

SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

ANNO SCOLASTICO

INSEGNANTI

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE della CLASSE I

- 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>Spazio riservato alla programmazione di classe: (adesione a progetti, visite e uscite didattiche...)</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.

SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

ANNO SCOLASTICO

INSEGNANTI

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.	<i>Spazio riservato alla programmazione di classe: (adesione a progetti, visite e uscite didattiche...)</i>	- Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.
- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni.		- Utilizza procedure adeguate per realizzare semplici elaborati personali.
- Seguire istruzioni.		- Conosce le principali periferiche del computer.

<p>- Utilizzare in modo personale strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>		<p>- Sa utilizzare diversi software didattici (videoscrittura e grafica).</p>
--	--	---

SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

ANNO SCOLASTICO

INSEGNANTI

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE della CLASSE III

- 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
- Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.
- Osserva oggetti del passato rilevando trasformazioni di utensili e processi produttivi inquadrandoli nelle tappe più significative della storia dell'umanità.
- È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro
- 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 e individua l'uso di oggetti e strumenti di uso comune

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	ESPERIENZE di APPRENDIMENTO	COMPETENZE DISCIPLINARI
- Distinguere, descrivere, classificare e rappresentare con schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali.	<i>Spazio riservato alla programmazione di classe: (adesione a progetti, visite e uscite didattiche...)</i>	- Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso. Utilizza procedure per realizzare semplici elaborati personali.

<ul style="list-style-type: none"> - Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza e riflettendo sui vantaggi che ne derivano. - Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. 		<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza alcune periferiche del computer.
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare in modo personale strumenti e materiali digitali per l'apprendimento. 		<ul style="list-style-type: none"> - Sa utilizzare diversi software didattici (videoscrittura e grafica). <p>Conosce e comincia a gestire file e cartelle.</p>

SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

ANNO SCOLASTICO

INSEGNANTI

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE della CLASSE IV

- 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 definita metodologia progettuale cooperando con i compagni.
- 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 dell'umanità.
- È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati.
- 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
- Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.	<i>Spazio riservato alla programmazione di classe: (adesione a progetti, visite e uscite didattiche...)</i>	- 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. 		<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza procedure per realizzare semplici elaborati personali.
<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte. 		<ul style="list-style-type: none"> - Costruisce mappe concettuali.
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti e materiali digitali. 		<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza alcune periferiche del computer.
<ul style="list-style-type: none"> - Saper eseguire semplici opere multimediali. 		<ul style="list-style-type: none"> - Sa utilizzare software multimediali. - Gestisce file e cartelle.

SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

ANNO SCOLASTICO

INSEGNANTI

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
<p>- Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.</p> <p>- Comprendere l'importanza dell'utilizzo e dell'evoluzione degli utensili che hanno facilitato la vita degli esseri umani.</p>	<p><i>Spazio riservato alla programmazione di classe: (adesione a progetti, visite e uscite didattiche...)</i></p>	<p>- Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.</p>

<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. 		<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. 		<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.