

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

CLASSE PRIMA

OBIETTIVI	
1. CONOSCERE I BISOGNI PRIMARI DELL'UOMO, GLI OGGETTI, GLI STRUMENTI E LE MACCHINE CHE LI SODDISFANO	
1.1	Osservare e analizzare oggetti, strumenti e macchine di uso comune utilizzati negli ambienti di vita degli alunni
1.2	Classificare oggetti strumenti e macchine in base alla loro funzione
2. FAMILIARIZZARE CON IL COMPUTER E ACQUISIRE MANUALITÀ INFORMATICHE	
2.1	Conoscere le parti essenziali che compongono l'hardware: monitor, tastiera, mouse, unità centrale
2.2	Accendere e spegnere il computer seguendo le procedure
2.3	Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi che consentano di familiarizzare con la macchina
2.4	Conoscere i primi elementi dei programmi di grafica e di videoscrittura

CONTENUTI / ATTIVITÀ	
1° QUADRIMESTRE	2° QUADRIMESTRE
1. Osservazione, analisi e confronto tra oggetti di uso comune con diverse funzioni Conoscenza e/o esperienza di cicli di lavorazione delle materie prime in cui intervengono l'uomo e le macchine	2. Le modalità di accensione e spegnimento del computer Esecuzione di semplici giochi seguendo le istruzioni dell'insegnante I principali strumenti per disegnare Le modalità per accedere ai programmi di videoscrittura e della tastiera per scrivere semplici frasi
2. Le parti che compongono l'hardware del computer; osservazione e rappresentazione grafica	

CLASSE SECONDA

OBIETTIVI	
1. CLASSIFICARE MATERIALI	
1.1	Conoscere i materiali che compongono oggetti di uso comune
1.2	Osservare e classificare diversi oggetti in base ai materiali che li compongono e alle loro caratteristiche
2. FAMILIARIZZARE CON IL COMPUTER E ACQUISIRE MANUALITÀ INFORMATICHE	
2.1	Sapere ricostruire e completare diagrammi di flusso per accedere al computer e ai vari programmi
2.2	Conoscere le periferiche del computer
2.3	Conoscere i supporti per memorizzare i dati
2.4	Disegnare a colori utilizzando programmi di grafica
2.5	Conoscere la tastiera
2.6	Scrivere testi utilizzando la videoscrittura
2.7	Salvare gli elaborati

CONTENUTI / ATTIVITÀ	
1° QUADRIMESTRE	2° QUADRIMESTRE
1. Osservazione e descrizione di materiali. Osservazione e classificazione di oggetti in base ai materiali che li compongono	2. Le periferiche del computer I supporti per memorizzare i dati Realizzazione di disegni a colori Videoscrittura di testi
2. Realizzazione, completamento, lettura di diagrammi di flusso contenenti istruzioni. Accensione e spegnimento del computer e accesso ai programmi.	

CLASSE TERZA

OBIETTIVI	
1. ESPLORE, INTERPRETARE E CONOSCERE IL MONDO INDIVIDUANDO LE FUNZIONI DI OGGETTI E MACCHINE	
1.1	Scoprire le funzioni di oggetti e semplici macchine
1.2	Osservare oggetti del passato rilevandone l'evoluzione e le trasformazioni avvenute
2. ACQUISIRE ABILITÀ INFORMATICHE	
2.1	Ascoltare istruzioni ed operare in modo adeguato
2.2	Disegnare a colori utilizzando programmi di grafica
2.3	Scrivere testi utilizzando la videoscrittura
2.4	Salvare gli elaborati
2.5	Stampare gli elaborati

CONTENUTI / ATTIVITÀ	
1° QUADRIMESTRE	2° QUADRIMESTRE
1. Ricerca di semplici oggetti/macchine che hanno subito un'evoluzione tecnologica nel tempo 2. Utilizzo di programmi di grafica per realizzare disegni a colori Scrittura di testi	2. Salvataggio degli elaborati nelle apposite cartelle Stampa degli elaborati
I contenuti potranno essere modificati e/o ampliati in relazione alla trasversalità consentita dal linguaggio multimediale (supporto alle discipline, ricerca, utilizzo di giochi logico-matematici, linguistici o di L ₂ ...)	

CLASSE QUARTA

OBIETTIVI	
1. ESPLORE, INTERPRETARE E CONOSCERE IL MONDO INDIVIDUANDO LE FUNZIONI DI OGGETTI E MACCHINE	
1.1	Scoprire le funzioni di oggetti e di semplici macchine
1.2	Osservare oggetti del passato rilevandone l'evoluzione e le trasformazioni avvenute
2. ACQUISIRE ABILITÀ INFORMATICHE	
2.1	Approfondire ed estendere l'impiego della videoscrittura
2.2	Creare semplici presentazioni Power Point
2.3	Conoscere Excel
2.4	Accedere ad Internet per cercare informazioni

CONTENUTI / ATTIVITÀ	
1° QUADRIMESTRE	2° QUADRIMESTRE
<div>1. Ricerca di semplici oggetti/macchine che hanno subito un'evoluzione tecnologica nel tempo</div> <div>2. Uso del programma WORD Esecuzione di consegne specifiche Creazione di tabelle</div>	<div>2. Presentazione e utilizzo di Internet Explorer Creazione e visualizzazione di diapositive attraverso Power Point. Conoscenza del foglio elettronico di Excel</div>
I contenuti potranno essere modificati e/o ampliati in relazione alla trasversalità consentita dal linguaggio multimediale (supporto alle discipline, ricerca, utilizzo di giochi logico-matematici, linguistici o di L ₂ ...)	

CLASSE QUINTA

OBIETTIVI	
1. SCOPRIRE E CONOSCERE L'ENERGIA	
1.1	Cogliere il significato di energia
1.2	Conoscere i diversi tipi di energia e le relative problematiche
1.3	Conoscere le fonti di energia alternative
2. ACQUISIRE ABILITÀ INFORMATICHE	
2.1	Approfondire ed estendere l'impiego della videoscrittura
2.2	Creare presentazioni Power Point
2.3	Utilizzare Microsoft Excel
2.4	Accedere ad Internet per cercare informazioni
2.5	Utilizzare Outlook Express

CONTENUTI / ATTIVITÀ	
1° QUADRIMESTRE	2° QUADRIMESTRE
1. Conoscenza di macchine che utilizzano fonti di energia	2. Internet Explorer Ipertesti in Power Point Outlook Express
2. Uso del programma WORD Esecuzione di consegne specifiche Creazione di tabelle e grafici in Excel	
I contenuti potranno essere modificati e/o ampliati in relazione alla trasversalità consentita dal linguaggio multimediale (supporto alle discipline, ricerca, utilizzo di giochi logico-matematici, linguistici o di L ₂ ...)	