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](mailto:saee18300p@istruzione.it#_blank)

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

Posta certificata: [saee18300p@pec.istruzione.it](mailto:saee18300p@pec.istruzione.it#_blank)

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 osservazioni  Creazione di piccoli artefatti.  Diagrammi di flusso, mappe, tabelle per la raccolta dati.  Conversazioni aperte e guidate.  Schede di approfondimento, ricerche e uso di Internet.  Cartelloni  Laboratori  Attività manipolative per la realizzazione di oggetti/strumenti.  Ricerche e confronti di immagini |
| **STRUMENTI/SUSSIDI** | Libri di testo e non  Testi di supporto  Fotocopie  Strumentazione scientifica  Schede predisposte  Mappe concettuali e schemi  Sussidi didattici  Giornali e riviste  Computer  Software didattici  Lim |
| **VERIFICA** | SaraIn ingresso  Bimestrali  Quadrimestrali |
| **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**