

PIANO DI LAVORO ANNUALE DISCIPLINA *TECNOLOGIA* CLASSI V 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	ABILITÀ	CONTENUTI	METODOLOGIA STRUMENTI VERIFICHE
<p>1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>2. Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni seguendo una definita metodologia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, esegue misurazioni, registra dati e identifica relazioni. • Comprende il principio di funzionamento di uno strumento e di macchine semplici. • Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto. 	<p>VEDERE E OSSERVARE. PREVEDERE E IMMAGINARE</p>	<p>1. Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>2. Comprendere l’origine e le funzioni di un oggetto.</p> <p>3. Analizzare e descrivere il principio di funzionamento di un oggetto.</p> <p>4. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per realizzare un oggetto.</p>	<p>Materia e materiali (il forno solare, i freni, le leve...)</p> <p>-Funzionamento di un gioco, di apparecchiature (spirometro..)</p> <p>-Disegno tecnico con strumenti appropriati.</p> <p>- Lavori in cartoncino e attività manipolative per realizzare oggetti e strumenti.</p>	<p>Osservazione.</p> <p>Conversazioni guidate.</p> <p>Apprendimento collettivo.</p> <p>Metodo deduttivo.</p> <p>Rappresentazioni di diagrammi, tabelle, mappe, disegni. Attività empiriche e manipolative. Lettura di istruzioni sequenziali.</p> <p>Costruzioni di manufatti.</p>

**INTERVENIRE E
TRASFORMARE**

1. Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni seguendo una definita metodologia.
2. Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo.
3. Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.

- Utilizza strumenti informativi in situazioni di gioco e di relazione con gli altri.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Riconosce e documenta le funzioni principali di un software e di una applicazione informatica.

1. Accedere ad alcuni siti internet
2. Utilizzare, dietro la guida dell'insegnante, i motori di ricerca per cercare informazioni.
- 3- Usare il PC e programmi applicativi.
- 4- Conoscere il coding attraverso giochi on line e unplugged.

- La navigazione in internet per reperire informazioni e notizie.
- La posta elettronica
- Programmi Word, Power point, Scratch, Pixel art, Cody Roby.

Gli alunni utilizzeranno il computer come strumento di lavoro.

Il lavoro sarà svolto individualmente, lavoro a coppie, lavoro a piccoli gruppi. Le attività pratiche saranno affiancate a brevi lezioni teoriche supportate da schede operative appositamente predisposte

La verifica degli apprendimenti si effettuerà attraverso l'osservazione sistematica, interrogazioni, prove pratiche, prove scritte a risposta multipla e a risposta aperta.

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**