

SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

ANNO SCOLASTICO 2022-2023

INSEGNANTI Micheli, Rambaldi, Varipapa

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE della CLASSE V

- 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 e ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.
- Realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.
- Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente e rileva segni e simboli comunicativi nella realtà quotidiana.
- Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia della umanità, osservando oggetti del passato.
- E' in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.
- 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

| | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina. - Comprendere l'importanza dell'utilizzo e dell'evoluzione degli utensili che hanno facilitato la vita degli esseri umani. | <p>Uso di materiali di recupero per la costruzione di semplici manufatti.5A, 5C, 5 B</p> <p>Raccolta differenziata</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso. |
| <ul style="list-style-type: none"> - Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. - Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi. - Riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte. - Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni. | <p>Incontro con esperto Coop: "Crescere consumatori digitali" 5A</p> <p>Uso di app o siti per esercitazioni di programmazione varie .5B</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza procedure per realizzare semplici elaborati personali. - Costruisce mappe concettuali. |
| <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti e materiali digitali. - Utilizzare internet per fare ricerche, esercitazioni e approfondimenti. | <p>Uso di Classroom e dei componenti di Google Workspace 5C, 5 B, 5A.</p> <p>Presentazioni di ricerche digitali(Google o powerpoint) 5B.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza alcune periferiche del computer. - Raccoglie informazioni e immagini utilizzando motori di ricerca. - Sa collegarsi a siti internet di supporto allo studio e alla ricerca. |