

I.C. S. GIROLAMO VENEZIA

SCUOLA PRIMARIA

**CURRICOLO DI INFORMATICA E TECNOLOGIA
PER IL CONSEGUIMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI**

Il presente curricolo verrà realizzato in maniera interdisciplinare: le attività verranno svolte dai docenti del team relativamente alla propria area di insegnamento.

FINALITA'	Educare gli alunni al raggiungimento della "cittadinanza digitale", cittadinanza attiva e consapevole che prevede lo sviluppo di competenze trasversali che riguardano la partecipazione, la comunicazione, la capacità di gestire le informazioni, di condividerle e di collaborare con gli altri, e l'essere in grado di utilizzare ciò che si apprende.
------------------	--

I: INFORMATICA

T: TECNOLOGIA

C: CREATIVITA'

CLASSE 1

METODO	I: Conoscenza e uso degli strumenti informatici presenti a scuola. T: Sviluppo di atteggiamenti di curiosità verso gli spazi scolastici. C: Sperimentazioni di semplici tecniche di modellazione.
OBIETTIVI	I: Usare strumenti informatici (computer e LIM) coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che vengono dati. T: Orientare il pensiero geografico nello spazio della scuola, ovvero trasformare il sapere disciplinare in competenza di orienteering. C: Utilizzare materiali della natura a fini artistici e trasformare materiali plastici in un oggetto.
ATTIVITÀ	I: Accendere e spegnere in modo corretto computer e LIM. Utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi. Disegnare con Paint. T: Muoversi a scuola; segnare i percorsi; programmare percorsi in sequenza. (Cubetto) C: Lavorare con la pasta salata o altri materiali: esperienza tattile, manipolazione, creazione di manufatti. Progettare il proprio lavoro.
COSA VERIFICARE	L'alunno: Partecipa, comunica, condivide e collabora. I: Utilizza in modo corretto strumenti digitali e utilizza un programma di grafica semplice. T: Verbalizza le sequenze degli spostamenti. Programma gli spostamenti. C: Progetta e realizza semplici e originali manufatti.

CLASSE 2

METODO	I: Conoscenza e uso degli strumenti informatici presenti a scuola. T: Sviluppo di atteggiamenti di curiosità verso gli spazi scolastici. C: Sperimentazioni di semplici tecniche di modellazione.
OBIETTIVI	I: Usare strumenti informatici (computer e LIM) coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che vengono dati. T: Orientare il pensiero geografico nel territorio in cui vive, ovvero trasformare il sapere disciplinare in competenza di orienteering. C: Utilizzare materiali della natura a fini artistici e trasformare materiali plastici in un oggetto.
ATTIVITÀ	I: Accendere e spegnere in modo corretto computer e LIM. Utilizzare il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi. Disegnare con Paint. Utilizzare programmi di videoscrittura. T. Muoversi nel territorio conosciuto, percorsi casa scuola; programmo e individuo i percorsi in cui mi muovo ("Cubetto" e "Ozobot"). C. Lavorare con l'argilla e/o altri materiali: esperienza tattile, manipolazione, creazione di manufatti con varie tecniche. Progettare il proprio lavoro.
COSA VERIFICARE	L'alunno: Partecipa, comunica, condivide e collabora. I: Utilizza in modo corretto strumenti digitali, utilizza un programma di grafica semplice e di videoscrittura. T: Verbalizza i percorsi. Traccia i percorsi in una mappa. Programma i percorsi. C: Progetta e realizza semplici e originali manufatti.

CLASSE 3

METODO	I: Conoscenza e uso degli strumenti informatici presenti a scuola. T: Sviluppo di atteggiamenti di curiosità verso gli spazi della città. Conoscenza dei principali beni artistico - culturali e paesaggistici nel proprio territorio. C: Sperimentazioni di semplici tecniche di modellazione.
OBIETTIVI	I: Usare strumenti informatici (computer e LIM) coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che vengono dati. T: Orientare il pensiero geografico nel territorio in cui vive, ovvero trasformare il sapere disciplinare in competenza di orienteering. C: Utilizzare materiali della natura a fini artistici e trasformare materiali plastici in un oggetto.
ATTIVITA'	I: Accendere e spegnere in modo corretto computer e LIM. Utilizzare il mouse e la tastiera per dare comandi. Approfondire la conoscenza e la capacità di utilizzo di un programma di videoscrittura. Creare una cartella personale. Salvare con nome in una cartella. Sviluppare la conoscenza del codice di programmazione utilizzando alcuni percorsi proposti dalla piattaforma MIUR-CINI www.programmailfuturo.com T: Muoversi nel territorio veneziano: alla scoperta dei luoghi di maggior interesse storico e artistico, fotografare e mappare i luoghi per poi ricomporli (google maps/earth). (Programmo e mi muovo con "Ozobot"). C: Lavorare con l'argilla e/o altri materiali: manipolazione e creazione di una piastrella grafita. Progettare il proprio lavoro in riferimento anche a concetti di geometria.
COSA VERIFICARE	L'alunno: Partecipa, comunica, condivide, collabora ed è in grado di utilizzare ciò che apprende. I: Crea una cartella e salva i propri lavori in essa. Esegue semplici percorsi didattici e crea giochi interattivi e storie. T: Programma gli spostamenti. Verbalizza gli spostamenti. Associa il tipo di inquadratura all'immagine. C: Progetta e realizza oggetti raffinati e costruiti assemblando figure geometriche.

CLASSE 4

METODO	I: Conoscenza e uso degli strumenti informatici presenti a scuola. T: Sviluppo di atteggiamenti di curiosità verso gli spazi della città. Conoscenza dei principali beni artistico-culturali e paesaggistici nel proprio territorio. C: Sperimentazioni di semplici tecniche di modellazione.
OBIETTIVI	I: Usare strumenti informatici (computer e LIM) coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che vengono dati. Sviluppare il pensiero computazionale. T: Orientare il pensiero geografico nel territorio in cui vive, ovvero trasformare il sapere disciplinare in competenza di orienteering. C: Utilizzare materiali della natura a fini artistici e trasformare materiali plastici in un oggetto.
ATTIVITA'	I: Utilizzare la rete per fare Ricerca. Avviare alla conoscenza di Power Point o altri programmi di creazione di slide. Programmare semplici sequenze/animazioni utilizzando "Scratch" /Ora del codice T: Muoversi nel territorio veneziano: alla scoperta dei luoghi di maggior interesse storico e artistico, fotografare e mappare i luoghi per poi ricomporli. (Programmo e mi muovo con "Ozobot" e "Mbot"). C: Progettare il proprio lavoro. Lavorare con carta, cartone, plastica...: misurare, ridurre in scala, disegnare, manipolare e creare oggetti, modellini e figure geometriche.
COSA VERIFICARE	L'alunno: Partecipa, comunica, condivide e collabora ed è in grado di utilizzare ciò che apprende. I: Elabora semplici storie interattive, giochi e animazioni. T: Programma gli spostamenti. Verbalizza gli spostamenti. Misura, riduce in scala, disegna, manipola e crea oggetti, modellini e figure geometriche. C: Progetta e realizza un oggetto, un modello, un solido geometrico.

CLASSE 5

METODO	I: Conoscenza e uso degli strumenti informatici presenti a scuola. T: Sviluppo di atteggiamenti di curiosità verso gli spazi della città. Conoscenza dei principali beni artistico-culturali e paesaggistici nel proprio territorio. C: Sperimentazioni di semplici tecniche di modellazione.
OBIETTIVI	I: Usare strumenti informatici (computer e LIM) coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che vengono dati. T: Individuare alcuni elementi architettonici della città per riprodurli. C: Utilizzare materiali della natura a fini artistici e trasformare materiali plastici in un oggetto ed eventualmente animarlo applicandovi interruttori e batterie per il funzionamento di motorini, buzzer, led...
ATTIVITA'	I: Utilizzare la Rete per fare Ricerca. Approfondire la conoscenza di Power Point o altri programmi di creazione di slides. Sviluppare la conoscenza del codice di programmazione utilizzando "Scratch". Utilizzare il software "Tinkercad" per creare in maniera semplice disegni Cad 3D. T: Muoversi nel territorio veneziano: alla scoperta di elementi architettonici unici, fotografare, effettuare delle misurazioni, creare modellini con la carta. (Programmo e mi muovo con Mbot) C: Lavorare con carta, cartone, plastica...: misurare, ridurre in scala, segnare, manipolare e creare oggetti e modellini. Progettare il proprio lavoro. Applicare al proprio modellino un interruttore/motorino/buzzer/led.
COSA VERIFICARE	L'alunno: Partecipa, comunica, condivide, collabora ed è in grado di utilizzare ciò che apprende. I: Utilizza in modo corretto i comandi di software per la progettazione di disegni Cad 3D. T: Programma gli spostamenti. Verbalizza gli spostamenti. Misura, riduce in scala, disegna, manipola e crea oggetti e modellini. C: Progetta e realizza un oggetto e un modello.

Le attività previste con Cubetto, Ozobot e Mbot sono subordinate all'acquisto dei dispositivi nell'ambito del progetto "Atelier".