure semplici per montaggio e smontaggio 	
UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE	ALFABETIZZAZIONE DIGITALE - INFORMATICA	Principali parti e funzioni del computer, della LIM, di dispositivi a loro noti	<ul style="list-style-type: none"> – Conoscere l'utilizzo del mouse e dei principali tasti della tastiera. – Conoscere e utilizzare il menu principale di un SOFTWARE o di un applicativo usato in classe. 	<ol style="list-style-type: none"> I. Padroneggiare gli strumenti e i mezzi digitali al fine di comprenderne le potenzialità. II. Orientarsi in maniera semplice con giochi o applicativi free semplici.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Istituto Comprensivo Paderno Dugnano - Via Manzoni, 31 – 20037 Paderno Dugnano (Mi)

C.F. 97564300156 – cod. mecc. MIIC8D800C - Tel. 02 - 9182064 – Fax 02 - 99042650

e-mail: miic8d800c@istruzione.it - Sitoweb: www.icpaderno.edu.it

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA – TECNOLOGIA

CLASSE TERZA, QUARTA, QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DIGITALI – IMPARARE AD IMPARARE – COMPETENZE CIVICHE E SOCIALI

<u>AMBITO</u>	<u>U.D.A.</u>	<u>CONOSCENZE</u>	<u>ABILITA'</u>	<u>COMPETENZE</u>
ANALIZZARE E TRASFORMARE	OGGETTI STRUMENTI DISPOSITIVI	Oggetti di uso comune anche di epoche passate o collegate a nuclei tematici di scienze, geografia, geometria, matematica Strumenti utili all'uomo nell'esercizio delle sue attività quotidiane.	<ul style="list-style-type: none">– Denominare le parti principali di oggetti e strumenti e riconoscerne le funzioni.– Individuare i materiali più idonei e strategie per realizzare oggetti o prodotti– Costruire seguendo procedure o tutorial	<ol style="list-style-type: none">I. Accostarsi in modo attivo e operativo a situazioni, oggetti, fatti in cui vi sia una fase di progettazione e una di attuazione.II. Progettare e collaborare per la realizzazione di un manufatto.

		Dispositivi elettronici vari.		
UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE	ALFABETIZZAZIONE DIGITALE - INFORMATICA	<p>Principali parti e funzioni del computer, della LIM, dei software e delle piattaforme utili nella didattica.</p> <p>Internet e il web.</p> <p>Posta elettronica.</p> <p>Cyber bullismo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere l'utilizzo del mouse e dei principali tasti della tastiera. - Conoscere e utilizzare il menù principale di un software o di un applicativo free usato in classe, o dei propri libri digitali. - Orientarsi all'interno di piattaforme specifiche nella didattica digitale - Orientarsi nell'uso della comunicazione tramite e mail e nella ricercadirig 	<ol style="list-style-type: none"> I. Padroneggiare gli strumenti e i mezzi digitali al fine di comprenderne le potenzialità. II. Padroneggiare gli strumenti e i mezzi digitali al fine di comprenderne anche i rischi e i pericoli (cyber bullismo) III. Tradurre e trasformare il proprio operato utilizzando alcuni elementi multimediali per creare semplici prodotti digitali che documentino un percorso didattico o un processo o un'esperienza personale. (vedi sotto nota specifica ***)

***** “Tradurre e trasformare il proprio operato utilizzando alcuni elementi multimediali per creare semplici prodotti digitali che documentino un percorso didattico o un processo o un'esperienza personale”, da un punto di vista di conoscenze e abilità implica:**

- Conoscenze e uso di elementi base della video scrittura: aprire un documento di testo, scrivere in caratteri diversi, agire sul formato, sul paragrafo, inserire un'immagine o una forma, salvare il documento.
- Conoscenza e uso di elementi di base per una presentazione o applicativo free simile (video, galleria fotografica con didascalia) per illustrare un percorso didattico, per la creazione di una mappa di studio, per il resoconto di un'esperienza o per la trascrizione di un processo (...).