

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). |

