DIREZIONE DIDATTICA STATALE 3° CIRCOLO di ANGRI

Via D.Alighieri , 15 - 84012 ANGRI (SA) Tel./fax 081.5138806

Temporaneamente insediata in via Lazio, s.n.c. - Angri

C.F. 94008830658 E-mail: saee18300p@istruzione.it

Sito web: [www.terzocircoloangri.gov.it](http://www.terzocircoloangri.gov.it/#_blank)

Posta certificata: saee18300p@pec.istruzione.it

Codice Univoco Ufficio: UFTIIK

Scuola Primaria

Programmazione annuale

Tecnologia

Classi Quinte

a.s. 2022/2023

|  |  |
| --- | --- |
| **COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA** | Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza  Competenza imprenditoriale |
| **Settembre** |
| **I Bimestre: ottobre e novembre** |
| **Indicatori**  | **Conoscenze** | **Abilità**  | **Competenze**  |
| **VEDERE E OSSERVARE** | * Le fonti e forme di energia; il diagramma di flusso
 | * Ripercorre , utilizzando un linguaggio specifico,le tappe di un processo
 | L’alunno:* osserva ed analizza strumenti e macchine d’uso comune
 |
| **PREVEDERE E IMMAGINARE** | * Trasformazioni di energia
 | * Riconosce le fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili
 | * Coglie il miglioramento che la tecnologia ha prodotto nella vita dell’uomo
 |
| **INTERVENIRE E TRASFORMARE** | * Funzioni e procedure di utilizzo degli strumenti da disegno (riga,squadre, goniometro…); elementi fondamentali di geografia piana : piano, punto e linee; le figure geometriche
 | * Ritaglia,colora,utilizza matita e righello; disegna le figure geometriche con l’aiuto di riga e squadre; usa il goniometro
 | * Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico
 |
| **EDUCARE AL PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI** | * Coding
 | * Programma le proprie azioni come un informatico
 | * Sviluppa le capacità di progettare, relazionarsi, confrontarsi e assumere diversi punti di vista
 |

|  |
| --- |
| **II Bimestre: dicembre e gennaio (termine I quadrimestre)** |
| **Indicatori**  | **Conoscenze** | **Abilità**  | **Competenze**  |
| **VEDERE E OSSERVARE** | * Sistemi di produzione di energia elettrica
* I rischi dell’elettricità
* Oggetti tecnologici e/o multimediali e relativo funzionamento
* Costruzione di modelli e realizzazione di manufatti
 | * Rappresenta una sequenza di azioni finalizzate ad un risultato mediante un diagramma di flusso
 | * Osserva ed analizza strumenti e macchine d’uso comune
 |
| **PREVEDERE E IMMAGINARE** | * Rappresentazione grafica degli oggetti
* Diagramma di flusso
* Funzioni e procedure di utilizzo degli strumenti da disegno tradizionali e digitali
 | * progetta e realizza un manufatto usando materiali comuni; distingue e rappresenta con il disegno alcune macchine costruite dall’uomo; assume consapevolezza dell’importanza del risparmio energetico.
 | * Realizza disegni e modifica immagini con l’utilizzo di App digitali dedicate
 |
| **INTERVENIRE E TRASFORMARE** | * Elementi fondamentali di geografia piana : piano, punto e linee
* Le figure geometriche
 | * Segue istruzioni per realizzare oggetti e le sa fornire ai compagni; ritaglia,colora,utilizza matita e righello; disegna le figure geometriche con l’aiuto di riga e squadre; usa il goniometro.
 | * Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico
 |
| **EDUCARE AL PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI** | * Coding
 | * Programma le proprie azioni come un informatico
 | * Sviluppa le capacità di progettare, relazionarsi, confrontarsi e assumere diversi punti di vista
 |

|  |
| --- |
| **III Bimestre: febbraio e marzo** |
| **Indicatori**  | **Conoscenze** | **Abilità**  | **Competenze**  |
| **VEDERE E OSSERVARE** | * I nuovi media e alcuni strumenti di comunicazione
* Oggetti multimediali e loro funzionamento
 | * Utilizza la rete per scopi di informazione,comunicazione e ricerca; Utilizza il mouse per creare forme.
 | * Riconosce caratteristiche, funzioni e limiti della tecnologia attuale;
 |
| **PREVEDERE E IMMAGINARE** | * Funzioni e procedure di utilizzo degli strumenti da disegno
 | * Utilizza consapevolmente le nuove tecnologie , conoscendone i principi di base; ritaglia,colora,utilizza matita e righello; disegna le figure geometriche con l’aiuto di riga e squadre; usa il goniometro.
 | * Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco,e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline;
 |
| **INTERVENIRE E TRASFORMARE** **EDUCARE AL PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI** | * Utilizzo del programma di videoscrittura: il WORD.
* Utilizzo di alcune App di uso quotidiano
 | * Utilizza il computer ed alcuni applicativi(Word,Powerpoint);
 | * Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno digitale e della videoscrittura.
 |
|  | * Coding
 | * Programma le proprie azioni come un informatico
 | * Sviluppa le capacità di progettare, relazionarsi, confrontarsi e assumere diversi punti di vista
 |

|  |
| --- |
| **IV Bimestre: aprile e maggio (termine II Quadrimestre)** |
| **Indicatori**  | **Conoscenze** | **Abilità**  | **Competenze**  |
| **VEDERE E OSSERVARE** | * Utilizzo del computer ed alcuni applicativi
* Utilizzo della rete per scopi di informazione,comunicazione e ricerca
 | * Utilizza il computer ed alcuni applicativi(Word,Powerpoint)
* Utilizza la rete per scopi di informazione,comunicazione e ricerca
 | * Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco,e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline
 |
| **PREVEDERE E IMMAGINARE** | * Uso di riga e squadre per disegnare figure geometriche con l’aiuto
* Uso del goniometro
* Usao del compasso per semplici decorazioni
 | * Utilizza semplici materiali digitali per l’apprendimento
* Ritaglia,colora,utilizza matita e righello;
* Disegna le figure geometriche con l’aiuto di riga e squadre; usa il goniometro
* Usa il compasso per semplici decorazioni
 | * Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico
 |
| **INTERVENIRE E TRASFORMARE** **EDUCARE AL PENSIERO LOGICO E ALLA SOLUZIONE DI PROBLEMI** | * Uso di semplici materiali digitali e relative app per l’apprendimento personale
 | * Riconosce le varie funzionalità delle App principali del Pc (Paint, Word, PowerPoint)
 | * Riconosce caratteristiche, funzioni e limiti della tecnologia attuale
 |
|  | * Coding
 | * Programma le proprie azioni come un informatico
 | * Sviluppa le capacità di progettare, relazionarsi, confrontarsi e assumere diversi punti di vista
 |

|  |
| --- |
| **Giugno**  |
| **METODOLOGIA** | La metodologia scelta si baserà su una didattica laboratoriale, intendendo il laboratorio non come luogo fisico, ma come luogo mentale, concetuale e procedurale, dove il bambino è intendo a fare più che ad ascoltare. Attraverso il ricorso alle nuove tecnologie, si stimolerà la capacità espressiva, cognitiva e comunicativa. Si promuoveranno: conversazioni guidate, lavori di gruppo, forme di apprendimento cooperativo, problem-solving, braimstorming, peer to peer, classi aperte. Il percorso proposto vuole stimolare l’inclinazione degli alunni a porsi problemi e a trovare soluzioni guidandoli a maturare una pratica tecnologica etica e responsabile. L’itinerario sarà volto a stimolare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale. Il laboratorio, inteso come modalità attiva di accostarsi a situazioni e fenomeni oggetto di studio, è la strategia metodologica privilegiata. Altresì costante sarà il ricorso alle tecnologie della comunicazione soprattutto al fine di indirizzare gli alunni ad un uso critico e consapevole. |
| **ATTIVITÀ** | Disegno di oggetti e strumenti tecnologici.Confronti e osservazioniCreazione di piccoli artefatti.Diagrammi di flusso, mappe, tabelle per la raccolta dati.Conversazioni aperte e guidate.Schede di approfondimento, ricerche e uso di Internet.CartelloniLaboratoriAttività manipolative per la realizzazione di oggetti/strumenti.Ricerche e confronti di immagini |
| **STRUMENTI/SUSSIDI** | Libri di testo e nonTesti di supportoFotocopieStrumentazione scientificaSchede predisposteMappe concettuali e schemiSussidi didatticiGiornali e rivisteComputerSoftware didatticiLim |
| **VERIFICA** | SaraIn ingressoBimestraliQuadrimestrali |
| **VALUTAZIONE** | La valutazione sarà globale, perciò terrà conto, oltre che degli esiti delle prove oggettive, anche della maturazione generale dell’alunno. Essa verrà espressa tenendo conto delle griglie di correzione e di valutazione deliberate dal Collegio |

**Data Docenti**