

# SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

## PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

ANNO SCOLASTICO:2022/2023

INSEGNANTI:

CREA ERMINIA 4° C

PITINGARO GIUSEPPINA 4°B

PRIOLO FUSO ROSALBA 4°A

### 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.

<b>OBIETTIVI di APPRENDIMENTO</b>	<b>ESPERIENZE di APPRENDIMENTO</b>	<b>COMPETENZE DISCIPLINARI</b>
---------------------------------------	--	------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.</li> <li>- Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.</li> <li>- Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.</li> </ul>	<p>Produzione di manufatti in occasione delle festività. 4° A-B-C</p> <p>Laboratorio didattico con l'Associazione restauratori del legno di Calcara in data 28/11/2022 (4 B), 5/12/2022 (4 A), 12/12/2022 (4 C) con</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.</li> <li>- Utilizza procedure per realizzare semplici elaborati personali.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte.</li> </ul>	<p>realizzazione del lavoretto di Natale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Costruisce mappe concettuali.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare strumenti e materiali digitali.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza alcune periferiche del computer.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper eseguire semplici opere multimediali.</li> </ul>	<p>Produzione di manufatti di supporto alla didattica con materiali diversi. 4° A-B-C</p> <p>Utilizzo della Lim per approfondire argomenti, per esercitazioni e giochi didattici interattivi. 4 A-B-C</p> <p>Pixel art 4°A-B-C</p> <p>Laboratorio in aula di informatica, per gruppi di alunni. 4 °A-B</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa utilizzare software multimediali.</li> <li>- Gestisce file e cartelle.</li> </ul>

	<p>Uscita didattica al Museo del Patrimonio Industriale, percorso interdisciplinare "I Robot", in data 20/04/2023 (4 B) 4° A-C da definire.</p> <p>Mercatino della solidarietà organizzato e gestito dai bambini.</p> <p>Laboratorio della carta riciclata "Un foglio salva una foglia".4A</p>	
--	--	--

