

# SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

## PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

ANNO SCOLASTICO 2023/2024

INSEGNANTI: Benni-Scandale

Classi 2A e 2B Calcara

### 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.	Realizzazione di biglietti e manufatti in occasione delle festività principali.	- Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.  - Utilizza procedure adeguate per realizzare semplici elaborati personali.
- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni.  - Seguire istruzioni.	Attività di coding unplugged	

	Utilizzo dell'aula di informatica.	- Conosce le principali periferiche del computer.
- Utilizzare in modo personale strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento.		- Sa utilizzare diversi software didattici (videoscrittura e grafica).

