

ISTITUTO COMPRENSIVO DI BASILIANO E SEDEGLIANO

SCUOLA PRIMARIA DI FLAIBANO

CLASSE TERZA

ANNO SCOLASTICO 2021/2022

Programmazione di tecnologia

Insegnante Cinzia Moretuzzo

DEFINIZIONE DELLE COMPETENZE ATTESE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze dalle Indicazioni Nazionali del 2012

- L' alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale
- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano [...]
- Produce semplici modelli o presentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale

DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

VEDERE E OSSERVARE

Obiettivi

- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni
- Rappresentare i dati delle osservazioni attraverso tabelle

Conoscenze

- Principali caratteristiche e funzioni di oggetti e strumenti conosciuti
- Conoscenze sui materiali, in particolare legate al riciclo
- Conoscenza del computer nelle sue funzioni generali e nelle sue parti principali

Abilità

- Riconoscere le principali caratteristiche di oggetti e strumenti
- Riconoscere la funzione di oggetti e strumenti
- Riconoscere materiali vicini all'esperienza

PREVEDERE E IMMAGINARE

Obiettivi

- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe
- Progettare percorsi

- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari

Conoscenze

- Semplici procedure
- Materiali diversi

Abilità

- Fare ipotesi e proporre strategie
- Avvicinarsi al pensiero computazionale
- Riconoscere i difetti di un oggetto immaginarne possibili miglioramenti

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Obiettivi

- Realizzare semplici oggetti descrivendo la sequenza delle operazioni messe in atto
- Eseguire interventi di decorazione riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico
- Seguire semplici procedure al computer

Conoscenze

- Semplici procedure di utilizzo delle attrezzature multimediali

Abilità

- Seguire procedure concordate
- Utilizzare il computer per giochi didattici, videoscrittura e accesso ad alcuni siti (della scuola, di code.org)

ATTIVITÀ E CONTENUTI

- Classificazione di oggetti e strumenti in base al materiale di cui sono fatti e alla loro funzione
- Avvicinamento alla conoscenza di alcuni processi produttivi e al riciclo di alcuni materiali
- Trasformazione di risorse e consumo consapevole di energia
- Riflessioni sull'uso consapevole della tecnologia
- Conoscenza dei principali componenti del computer
- Giochi didattici e coding con la LIM
- Pixel art

MODALITÀ DI VERIFICA E CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione si baserà sulle osservazioni sistematiche condotte durante le attività. Si verificheranno: l'interesse manifestato nei confronti delle proposte didattiche, il livello di partecipazione e il grado di miglioramento rispetto ai personali livelli di partenza.

Per quanto riguarda i criteri di valutazione si veda quanto espresso nel Curricolo d'Istituto.

INDICAZIONI METODOLOGICHE

Le attività proposte saranno volte a stimolare il ragionamento sulla composizione, l'origine e il funzionamento degli oggetti e a favorire un corretto approccio agli strumenti tecnologici. Questo avverrà attraverso laboratori pratici e attività con supporti multimediali.

L'utilizzo del computer sarà guidato e dall'insegnante perché gli alunni apprendano le corrette procedure e in questi contesti i bambini lavoreranno in coppia per imparare a cooperare.