

Istituto Comprensivo di Basiliano e Sedegliano

Scuola Primaria di Flaibano Disciplina: tecnologia

Classe: 5<sup>^</sup>

Anno scolastico: 2020/2021

Insegnante: Roberta Schiro

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

L'allievo:

- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni 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.

Obiettivi di apprendimento

- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti
- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- Realizzare un manufatto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni ( tecnica sbalzo su rame in collegamento con arte e immagine)
- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul tablet un comune programma di utilità.

Obiettivi di apprendimento - Ed. civica

SVILUPPO SOSTENIBILE:

- Collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune
- Impegnarsi concretamente per la risoluzione di un problema

CITTADINANZA DIGITALE

- Conoscere strumenti digitali utilizzati in ambito scolastico

- Rispettare le regole condivise per l'utilizzo della rete
- Conoscere e applicare la netiquette

### Esperienze di apprendimento

Per trattare l'argomento "Energia" si partirà dalle proposte del libro per ricollegarsi alle proprie esperienze personali e cercare di individuare comportamenti ecosostenibili che gli alunni possono adottare quotidianamente. Discussioni di gruppo, ricerche a casa e costruzione di piccoli progetti renderanno ciascun alunno protagonista del proprio percorso di apprendimento.

L'utilizzo in classe dei tablet della scuola e di quelli personali permetterà agli alunni di vivere esperienze dirette nelle quali si favorirà l'apprendimento per scoperta e per prove ed errori.

Alcuni obiettivi verranno perseguiti in maniera trasversale con altre discipline in modo che abilità e conoscenze vengano sempre inserite in contesti ampi e possano essere utili in diverse situazioni. In particolare si andrà ad esplorare la piattaforma GSuite con le sue varie potenzialità da sfruttare nello studio.

### Criteri di verifica e valutazione

La valutazione avverrà attraverso l'osservazione sistematica relativa a interesse e partecipazione durante le attività classe. I prodotti finali permetteranno di verificare le conoscenze apprese e il grado di personalizzazione nell'utilizzo di programmi specifici o di comandi di coding.

Il laboratorio informatico sarà un ambiente privilegiato per la realizzazione di compiti di realtà che coinvolgano competenze acquisite in varie discipline e realizzino prodotti che documentino gli apprendimenti.