

Istituto Comprensivo di Basiliano e Sedegliano

Scuola Primaria di Blessano

Disciplina: tecnologia

Classe: 4[^]

Anno scolastico: 2018/2019

Insegnante: Lia Zuliani

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

L'allievo:

- manifesta un atteggiamento di curiosità in ambito tecnologico
- utilizza strumenti informatici e di comunicazione per produrre testi, immagini e presentazioni

Obiettivi di apprendimento

- conoscere e nominare le principali parti di un computer e le loro funzioni
- acquisire procedure informatiche per creare, salvare, gestire e modificare file
- utilizzare alcune funzioni di software di videoscrittura e di grafica
- fare semplici modifiche a immagini
- pianificare e realizzare semplici elaborati

CONOSCENZE E ABILITA'	CONTENUTI
<p>Nel laboratorio di informatica</p> <ul style="list-style-type: none">• edita correttamente brevi testi utilizzando anche la tabulazione• trova un documento già pronto, lo modifica e lo salva nella propria cartella• produce documenti con testi e disegni• costruisce tabelle• segue o dà indicazioni sequenziali per effettuare percorsi comprendendo la necessità dell'univocità dei comandi• costruisce brevi progetti con Scratch <p>in aula</p>	<ul style="list-style-type: none">• openoffice writer• paintnet• cartelle, file, memoria• pixel art• coding• Scratch

<ul style="list-style-type: none"> • segue o produce codici per riprodurre immagini • utilizza strumenti di disegno tecnico per eseguire disegni geometrici seguendo istruzioni assegnate 	<ul style="list-style-type: none"> • pixel art • percorsi/coding • disegno tecnico
---	---

Criteria di verifica e valutazione

La valutazione avverrà attraverso l'osservazione sistematica relativa a interesse e partecipazione durante le attività nell'aula di informatica e in 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.

Metodologia

Attraverso la spiegazione e dimostrazione sulla LIM l'insegnante indicherà procedure e spiegherà alcune funzioni di software di grafica e di videoscrittura per poi lasciare spazio all'esperienza dei singoli sulle proprie postazioni. Verrà favorita la collaborazione tra pari assegnando compiti da svolgere in piccoli gruppi, inoltre si incentiverà il peer tutoring al fine di potenziare i processi di metacognizione.

Le attività di coding tenderanno a sviluppare il pensiero computazionale nei bambini rendendoli consapevoli dell'importanza della sequenzialità e dell'univocità delle istruzioni, nonché della necessità di pianificare un percorso prevedendone lo sviluppo e modificando eventualmente il percorso.