

PIANO DI LAVORO ANNUALE DISCIPLINA *TECNOLOGIA* CLASSI SCUOLA PRIMARIA

Disciplina di riferimento per lo sviluppo della Competenza Chiave Europea *“Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia”*.

Disciplina concorrente nello sviluppo delle Competenze Chiave Europee *“Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione”/ “Competenze digitali”/ “Imparare ad imparare”/ “Competenze sociali e civiche”/ “Spirito di iniziativa”*.

COMPETENZE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	NUCLEI TEMATICI FONDANTI	ABILITÀ	CONTENUTI	METODOLOGIA STRUMENTI VERIFICHE
<ul style="list-style-type: none"> • Usare strumenti coerentemente con le loro funzioni. • Esplorare il computer e individuarne le funzioni. • Utilizzare le nuove tecnologie per sviluppare il proprio lavoro in più discipline e per potenziare le proprie capacità comunicative. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne descrive la funzione principale. 2. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione di uso comune e ne fa un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. 3. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno o strumenti multimediali 	<p>ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL’UOMO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, comprendere ed eseguire semplici consegne e procedure. • Sviluppare abilità manuali. • Osservare, descrivere e rappresentare un computer e le sue parti fondamentali. • Usare semplici programmi per il disegno e le presentazioni. • Accendere e spegnere il PC con le procedure canoniche. • Uso del clic con il tasto sinistro del mouse. • Utilizzare il computer per eseguire semplici 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione, descrizione e manipolazione di oggetti per rilevare le loro caratteristiche relative a forma, materiale, dimensioni e funzioni. • Osservazioni sulla funzionalità degli utensili e individuazione di possibili rischi causati da un loro utilizzo improprio. • Presentazione della macchina computer: caratteristiche e funzioni delle principali periferiche. • Accendere e spegnere il PC con 	<ul style="list-style-type: none"> • METODOLOGIA Selezionando aspetti vicini all’esperienza dei bambini, si svilupperà in loro una crescente padronanza dei concetti fondamentali della tecnologia: i principi di funzionamento e le modalità d’impiego di tutti gli strumenti, i dispositivi, le macchine che l’uomo progetta per risolvere problemi o semplicemente per migliorare le proprie condizioni di vita.

			<p>giochi anche didattici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrivere semplici frasi al computer, cambiare il colore delle lettere, uso del maiuscolo e del minuscolo, modalità per cancellare, creare e..... 	<p>le procedure canoniche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare ed analizzare oggetti di uso comune. • Giochi didattici per pc. • Presentazione e utilizzo di software per disegno e videoscrittura. • Attività di coding. 	<p>STRUMENTI VERIFICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prove pratiche • Verbalizzare gli eventi osservati. • Osservazioni sistematiche in itinere.
--	--	--	---	--	---

Gli obiettivi di apprendimento sono stati programmati tenendo conto delle *Indicazioni Nazionali* per il raggiungimento dei traguardi di fine percorso. Per

gli alunni con una preparazione lacunosa e deficitaria si effettuerà una semplificazione dei contenuti