

SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

ANNO SCOLASTICO

INSEGNANTI

2022/2003

Arena Nunzia- Melloni Alberta-
Lombardo Viviana

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE della CLASSE II

- L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall' uomo , individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina , usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni.
- Realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale.
- Esamina oggetti in relazione all' impatto con l'ambiente.
- Osserva oggetti del passato rilevando trasformazioni di utensili e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità.
- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

COMPETENZE DEL CURRICOLO ESSENZIALE

- L'alunno esplora il mondo circostante
- Individua la funzione di oggetti e strumenti di uso comune
- Utilizza strumenti informatici

| OBIETTIVI di APPRENDIMENTO | ESPERIENZE di APPRENDIMENTO | COMPETENZE DISCIPLINARI |
|--|---|--|
| - Distinguere, descrivere, classificare e rappresentare con i disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali. | CODING e utilizzo della piattaforma codeorg | - Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso. |
| - Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni. | Laboratorio di informatica e utilizzo della Lim in classe | - Utilizza procedure adeguate per realizzare semplici elaborati personali. |
| - Seguire istruzioni. | | - Conosce le principali periferiche del computer. |

| | | |
|--|--|---|
| <p>- Utilizzare in modo personale strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> | | <p>- Sa utilizzare diversi software didattici (videoscrittura e grafica).</p> |
|--|--|---|

