

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "AMERIGO VESPUCCI"-VIBO VALENTIA MARINA
Prot. 0004176 del 17/10/2020
04 (Uscita)



ISTITUTO COMPRENSIVO "AMERIGO VESPUCCI" - VIBO MARINA
SCUOLA PRIMARIA

PROGETTAZIONE DIDATTICA DISCIPLINARE
PER COMPETENZE
di
TECNOLOGIA
CLASSE QUINTA

ANNO SCOLASTICO 2020/2021

TECNOLOGIA

CLASSE QUINTA

COMPETENZE-CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN TECNOLOGIE. *Usare l'insieme delle conoscenze possedute per spiegare il mondo che ci circonda. Essere in grado di trarre conclusioni basate su fatti comprovati.*

NUCLEI FONDANTI	INDICATORI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE	<i>Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale identificando alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo energetico Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi da etichette o altra documentazione</i>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<i>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento Realizzare oggetti seguendo una precisa metodologia progettuale e utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali</i>
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<i>Sapersi orientare tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso adeguato nelle diverse situazioni</i>

COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE

- *Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.*
- *Dimostra originalità e spirito di iniziativa.*

- *Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza la tecnologia della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica per interagire con soggetti diversi nel mondo.*

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

- *Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.*
- *È a conoscenza di alcuni processi di trasformazioni di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.*
- *Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.*
- *Usa gli strumenti digitali e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare e condividere informazioni.*

UDA N.1: "Ritrovarsi...che emozione" **TEMPI: SETTEMBRE - OTTOBRE - NOVEMBRE**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazioni con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività per evidenziare concetti, predisporre sintesi e schemi. • Lezione interattiva dialogata. • Lavoro individuale. • Cooperative Learning.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di istruzioni d'uso 	
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prove di esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Inserire bordi e sfondi. 		
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE		VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> • Registro elettronico. • Piattaforma G-Suite for Education e relativi applicativi (Jamboard, Hangouts Meet e Classroom). • CISCO WebEx Meeting. • Creazione di repository in cloud per il tracciamento e la gestione automatica dei materiali didattici. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni spontanee e guidate su argomenti di studio e non. • Prove autentiche ed elaborati. • Libere espressioni di creatività. • Moduli Google. 	<ul style="list-style-type: none"> • Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.

**UDA N.2: “ViaggiAMO insieme sicuri”
TEMPI: DICEMBRE- GENNAIO**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
VEDERE E OSSERVARE PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. • Utilizzare la barra del disegno, inserire WordArt e Clipart 	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzioni di istruzioni e procedure. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività per evidenziare concetti, predisporre sintesi e schemi. • Lezione interattiva dialogata. • Lavoro individuale. • Cooperative Learning.

STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> • Registro elettronico. • Piattaforma G-Suite for Education e relativi applicativi (Jamboard, Hangouts Meet e Classroom). • CISCO WebEx Meeting. • Creazione di repository in cloud per il tracciamento e la gestione automatica dei materiali didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni spontanee e guidate su argomenti di studio e non. • Prove autentiche ed elaborati. • Libere espressioni di creatività. • Moduli Google. 	<ul style="list-style-type: none"> • Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.

**UDA N.3: “DifendiAMO ciò che ci circonda”
TEMPI: FEBBRAIO - MARZO**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari e le diverse fasi per la sua realizzazione impiegando materiali di uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Salvaguardia degli oggetti e dell'ambiente scolastico. • Modelli e manufatti d'uso comune. • Esecuzioni di istruzioni e procedure. • Comportamenti di rispetto e tutela dell'ambiente. • Processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività per evidenziare concetti, predisporre sintesi e schemi. • Lezione interattiva dialogata. • Lavoro individuale. • Cooperative Learning.

	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago. 		
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA	
<ul style="list-style-type: none"> Registro elettronico. Piattaforma G-Suite for Education e relativi applicativi (Jamboard, Hangouts Meet e Classroom). CISCO WebEx Meeting. Visione di filmati, documentari, libro di testo cartaceo e digitale, YouTube. Creazione di repository in cloud per il tracciamento e la gestione automatica dei materiali didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> Conversazioni spontanee e guidate su argomenti di studio e non. Prove autentiche ed elaborati. Libere espressioni di creatività. Moduli Google. 	<ul style="list-style-type: none"> Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa. 	

UDA N.4: "Sano per noi, sostenibile per l'ambiente"
TEMPI: APRILE - MAGGIO - GIUGNO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ricavare informazioni utili dalle confezioni degli alimenti Individuare gli ingredienti di un alimento Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. Usare il programma di videoscrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> Le etichette degli alimenti Le principali tecniche di conservazione dei cibi. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività per evidenziare concetti, predisporre sintesi e schemi. Lezione interattiva dialogata. Lavoro individuale. Cooperative Learning.
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA		VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> Registro elettronico. Piattaforma G-Suite for Education e relativi applicativi (Jamboard, Hangouts Meet e Classroom). CISCO WebEx Meeting. 	<ul style="list-style-type: none"> Conversazioni spontanee e guidate su argomenti di studio e non. Prove autentiche ed elaborati. Libere espressioni di creatività. Moduli Google. 		<ul style="list-style-type: none"> Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.

- | | | |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Libro di testo cartaceo e digitale, YouTube.• Creazione di repository in cloud per il tracciamento e la gestione automatica dei materiali didattici. | | |
|---|--|--|