

# Istituto Comprensivo di Basiliano e Sedegliano

**Scuola Primaria di Blessano**

**Disciplina: tecnologia**

**Classe: 5<sup>^</sup>**

**Anno scolastico: 2018/2019**

**Insegnante: Lia Zuliani**

## Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

L'allievo:

- utilizza strumenti informatici e di comunicazione per produrre testi, immagini e presentazioni
- realizza un artefatto o una presentazione per integrare e raccogliere conoscenze

## Obiettivi di apprendimento

CONOSCENZE E ABILITA'	CONTENUTI
<ul style="list-style-type: none"><li>• Costruire semplici artefatti con un preciso scopo</li><li>• edita correttamente brevi testi utilizzando anche la tabulazione</li><li>• trova un documento già pronto, lo modifica e lo salva nella propria cartella</li><li>• produce documenti con testi e disegni</li><li>• costruisce tabelle</li><li>• integra informazioni in diversi formati per creare una presentazione</li><li>• reperire immagini in rete</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lapbook</li></ul> <p>Sul PC:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Funzioni: copia, taglia, incolla, inserisci</li><li>• Tasto destro del mouse</li><li>• Tabelle</li><li>• Collegamenti ipertestuali</li><li>• E-mail</li><li>• Google immagini</li></ul>

## **Criteri 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.