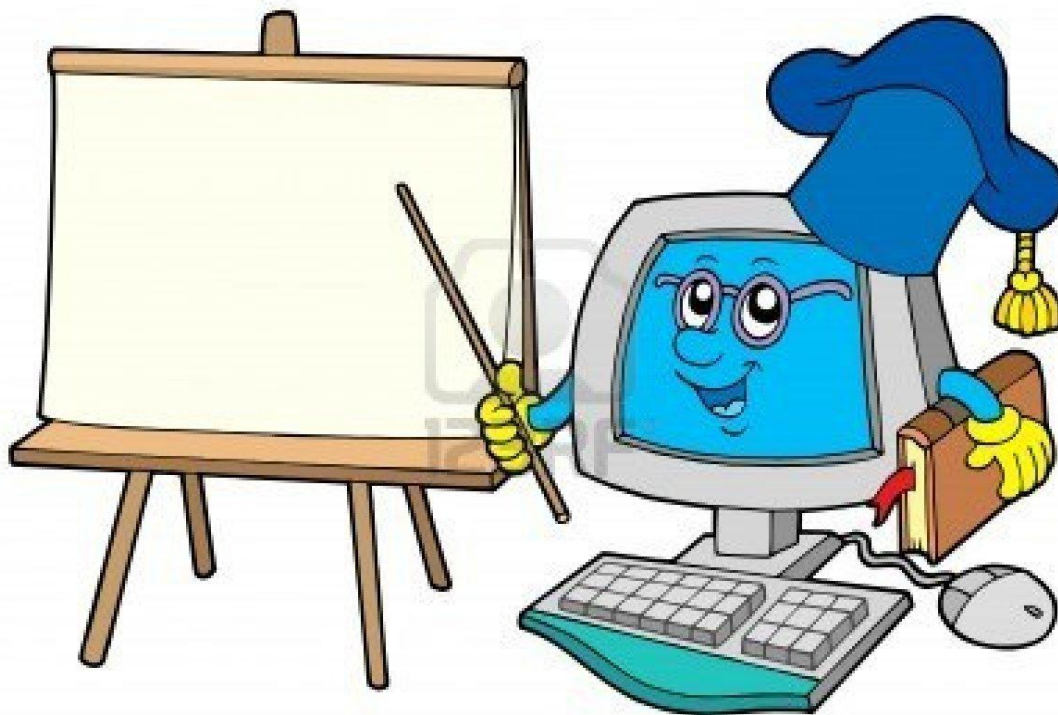


ISTITUTO COMPRENSIVO

“ Beato Angelico”

Curricolo in verticale di:

INFORMATICA



Scuola dell'infanzia

Indicatori	Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Competenze
Interventi trasformativi dell'ambiente circostante e i nuovi strumenti e linguaggi della multimedialità	Vedere e osservare	<ul style="list-style-type: none">- Osservare ciò che ci circonda, cercando di capire come e quando succedono i fatti, intervenendo per modificarli, elaborando idee personali.- Fare piccoli esperimenti per capire gli effetti del cambiamento.	<ul style="list-style-type: none">- Sa raggruppare e ordinare oggetti e materiali utilizzando criteri diversi- Sa identificare, confrontare, valutare le proprietà di oggetti e materiali- Sa utilizzare semplici simboli per registrarli.- Si interessa a semplici macchine e strumenti tecnologici ne scopre le principali funzioni e gli usi possibili.
	Prevedere ed immaginare	<ul style="list-style-type: none">- Esplorare oggetti e materiali- Osservare la vita di piante e animali elaborando idee personali da confrontare con gli insegnanti e compagni, rappresentandoli attraverso disegni e realizzazione di piccoli oggetti	
	Intervenire e trasformare	<ul style="list-style-type: none">- Toccare, smontare, costruire, ricostruire oggetti e materiali.- Capire il funzionamento e la struttura di macchine e meccanismi che fanno parte dell'esperienza quotidiana e anche di ciò che non si può vedere direttamente, come la trasformazione della materia.	

1^a e 2^a Classe Scuola Primaria

Indicatori	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Interventi trasformativi dell'ambiente circostante e i nuovi strumenti e linguaggi della multimedialità</p>	<p>Vedere e osservare</p> <p>Prevedere ed immaginare</p> <p>Intervenire e trasformare</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni; - Riconoscere le funzioni principali di una nuova e semplice applicazione informatica; - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e testi. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe; - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.- - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico.

		<p>oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <ul style="list-style-type: none">- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari.	<p>elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none">- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
--	--	---	---

1^a 2^a Classe Scuola Secondaria di 1° grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Interventi trasformativi dell'ambiente circostante e i nuovi strumenti e linguaggi della multimedialità	Vedere, osservare e sperimentare Prevedere, immaginare e progettare Intervenire, trasformare e produrre	<ul style="list-style-type: none">- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.- Riconoscere le funzioni principali delle varie applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e testi informatizzati.- Leggere ed interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative;- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti della vita quotidiana;- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche;- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.- Conoscere alcune semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti;- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione di oggetti di uso quotidiano;- Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per utilizzare un PC

		<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico; - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari - Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche e dispositivi di uso comune. - Pianificare e usare procedure per fare prove ed esperimenti nei vari settori della tecnologia - Attraverso l'utilizzo di software adatti, rilevare e disegnare la propria casa o altri ambienti conosciuti. - Eseguire semplici interventi di manutenzione e riparazione su oggetti della propria casa o della scuola. - Saper ideare, progettare e realizzare oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> - grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
--	--	--	--

		<p>seguendo una definita metodologia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programmare ambienti informatici 	
	<p>Intervenire, trasformare e produrre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche e dispositivi di uso comune 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa vari tipi di risorse materiali, organizzative informative al fine di realizzare semplici prodotti, anche digitali. - Riesce ad ipotizzare le conseguenze di una scelta di tipo tecnologico, valutandone rischi e benefici.