



PARROCCHIA SS. TRINITA'
scuole dell'infanzia e primaria
GESU' - MARIA

PIANO DI LAVORO
ANNO SCOLASTICO 2020 - 2021

Docente	ANELONI VIOLA	Disciplina	TECNOLOGIA INFORMATICA	Classe	I
----------------	---------------	-------------------	---------------------------	---------------	---

FINALITÀ DELLA PROGETTAZIONE

Il percorso di studio di tecnologia e informatica viene organizzato prevedendo uno sviluppo verticale sul primo biennio, per costruire una sequenza di esperienze che nel loro insieme consentano di sviluppare gli argomenti basilari in base alla programmazione annuale della classe.

Con tale programmazione, si intende concentrarsi principalmente sulla disciplina di tecnologia, spesso sottovalutata, per condurre gli alunni ad una graduale scoperta dei materiali presenti nell'ambiente e del loro possibile utilizzo e riutilizzo.

Rispetto all'informatica, si prevede di svolgere e sviluppare esperienze, conoscenze e abilità che possano avviarli ad un uso consapevole del computer; tuttavia tali attività si concentreranno principalmente a partire dal secondo anno.



PARROCCHIA SS. TRINITA'
scuole dell'infanzia e primaria
GESU' - MARIA

OBIETTIVI SPECIFICI

- Conoscere semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano
- Descriverne la funzione principale e la struttura
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni
- Ricavare informazioni sui diversi materiali manipolati
- Comprendere il significato e l'importanza della raccolta differenziata attraverso lo smaltimento sostenibile dei rifiuti.
- Denominare le diverse parti che costituiscono il computer
- Utilizzare tastiera e mouse per inviare comandi
- Inviare i comandi per accendere/spegnere il computer e, avviare/chiedere un programma
- Denominare le principali periferiche multimediali
- Inviare i comandi per stampare disegni e testi
- Utilizzare semplici giochi di trascinamento per potenziare l'uso del mouse
- Utilizzare il mouse per colorare, effettuare semplici percorsi
- Orientarsi e operare passando dal piano orizzontale al piano verticale
- Scoprire i comandi principali di un programma per comporre parole e frasi
- Utilizzare i comandi principali di un programma per disegnare
- Abbinare parole e disegni per illustrare sequenze e frasi
- Avviare e chiudere un programma didattico (LIM)
- Discriminare alcuni programmi in base al loro utilizzo
- Riconoscere linguaggi diversi (parole, immagini e suoni) in un programma
- Riconoscere sul desktop l'icona del programma di navigazione (browser)
- Sperimentare insieme la navigazione utilizzando semplici giochi in siti a sfondo ludico-didattico



PARROCCHIA SS. TRINITA'
scuole dell'infanzia e primaria
GESU' - MARIA

OBIETTIVI TRASVERSALI

Arte immagine: Per quanto concerne la parte di tecnologia verranno sperimentate l'osservazione, la manipolazione e la creazione di elaborati concreti utilizzando materiali differenti presenti nell'ambiente (carta, plastica, alluminio ecc.).

Musica: Ascolto di musica digitale.

Educazione ambientale: verrà effettuato un percorso che porterà i bambini ad un primo approccio con la raccolta differenziata e la comprensione sottostante tale iniziativa, nel rispetto dell'ambiente e nel riutilizzo dei materiali.

Ed. motoria: attività e giochi collaborativi per la sperimentazione attiva del riciclaggio.

COMPETENZE, CITTADINANZA e COSTITUZIONE

COMPETENZE DI CITTADINANZA

Le competenze che si intende sviluppare sono le seguenti:

- Competenza digitale
- Competenza tecnologica
- Imparare ad imparare
- Spirito di iniziativa

Le conoscenze tecnologiche e informatiche che un bambino apprende gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà, di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.



PARROCCHIA SS. TRINITA'
scuole dell'infanzia e primaria
GESU' – MARIA

PROGRAMMA SECONDO INDICAZIONI MINISTERIALI

“...D'altra parte è specifico compito della **tecnologia** quello di promuovere nei bambini e nei ragazzi forme di pensiero e atteggiamenti che preparino e sostengano interventi trasformativi dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse e nel rispetto di vincoli o limitazioni di vario genere: economiche, strumentali, conoscitive, dimensionali, temporali, etiche. Selezionando temi e problemi vicini all'esperienza dei ragazzi si sviluppa in loro una crescente padronanza dei concetti fondamentali della tecnologia e delle loro reciproche relazioni: bisogno, problema, risorsa, processo, prodotto, impatto, controllo. Il laboratorio, inteso soprattutto come modalità per accostarsi in modo attivo e operativo a situazioni o fenomeni oggetto di studio, rappresenta il riferimento costante per la didattica della tecnologia; esso combina la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti originali con la modifica migliorativa, nel senso dell'efficacia o dell'efficienza, di quelli già esistenti. Lo sguardo tecnologico su oggetti e sistemi di dimensione e complessità differente – un cavatappi, un frullatore, un ciclomotore, un ristorante, una centrale termica, una discarica – consente di mettere in evidenza una molteplicità di aspetti e di variabili: dalle risorse materiali o immateriali utilizzate alle fasi del processo di fabbricazione o costruzione, dagli aspetti organizzativi della produzione o della fornitura del servizio ai problemi di dismissione e smaltimento. Questo particolare approccio, caratteristico della tecnologia, favorisce lo sviluppo nei ragazzi di un atteggiamento responsabile verso ogni azione trasformativa dell'ambiente e di una sensibilità al rapporto, sempre esistente e spesso conflittuale, tra interesse individuale e bene collettivo, decisiva per il formarsi di un autentico senso civico.”

“Inoltre, per quanto riguarda le **tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali**, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline. Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile.”

Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

Vedere e osservare

- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Prevedere e immaginare



PARROCCHIA SS. TRINITA'
scuole dell'infanzia e primaria
GESU' - MARIA

- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
- Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

Intervenire e trasformare

- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.



PARROCCHIA SS. TRINITA'
scuole dell'infanzia e primaria
GESU' - MARIA

TESTI DI RIFERIMENTO

LAGO BLU, (libro di discipline), progetto star bene a scuola, GIUNTIScuola 2019.
Materiale messo a disposizione dalla docente e presente in internet.
Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione.

DESCRIZIONE DELL' ATTIVITÀ

Le attività proposte saranno:

- trasversali alle varie discipline oggetto d'insegnamento
- di tipo ludico - cooperativo – laboratoriale
- volte alla creazione di comunità di apprendimento
- generanti apprendimento situato (reale) e distribuito
- In ottica di ristrutturazione continua sulla base delle risposte degli alunni
- Improntate sulla teoria dell'imparare facendo

Il tema centrale che si intende sviluppare durante quest'anno interesserà principalmente la parte di tecnologia in quanto, essendo gli alunni ancora all'inizio di un percorso scolastico, si è deciso di trattare il tema dell'ambiente e del riciclaggio che risulta di più facile trattazione e apprendimento. Questo non toglierà in ogni caso lo spazio all'informatica, soprattutto trasversalmente alle altre discipline.

Rispetto quindi a tale scelta, durante le lezioni i bambini verranno sensibilizzati al rispetto dell'ambiente nel riutilizzo dei materiali di rifiuto che ogni giorno si producono, potendoli manipolare e prendendo consapevolezza delle loro proprietà e delle risorse che l'uomo può trarne facendone un corretto utilizzo e smaltimento.

METODOLOGIE DIDATTICHE

Apprendimento cooperativo e sviluppo del senso di responsabilità;
Attività ludiche per rendere l'apprendimento più efficace e alla portata dei bambini;
Didattica per scoperta attraverso la sperimentazione pratica;
Esercizi guidati alla graduale scoperta dello strumento computer, dei suoi limiti e delle sue potenzialità.
Utilizzo di strumenti tecnologici e di software/giochi didattici/programmi di disegno.



PARROCCHIA SS. TRINITA'
scuole dell'infanzia e primaria
GESU' - MARIA

LEZIONI MULTIMEDIALI

- Lezioni al computer in totale multimedialità per quanto concerne la disciplina dell'informatica
- Rispetto a tecnologia verranno svolte attività perlopiù pratiche e laboratoriali in classe o in spazi all'aperto e in palestra.

VERIFICA E VALUTAZIONE

OBIETTIVI

- formazione persona
- costruzione identità personale
- fiducia in sé
- successo scolastico e di vita

STRUMENTI

Valutazione in base all'impegno profuso, al lavoro di gruppo cooperativo e agli elaborati concreti che verranno prodotti.

Potranno essere somministrate prove di varie tipologie (orali o scritte a risposta multipla/completamento/vero-falso/corrispondenze immagini-parole ecc.) ma perlopiù saranno considerati valutabili i processi di apprendimento più che i soli prodotti/risultati.

STRATEGIE PER IL MIGLIORAMENTO DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO

Specifiche azioni per migliorare i livelli raggiunti di apprendimento didattico ed educativo, quali:

- Monitoraggio continuo attraverso osservazione e confronto orale
- Progettazione e realizzazione di interventi mirati di potenziamento e approfondimento
- Eventuale coinvolgimento di figure esperte esterne
- Progettazione di esperienze di autovalutazione
- Formazione continua
- Predisposizione di misure compensative e dispensative
- Realizzazione di progetti interdisciplinari e compiti autentici
- Uscite didattiche e occasioni di sperimentazione diretta sul territorio

PROGRAMMAZIONE INCLUSIONE

In relazione alla valutazione dei differenti bisogni educativi e didattici degli alunni vengono predisposti specifici piani didattici personalizzati (PdP). Questi piani vengono condivisi con la famiglia e, dove richiesto, anche con i servizi coinvolti.



PARROCCHIA SS. TRINITA'
scuole dell'infanzia e primaria
GESU' - MARIA

Firma dell'insegnante _____

Padova, li _____

Firma dei genitori rappresentanti di classe
