

# CURRICOLO TECNOLOGIA - INFORMATICA

Secondo biennio scuola primaria (terza primaria, quarta primaria)

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Saper elaborare semplici progetti scegliendo materiali e strumenti adatti.</li> <li> Utilizzare materiali e attrezzi correttamente.</li> <li> Realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia progettuale, seguendo le istruzioni, rispettando le regole di sicurezza.</li> <li> spiegare le tappe di un processo e le modalità con le quali si è prodotto un manufatto, utilizzando un linguaggio specifico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</li> <li>• Risparmio energetico, utilizzo e riciclaggio materiali</li> <li>• Procedure di utilizzo sicuro di utensili.</li> <li>• Terminologia specifica</li> <li>• Segnali di sicurezza: stradali, di emergenza per possibili evacuazioni...</li> </ul>
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Aprire risorse del computer per accedere alle cartelle</li> <li> Creare, rinominare, spostare cartelle</li> <li> Aprire, rinominare, salvare file</li> <li> Conoscere i comandi principali di un programma di videografica (pennello, gomma, secchiello, forme..)</li> <li> Produrre un semplice testo rispettando regole di dattilografia</li> <li> Formattare un documento</li> <li> Usare taglia, copia, incolla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il computer come macchina esecutrice e non cervello intelligente</li> <li>• Utilizzo di risorse del computer</li> <li>• Gestione di file e cartelle</li> <li>• Operazioni sul desktop</li> <li>• Utilizzo della videografica e della</li> </ul>

<p>a partire dall'attività di studio</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Inserire un oggetto in un testo</li> <li> Conoscere i comandi principali di un programma di presentazione</li> <li> Realizzare una semplice presentazione (ipertesto)</li> </ul>	<p>videoscrittura</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo di un programma di presentazione (Power Point,..Impress...)</li> </ul>
--	---	--

**Eventuali attività – situazioni formative che permettono di costruire la competenza**

Esempi di attività trasversale alla matematica:

- uso corretto di forbici, compasso...
- piegature della carta, realizzazione di TANGRAM, orologi del tempo, simmetrie...
- ingrandimenti, rimpicciolimenti, deformazioni.