

SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

ANNO SCOLASTICO: 2023 - 2024

INSEGNANTI

Barrasso Monica - Oliveti Milena

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE della CLASSE IA - IB

- 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.
- 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 e rappresentare con i disegni elementi del mondo artificiale.	<i>Durante l'anno scolastico le classi effettueranno un laboratorio sul Coding svolgendo attività trasversali con altre discipline.</i>	- Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.
- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni Seguire istruzioni		- Sa accendere e spegnere il computer e attivare semplici procedure.
- Utilizzare strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento		Sa utilizzare semplici software didattici.

