

SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO
PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA
ANNO SCOLASTICO 2023-24 INSEGNANTI : COLLINA-MICHELI-ALVISI

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	COMPETENZE DISCIPLINARI	ESPERIENZE di APPRENDIMENTO
- Distinguere, descrivere, classificare e rappresentare con i disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali.	- Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso. - Utilizza procedure adeguate per realizzare semplici elaborati personali - Conosce le principali periferiche del computer. - Sa utilizzare diversi software didattici (videoscrittura e grafica)	Produzione di lapbook e manufatti con materiale di vario tipo; 2A 2B 2C uso di strumentazione tecnologica e robotica (blue bot); avvio all'uso di software per la didattica. 2B 2C 2A