

ISTITUTO COMPRENSIVO DI GATTINARA
SCUOLA PRIMARIA
CURRICOLO INFORMATICA CLASSE PRIMA

Disciplina: TECNOLOGIA			
Competenza Europea	Profilo delle Competenze	Elementi di Informatica	Strumenti
<p>COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA:</p> <p>-Applicazione di conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani.</p> <p>-Comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana .</p> <p>-Consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p>	<p>Le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche consentono all'alunno di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri.</p> <p>Il possesso di un pensiero razionale consente all'allievo di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p> <p>L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>Contare e mettere in sequenza.</p> <p>Semplici pianificazioni.</p> <p>Descrizione esplicita di una pianificazione.</p> <p>Discussione e giustificazione dell'ordine con cui svolgere le singole azioni.</p>	<p>Utilizzo elementare di un computer: accendere, spengere, uso di tastiera, mouse e monitor per svolgere semplici attività.</p> <p>Avviamento e chiusura di un programma con esempi</p>

CURRICOLO INFORMATICA PRIMO BIENNIO (Classi seconda e terza)

Disciplina: TECNOLOGIA			
Competenza Europea	Profilo delle Competenze	Elementi di Informatica	Strumenti
<p>COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA:</p> <p>-Applicazione di conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani.</p> <p>-Comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana .</p> <p>-Consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p>	<p>Le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche consentono all'alunno di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri.</p> <p>Il possesso di un pensiero razionale consente all'allievo di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p> <p>L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>Formalizzazione della conoscenza: costruzione e lettura di tabelle a doppia entrata.</p> <p>Applicazioni con formalizzazione e risoluzione di problemi.</p> <p>Applicazioni aritmetiche: rappresentazione dei numeri (decimali e binari) e tabelle per l'addizione e la moltiplicazione.</p> <p>Applicazioni grammaticali: tabelle per le declinazioni e le concordanze (nomi e aggettivi, articoli e preposizioni articolate).</p> <p>Alberi genealogici.</p>	<p>Utilizzo sistematico di tastiera, mouse, e desktop per svolgere semplici attività. Comandi e opzioni del mouse (pulsante dx e sn, trascinamento, scorrimento).</p> <p>Uso elementare di un programma di disegno.</p> <p>Uso elementare di un programma di videoscrittura (creazione, apertura, modifica, salvataggio, chiusura e stampa di un file di testo).</p> <p>Utilizzo elementare di strumenti per la gestione di immagini e suoni.</p> <p>Uso elementare di un browser; regole di comportamento per la navigazione sul web.</p>

CURRICOLO INFORMATICA SECONDO BIENNIO (Classi quarta e quinta)

Disciplina: TECNOLOGIA			
Competenza Europea	Profilo delle Competenze	Elementi di Informatica	Strumenti
<p>COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA:</p> <p>-Applicazione di conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani.</p> <p>-Comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana .</p> <p>-Consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p>	<p>Le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche consentono all'alunno di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri.</p> <p>Il possesso di un pensiero razionale consente all'allievo di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p> <p>L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>Descrizione di procedimenti con pseudo codice non formalizzato.</p> <p>Formalizzazione di risoluzione di problemi molto semplici e loro specifica in un linguaggio formale usando percorsi.</p> <p>Linguaggi logici e semplici procedure informatiche. Alberi di decisione.</p> <p>Utilizzo in situazioni di gioco del linguaggio della probabilità.</p> <p>Algoritmi di semplici procedure (ordinamento, calcolo, ragionamento logico matematico e situazioni reali).</p> <p>Rilevazione e registrazione di dati, anche automatica.</p> <p>Rappresentazione dei dati mediante grafici e tabelle.</p>	<p>Le componenti del computer e le periferiche in base alla funzione.</p> <p>I principali tipi di supporto digitale (CD-Rom, DVD, ...).</p> <p>Creazione e gestione di finestre e cartelle.</p> <p>Organizzazione del desktop.</p> <p>Documenti multimediali: inserimento di immagini in un testo.</p> <p>I principali strumenti di costruzione di disegni: matita, testo, gomma, pennello, colori, linee. Programmi di videoscrittura, inserimento di tabelle.</p> <p>Rappresentazione dei caratteri in forma binaria.</p> <p>Definizione delle nozione di bit e di Byte.</p>

Disciplina: TECNOLOGIA			
Competenza Europea	Profilo delle Competenze	Elementi di Informatica	Strumenti
<p>COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Applicazione di conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. -Comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana . -Consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino. 	<p>Le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche consentono all'alunno di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri.</p> <p>Il possesso di un pensiero razionale consente all'allievo di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p> <p>L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p>	<p>Il metodo top-down e alberi di soluzione di problemi.</p> <p>Ricerca e descrizione di percorsi in un grafico.</p> <p>Scrittura di semplici programmi.</p> <p>La nozione di ipertesto: progettazione e costruzione di semplici ipertesti.</p> <p>Cenni alla rappresentazione digitale di informazione non testuale (suono, immagine, ecc.).</p> <p>Ricerca e classificazione delle informazioni.</p>	<p>Memorizzare dati su supporti digitali diversi.</p> <p>Utilizzo di CD-Rom e DVD.</p> <p>Regole e linee guida per l'utilizzo consapevole e corretto delle informazioni disponibili sul WWW. La netiquette della navigazione e della posta elettronica.</p> <p>Uso di software didattici (proprietary e open source) per approfondire contenuti disciplinari.</p>