



## PROGRAMMAZIONE di TECNOLOGIA e INFORMATICA

### CLASSE PRIMA

#### 1 – OSSERVARE E ANALIZZARE

CONOSCENZE	ABILITÀ
1.1. Osservare ed analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune.	1.1.1. Classificare oggetti e strumenti in base alle loro funzioni primarie (raccolgere, sostenere, contenere, distribuire, dividere, unire, dirigere, trasformare, misurare, trasportare). 1.1.2. Analizzare e denominare le parti principali di oggetti e strumenti.

#### 2 – UTILIZZARE IL COMPUTER

CONOSCENZE	ABILITÀ
2.1. Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi, anche didattici.	2.1.1. Accendere e spegnere il computer. 2.1.2. Utilizzare correttamente il tasto sinistro del mouse per puntare, cliccare e trascinare oggetti. 2.1.3. Interagire correttamente nell'ambito di semplici percorsi di gioco.
2.2. Utilizzare il computer per disegnare.	2.2.1. Aprire e chiudere un semplice programma di grafica. 2.2.2. Disegnare a colori, utilizzando le principali opzioni di un semplice programma di grafica. 2.2.3. Salvare il proprio lavoro.
2.3. Utilizzare il computer per accedere ad Internet.	2.3.1. Aprire e chiudere il browser. 2.3.2. Accedere al sito della scuola ed esplorarne le pagine principali. 2.3.3. Accedere ad alcuni siti per bambini.



## CLASSI SECONDA E TERZA (1° biennio)

### 1 – OSSERVARE E ANALIZZARE

CONOSCENZE	ABILITÀ
1.1. Osservare e analizzare campioni di materiali.	1.1.1. Classificare i materiali in base alle caratteristiche di pesantezza, leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità. 1.1.2. Individuare le possibilità d'uso dei diversi materiali.
1.2. Costruire modelli di manufatti.	1.2.1. Individuare i materiali più idonei per la realizzazione di manufatti. 1.2.2. Elaborare semplici ed essenziali schematizzazioni per la realizzazione di modelli di manufatti d'uso comune. 1.2.3. Classificare gli strumenti adoperati in base alle loro funzioni.

### 2 – UTILIZZARE IL COMPUTER

CONOSCENZE	ABILITÀ
2.1. Utilizzare il computer per cercare informazioni.	2.1.1. Accedere a siti meteo e a siti per ragazzi. 2.1.2. Utilizzare motori di ricerca per bambini. 2.1.3. Conoscere ed usare i connettori logici per le ricerche sul web. 2.1.4. Conoscere alcuni termini ricorrenti durante la navigazione in Internet (pagina web, home page, link, ...).
2.2. Esprimersi e comunicare attraverso la videoscrittura.	2.2.1. Aprire e chiudere l'editor di testi. 2.2.2. Conoscere ed utilizzare la tastiera. 2.2.3. Conoscere ed utilizzare il menù principale dell'editor di testi. 2.2.4. Scrivere piccoli e semplici brani utilizzando la videoscrittura. 2.2.5. Avvalersi del correttore ortografico e grammaticale. 2.2.6. Inserire immagini nei documenti di testo. 2.2.7. Salvare con nome un documento.



2.3. Disegnare a colori adoperando semplici programmi di grafica.	2.3.1. Utilizzare i tasti di scelta rapida per disegnare, cambiare colore, creare forme e sfondi. 2.3.2. Conoscere le procedure di salvataggio, stampa ed uscita dal programma.
---	--

## CLASSI QUARTA E QUINTA (2° biennio)

### 1 – OSSERVARE E ANALIZZARE

CONOSCENZE	ABILITÀ
1.1. Esplorare le problematiche legate all'Energia ed alle modalità di comunicazione e trasporto utilizzate dall'uomo via terra, via acqua e via aria.	1.1.1. Individuare, classificare e rappresentare i mezzi di trasporto in relazione al tipo di energia utilizzata. 1.1.2. Individuare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti dei mezzi di telecomunicazione. 1.1.3. Individuare, analizzare e riconoscere le macchine in grado di riprodurre testi, immagini e suoni. 1.1.4. Adoperare le procedure più elementari dei linguaggi di rappresentazione (grafico/iconico e modellistica/tridimensionale).

### 2 – UTILIZZARE IL COMPUTER

CONOSCENZE	ABILITÀ
2.1. Utilizzare il computer per cercare informazioni.	2.1.1. Conoscere l'organizzazione di Internet e le sue possibilità di utilizzo (ricerche, posta elettronica, visite virtuali, ...). 2.1.2. Utilizzare motori di ricerca, avvalendosi dei connettori logici, per cercare materiale utile nell'ambito delle varie discipline scolastiche. 2.1.3. Consultare opere multimediali.
2.2. Esprimersi e comunicare attraverso la videoscrittura.	2.2.1. Conoscere e utilizzare le regole di spaziatura e punteggiatura. 2.2.2. Fare un uso "critico" del controllo ortografico e grammaticale per la correzione di un elaborato. 2.2.3. Formattare un testo. 2.2.4. Utilizzare i comandi di Copia/Incolla. 2.2.5. Inserire immagini e tabelle nei documenti di testo. 2.2.6. Scrivere relazioni, creando copertina, titolo e indice. 2.2.7. Eseguire le procedure per il salvataggio e la stampa dei documenti.



<p>2.3. Esprimersi e comunicare in forma ipertestuale.</p>	<p>2.3.1. Costruire la mappa di un ipertesto.</p> <p>2.3.2. Elaborare testi mediante l'editor html o il programma di presentazione (es.: Power Point).</p> <p>2.3.3. Creare semplici pagine personali (o della classe) da inserire sul sito della scuola.</p> <p>2.3.4. Inserire immagini in una pagina web.</p> <p>2.3.5. Creare collegamenti tra le pagine realizzate.</p>
--	--

<p>2.4. Utilizzare programmi didattici per il calcolo e la geometria elementare.</p>	<p>2.4.1. Conoscere le principali funzioni del foglio di calcolo (es.: Excel).</p> <p>2.4.2. Inserire formule nel foglio di calcolo.</p> <p>2.4.3. Creare tabelle e realizzare statistiche e grafici.</p> <p>2.4.4. Approfondire la conoscenza delle figure geometriche piane attraverso l'uso di software specifico (es.: Cabri).</p>
--	--