

CURRICULUM	CONVIVENZA CIVILE TECNICA E TECNOLOGIA DELL'INFORMAZIONE	SCUOLA PRIMARIA
-------------------	---	------------------------

Traguardi di sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunna, l'alunno sa

- utilizzare attrezzi, oggetti e macchine in modo appropriato e funzionale sotto la salvaguardia degli aspetti basilari della sicurezza

TECNOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE E DELL'INFORMAZIONE				
Classi 1^a e 3^a				
Capacità e atteggiamenti	Conoscenze	Competenze di base /Argomenti/Contenuti	Indicazioni metodologiche-didattiche – Materiali - Media	Possibilità interdisciplinari e aggiunte personali
Utilizzare i media digitali in modo creativo e costruttivo	Riflettere sull'utilizzo del computer e altri media digitali	Ani paint Blitzrechnen	A partire dalla 1 ^a classe Conoscenze base; accendere e spegnere il pc; usare correttamente alcuni programmi	Ogni materia, a seconda dell'argomento trattato
Confrontarsi con i media digitali	Tecnica di scrittura e di grafica	Ani paint Programma di scrittura; programmi didattici	A partire dalla 2 ^a classe Scrivere dei testi e inserire dei grafici;	Ogni materia, a seconda dell'argomento trattato
Utilizzare i media digitali e programmi in diverse situazioni come strumento d'apprendimento	I bambini devono utilizzare i media digitali come uno strumento di elaborazione e informazione	Programma di scrittura Produrre documenti formattati	A partire dalla 3 ^a classe Software adeguata (open office) Programma di scrittura con correttore automatico	Ogni materia, a seconda dell'argomento trattato

Cercare in modo finalizzato informazioni nella rete	Fonti d'informazione multimediali	Inserire le informazioni nei testi	A partire dalla 3 ^a classe Utilizziamo i motori di ricerca	Ogni materia, a seconda dell'argomento trattato
Sfruttare le informazioni e utilizzarle in modo multimediale	Possibilità di rappresentare in modo multimediale	Realizzare dei testi con foto	A partire dalla 3 ^a classe Power Point	Ogni materia, a seconda dell'argomento trattato
Classi 4^a e 5^a				
Utilizzare i media digitali in modo critico, creativo e costruttivo e utilizzarli come strumento d'apprendimento	Possibilità di gestire e utilizzare i vari programmi	Testi, foto e grafica	A partire dalla 4 ^a classe Google earth Programmi di grafica	Ogni materia, a seconda dell'argomento trattato
Con l'aiuto di programmi appropriati manipolare immagini e il loro messaggio	Introduzione al programma GIMP	Produrre dei documenti con foto (prima pagina di un libro scritto dai bambini)	A partire dalla 4 ^a classe Programma grafico - GIMP	Ogni materia, a seconda dell'argomento trattato
Utilizzare materiali propri e realizzare dei semplici link	Conoscenze di base nel produrre dei testi	Programma open office	A partire dalla 4 ^a classe Open office	Ogni materia, a seconda dell'argomento trattato
Ricerca e selezione con programmi multimediali ed Internet	Strategie di ricerca	Motori di ricerca	A partire dalla 5 ^a classe Impariamo a conoscere il mondo di internet – vantaggi e svantaggi	Ogni materia, a seconda dell'argomento trattato
Discutere e analizzare i media digitali nel mondo della scuola e nel tempo libero	I media digitali e le nostre esperienze	Il tempo libero	A partire dalla 5 ^a classe	Ogni materia, a seconda dell'argomento trattato

CURRICULUM	LEBEN IN DER GEMEINSCHAFT UND GESELLSCHAFT TECHNIK UND INFORMATIONSTECHNOLOGIE	GRUNDSCHULE
-------------------	---	--------------------

Kompetenzziele am Ende der Grundschule

Die Schülerin, der Schüler kann

- Werkzeuge, Gegenstände und Maschinen sach- und funktionsgerecht unter Wahrung der grundlegenden Sicherheitsaspekte nutzen

KOMMUNIKATIONS- UND INFORMATIONSTECHNOLOGIE IN DER GRUNDSCHULE				
Fertigkeiten und Fähigkeiten	Kenntnisse	Basiswissen/Themenkreise/Mögliche Inhalte	Methodologisch-didaktische Hinweise – Materialien - Medien	Fachübergreifende Möglichkeiten und persönliche Ergänzungen
1. bis 3. Klasse				
Sich kreativ und konstruktiv mit den Neuen Medien auseinandersetzen	Gestaltungsmöglichkeiten mit Computer und anderen Medien	<u>Ani paint</u> Blitzrechnen	ab der 1. Klasse Den PC kennen lernen; den PC einschalten und ausschalten; einige Programme anwenden	Alle Fächer, hängt vom ausgewählten Thema ab
Sich mit den Neuen Medien in vielfältiger Weise auseinandersetzen	Text- und Bildgestaltung	<u>Ani paint</u> Schreibprogramme; Didaktische Programme	ab der 2. Klasse wir schreiben und zeichnen; Grafik einfügen	Alle Fächer, hängt vom ausgewählten Thema ab
Digitale Medien und Programme in verschiedenen Situationen als Lern- und Arbeitsinstrumente nutzen	Kinder sollen lernen, Medien als ihre Gestaltungs- und Informationsmittel zu nutzen.	Schreibprogramme Herstellung von einfachen Dokumenten (Formatierung)	ab der 3. Klasse geeignete Software – open office Textprogramme mit Korrekturhilfen	Alle Fächer, hängt vom ausgewählten Thema ab

Informationen suchen, finden und auswählen im Internet; die Arbeit wird mit der Lehrperson durchgeführt	Multimediale Informationsquellen	Die ausgewählten Informationen einfügen	ab der 3. Klasse Suchmaschinen benutzen	Alle Fächer, hängt vom ausgewählten Thema ab
Informationen aufbereiten und multimedial darstellen	Multimediale Aufbereitungsmöglichkeiten	Texte mit Fotos	ab der 3. Klasse Power Point	Alle Fächer, hängt vom ausgewählten Thema ab
4. und 5. Klasse				
Mit digitalen Medien kritisch, kreativ und konstruktiv umgehen und sie als Lern- und Arbeitsinstrumente einsetzen	Gestaltungs- und Anwendungsmöglichkeiten verschiedener Programme	Grafik, Texte und Fotos	ab der 4. Klasse Google earth Grafikprogramme	Alle Fächer, hängt vom ausgewählten Thema ab
Bilder und deren Aussage mit Hilfe von Programmen verändern	Bildgestaltung	<u>Gestalte erste Seite deiner Mappe</u>	ab der 4. Klasse Grafikprogramme - GIMP	Alle Fächer, hängt vom ausgewählten Thema ab
Selbst erstellte Materialien hypermedial verknüpfen	Grundlagen der Textverarbeitung	Open office Kenntnisse	ab der 4. Klasse Open office Programme	Alle Fächer, hängt vom ausgewählten Thema ab
In multimedialen Programmen und im Internet Informationen suchen und auswählen	Strategien für Informationssuche	Suchmaschinen	ab der 4. Klasse Schüler sollen die Vor- und Nachteile von Internet kennen lernen	Alle Fächer, hängt vom ausgewählten Thema ab
Über die Nutzung der Medien im Bereich Schule und Freizeit nachdenken und sprechen	Medien im eigenen Erlebnisbereich	Freizeit	ab der 5. Klasse	Alle Fächer, hängt vom ausgewählten Thema ab