

Istituto Comprensivo di Basiliano e Sedegliano

Scuola Primaria di Blessano

Disciplina: tecnologia

Classe: 5[^]

Anno scolastico: 2019/2020

Insegnante: Lia Zuliani

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.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- 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 → trasversale con Matematica
- 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 → trasversale con Matematica
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe → trasversale con Matematica
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni → trasversale con Storia-Geografia-Scienze

Esperienze di apprendimento

Gli strumenti informatici disponibili a scuola, da utilizzare individualmente o in gruppo per attivare processi di metacognizione, permetteranno agli alunni di vivere esperienze 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.

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.

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.

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.

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.

.