



**2° Circolo Didattico di Belluno**  
**Anno scolastico 2009/2010**

## **PREMESSA AL CURRICOLO DI TECNOLOGIA E INFORMATICA**

Il curricolo di informatica si propone come strumento a supporto e integrazione di tutte le discipline.

Il curricolo implica:

1. Elementi teorici cioè le conoscenze che vengono acquisite nelle consuete attività multidisciplinari in classe e quindi trasferite e utilizzate anche nell'ambito specifico..
2. Educazione alla tecnologia e ai servizi informatici, cioè le abilità specifiche che si intendono perseguire con gli alunni.

## CURRICOLO DI TECNOLOGIA E INFORMATICA 2009

| OBIETTIVI FORMATIVI  | CLASSE PRIMA  | CLASSE SECONDA  | CLASSE TERZA   | CLASSE QUARTA  | CLASSE QUINTA  |
|--|---|---|--|--|--|
| <p><b>UTILIZZARE STRUMENTI DIVERSI, TRA CUI IL COMPUTER, PER REALIZZARE COMPITI E PROGETTI</b></p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osservare e classificare oggetti e strumenti di uso comune</li> <li>2. Mettere in sequenza numeri, azioni e simboli</li> <li>3. Descrivere e pianificare semplici sequenze di azioni</li> <li>4. Riconoscere le principali parti del computer ed eseguire semplici procedure o giochi di tipo didattico.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere le caratteristiche di alcuni materiali e classificarli con semplici schematizzazioni</li> <li>2. Costruire modelli di manufatti di uso comune.</li> <li>3. Individuare le funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei modelli.</li> <li>4. Costruire semplici diagrammi di flusso e/o ad albero.</li> <li>5. Avvio alla creazione, all'apertura, alla modifica, al salvataggio di un file.</li> <li>6. Scrivere semplici testi utilizzando la videoscrittura.</li> <li>7. Elaborare semplici forme con l'utilizzo di "Paint"</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Riconoscere le caratteristiche di alcuni materiali e classificarli con semplici schematizzazioni</li> <li>2. Costruire modelli di manufatti di uso comune.</li> <li>3. Individuare la funzione degli strumenti adoperati per la costruzione dei modelli.</li> <li>4. Interpretare un semplice diagramma di flusso ed eseguirne le indicazioni.</li> <li>5. Riconoscere le sequenze di azioni nello svolgimento di una attività.</li> <li>6. Creare, aprire, modificare, salvare e chiudere correttamente un file.</li> <li>7. Scrivere semplici testi utilizzando la videoscrittura e inserire immagini.</li> <li>8. Realizzare disegni utilizzando "Paint"</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzare le diverse forme di energia utilizzate dalle macchine di uso comune.</li> <li>2. Individuare, classificare, rappresentare mezzi di comunicazione.</li> <li>3. Conoscere e analizzare alcune potenzialità di mezzi di comunicazione.</li> <li>4. Usare semplici algoritmi per l'ordinamento e la ricerca di file e cartelle.</li> <li>5. Approfondire ed estendere l'impiego della videoscrittura con l'inserimento di tabelle.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Avviare al riconoscimento di alcuni limiti nell'uso delle telecomunicazioni</li> <li>2. Conoscere alcuni semplici modelli di macchina che utilizzano diverse forme di energia.</li> <li>3. Conoscere le funzioni di macchine e strumenti in grado di riprodurre testi, immagini, suoni.</li> <li>4. Progettazione di un semplice ipertesto</li> <li>5. Impiegare in modo consapevole la videoscrittura.</li> </ol> |