



Scuola Primaria Paritaria Giuntini
F11E03200L
Via del Capitano, 2
Pontassieve (FI)

Progettazione annuale per competenze

TECNOLOGIA ED INFORMATICA

(A.S. 2024/2025)

CLASSE DI RIFERIMENTO:

Prima

Seconda

Terza

Quarta

Quinta

Insegnante: Monica Censini

CLASSE PRIMA

Competenze chiave europee:
Competenza digitale, imparare ad imparare, competenze sociali e civiche

Vedere e osservare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
<ul style="list-style-type: none">• Osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita e nelle attività degli alunni, classificandoli in base alle loro funzioni.• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere e sperimentare semplici procedure informatiche.• Le parti del computer e le principali periferiche.• Utilizzare mouse e tastiera per giochi linguistici, di orientamento e coordinamento.	<ul style="list-style-type: none">• Denominare le parti degli oggetti di uso comune• Rappresentare i dati di un'osservazione attraverso un disegno• Riconoscere le parti del computer e la loro funzione

Prevedere e immaginare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
<ul style="list-style-type: none">• Raggruppare per somiglianze.• Ordinare corpi in base alle loro proprietà.• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.	<ul style="list-style-type: none">• Indicatori spaziali e frecce direzionali• Percorsi e orientamento• Approccio agli algoritmi semplici: il concetto di sequenza.	<ul style="list-style-type: none">• Stabilire la relazione "serve per" degli oggetti di uso comune

Intervenire e trasformare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
<ul style="list-style-type: none">• Realizzare prodotti creativi seguendo le istruzioni date.	<ul style="list-style-type: none">• Pixel art: disegno su quadrettatura,	<ul style="list-style-type: none">• Smontare e rimontare semplici giochi.

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare <i>devices</i> digitali per eseguire semplici giochi didattici o scrivere. • Utilizzare il <i>coding</i> in ambito di gioco per sviluppare il pensiero computazionale. 	<p>passaggio da codice a schema grafico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione delle funzioni di base di un programma di disegno (linee, forme, colori). • Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici oggetti e manufatti seguendo istruzioni. • Utilizzare il computer per attività di coding.
--	--	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA CLASSE PRIMA

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

- Lezione frontale
- **Lezione interattiva dialogata**
- Attività di ascolto e parlato, di lettura e di scrittura
- **Attività grafico/manipolative**
- Attività psicomotorie/sensoriali
- Esperimenti
- **Osservazione diretta di fatti e fenomeni**
- **Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate**
- **Attività ed esercitazioni online**
- Didattica per problemi
- Percorsi d'apprendimento attorno a compiti di realtà
- **Osservazioni e confronti mirati; analisi di proposte di soluzione e degli errori**
- Lavoro individuale nella produzione di parole e brevi testi
- Cooperative learning
- Peer tutoring
- Lavoro in piccolo/grande gruppo
- Didattica laboratoriale
- Flipped classroom
- Debate
- Role playing
- Compiti di realtà
- Outdoor education
- Misure dispensative e interventi di individualizzazione
- Altro:

MEZZI E STRUMENTI

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

- Libro di testo
- **Testi didattici interattivi**

- **Sussidi audio-visivi**
- **Materiale didattico in dotazione alla scuola**
- **Software specifici**
- **Esercizi online**
- **Schede predisposte**
- **Devices digitali: computer, tablet, Chromebook**
- Uscite didattiche e visite d'istruzione
- Laboratori
- Strumenti compensativi

MODALITÀ DI VERIFICA

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

Il controllo dell'apprendimento sarà effettuato attraverso:

- **Esercizi applicativi di vario tipo svolti sia in classe sia a casa**
- Prove scritte periodiche
- **Risoluzione di problemi anche in contesti reali**
- Relazioni sulle esperienze svolte
- **Esercizi interattivi**
- Esposizione dei concetti acquisiti
- Interventi dal posto
- Prove basate su compiti di realtà disciplinari e/o interdisciplinari
- **Attività pratiche**
- Partecipazione alle attività laboratoriali e/o di gruppo

VALUTAZIONE

Le attività di verifica, sia oggettive che soggettive, saranno distribuite durante l'anno scolastico.

Nello specifico, saranno proposte:

- Una **verifica iniziale** per valutare i prerequisiti.
- **Verifiche intermedie** a cadenza quadrimestrale, utili per monitorare i progressi.
- Una **verifica finale** per accertare il raggiungimento degli obiettivi.

I risultati di queste valutazioni saranno annotati nel registro del docente, consentendo un **processo valutativo di tipo formativo** che supporta e orienta l'apprendimento. L'uso combinato di diverse tipologie di prove mira a rispondere ai vari stili di apprendimento, offrendo una valutazione ampia e completa di conoscenze e abilità.

CLASSE SECONDA

Competenze chiave europee:
Competenza digitale, imparare ad imparare, competenze sociali e civiche

Vedere e osservare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
<ul style="list-style-type: none">• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi.	<ul style="list-style-type: none">• Le componenti principali della macchina computer.• Utilizzo di semplici programmi di grafica e scrittura.• La tastiera: simboli, lettere, numeri, tasti direzionali.	<ul style="list-style-type: none">• Denominare le parti degli oggetti di uso comune.• Rappresentare i dati di un'osservazione attraverso un disegno.• Riconoscere le parti del computer e la loro funzione.

Prevedere e immaginare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
<ul style="list-style-type: none">• Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico.• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.	<ul style="list-style-type: none">• Eseguire percorsi su indicazioni spaziali• Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici.• Gli algoritmi: il concetto di sequenza e ripetizione.	<ul style="list-style-type: none">• Stabilire la relazione "serve per" degli oggetti di uso comune.

Intervenire e trasformare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
---	-----------------------------	-----------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare prodotti creativi seguendo le istruzioni date. • Utilizzare <i>devices</i> digitali per eseguire semplici giochi didattici o scrivere. • Utilizzare il <i>coding</i> in ambito di gioco per sviluppare il pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di manufatti e decorazioni secondo istruzioni date. • Pixel art: passaggio da codice a schema grafico. • Reticoli analogici e percorsi su foglio. • Giochi logici propedeutici al pensiero procedurale e computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici giochi. • Costruire semplici manufatti.
---	---	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA CLASSE SECONDA

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

- Lezione frontale
- **Lezione interattiva dialogata**
- Attività di ascolto e parlato, di lettura e di scrittura
- **Attività grafico/manipolative**
- Attività psicomotorie/sensoriali
- Esperimenti
- Osservazione diretta di fatti e fenomeni
- **Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate**
- **Attività ed esercitazioni online**
- **Didattica per problemi**
- Percorsi d'apprendimento attorno a compiti di realtà
- **Osservazioni e confronti mirati; analisi di proposte di soluzione e degli errori**
- Lavoro individuale nella produzione di parole e brevi testi
- **Cooperative learning**
- **Peer tutoring**
- Lavoro in piccolo/grande gruppo
- Didattica laboratoriale
- Flipped classroom
- Debate
- Role playing
- Compiti di realtà
- Outdoor education
- Misure dispensative e interventi di individualizzazione
- Altro:

MEZZI E STRUMENTI

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

- Libro di testo
- Testi didattici interattivi
- **Sussidi audio-visivi**
- **Materiale didattico in dotazione alla scuola**
- **Software specifici**
- **Esercizi online**
- **Schede predisposte**
- **Devices digitali: computer, tablet, Chromebook**
- Uscite didattiche e visite d'istruzione
- Laboratori
- Strumenti compensativi

MODALITÀ DI VERIFICA

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

Il controllo dell'apprendimento sarà effettuato attraverso:

- **Esercizi applicativi di vario tipo svolti sia in classe sia a casa**
- Prove scritte periodiche
- **Risoluzione di problemi anche in contesti reali**
- Relazioni sulle esperienze svolte
- **Esercizi interattivi**
- Esposizione dei concetti acquisiti
- Interventi dal posto
- Prove basate su compiti di realtà disciplinari e/o interdisciplinari
- **Attività pratiche**
- Partecipazione alle attività laboratoriali e/o di gruppo

VALUTAZIONE

Le attività di verifica, sia oggettive che soggettive, saranno distribuite durante l'anno scolastico.

Nello specifico, saranno proposte:

- Una **verifica iniziale** per valutare i prerequisiti.
- **Verifiche intermedie** a cadenza quadrimestrale, utili per monitorare i progressi.
- Una **verifica finale** per accertare il raggiungimento degli obiettivi.

I risultati di queste valutazioni saranno annotati nel registro del docente, consentendo un **processo valutativo di tipo formativo** che supporta e orienta l'apprendimento. L'uso combinato di diverse tipologie di prove mira a rispondere ai vari stili di apprendimento, offrendo una valutazione ampia e completa di conoscenze e abilità.

CLASSE TERZA

Competenze chiave europee:
Competenza digitale, imparare ad imparare, competenze sociali e civiche

Vedere e osservare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare gli oggetti del passato e rilevarne le trasformazioni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il linguaggio degli oggetti smart. • I dispositivi di input e output del calcolatore. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le proprietà dei materiali più comuni • Rappresentare i dati di un'osservazione attraverso tabelle e semplici mappe • Riconoscere le funzioni principali di un programma di scrittura

Prevedere e immaginare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali. • Riconoscere parti costitutive, materiali, funzioni d'uso e criticità di un oggetto immaginandone possibili miglioramenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli algoritmi: istruzioni, procedure, diagrammi e debugging. • Le regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le sequenze corrette nello svolgimento di un insieme di azioni. • Seguire semplici istruzioni d'uso.

Intervenire e trasformare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)

<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare oggetti con diversi tipi di materiali, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Usare un programma di grafica e di videoscrittura • Usare giochi didattici interattivi. • Conoscere il sistema operativo utilizzato e i più comuni <i>software</i> applicativi. • Usare il <i>coding</i> in ambito di gioco per sviluppare il pensiero computazionale. • Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno su quadrettatura: dal disegno analogico al disegno digitale. • Primo approccio alle app di Google. • Coding con mappe e percorsi. • Primi passi nell'ambiente di programmazione visuale. • Realizzazione di manufatti semplici con materiale d'uso comune. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti. • Costruire un semplice elemento decorativo. • Scaricare immagini utili dal computer.
--	--	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA CLASSE TERZA

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

- Lezione frontale
- **Lezione interattiva dialogata**
- Attività di ascolto e parlato, di lettura e di scrittura
- **Attività grafico/manipolative**
- Attività psicomotorie/sensoriali
- Esperimenti
- **Osservazione diretta di fatti e fenomeni**
- **Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate**
- **Attività ed esercitazioni online**
- **Didattica per problemi**
- Percorsi d'apprendimento attorno a compiti di realtà
- **Osservazioni e confronti mirati; analisi di proposte di soluzione e degli errori**
- Lavoro individuale nella produzione di parole e brevi testi
- **Cooperative learning**
- **Peer tutoring**
- **Lavoro in piccolo/grande gruppo**
- **Didattica laboratoriale**
- Flipped classroom
- Debate
- Role playing
- Compiti di realtà
- Outdoor education
- Misure dispensative e interventi di individualizzazione
- Altro:

MEZZI E STRUMENTI

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

- Libro di testo
- **Testi didattici interattivi**
- **Sussidi audio-visivi**
- **Materiale didattico in dotazione alla scuola**
- **Software specifici**
- **Esercizi online**
- **Schede predisposte**
- **Devices digitali: computer, tablet, Chromebook**
- Uscite didattiche e visite d'istruzione
- Laboratori
- Strumenti compensativi

MODALITÀ DI VERIFICA

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

Il controllo dell'apprendimento sarà effettuato attraverso:

- **Esercizi applicativi di vario tipo svolti sia in classe sia a casa**
- Prove scritte periodiche
- **Risoluzione di problemi anche in contesti reali**
- Relazioni sulle esperienze svolte
- **Esercizi interattivi**
- Esposizione dei concetti acquisiti
- **Interventi dal posto**
- Prove basate su compiti di realtà disciplinari e/o interdisciplinari
- **Attività pratiche**
- Partecipazione alle attività laboratoriali e/o di gruppo

VALUTAZIONE

Le attività di verifica, sia oggettive che soggettive, saranno distribuite durante l'anno scolastico.

Nello specifico, saranno proposte:

- Una **verifica iniziale** per valutare i prerequisiti.
- **Verifiche intermedie** a cadenza quadrimestrale, utili per monitorare i progressi.
- Una **verifica finale** per accertare il raggiungimento degli obiettivi.

I risultati di queste valutazioni saranno annotati nel registro del docente, consentendo un **processo valutativo di tipo formativo** che supporta e orienta l'apprendimento. L'uso combinato di diverse

tipologie di prove mira a rispondere ai vari stili di apprendimento, offrendo una valutazione ampia e completa di conoscenze e abilità.

CLASSE QUARTA

Competenze chiave europee:
Competenza digitale, imparare ad imparare, competenze sociali e civiche

Vedere e osservare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
<ul style="list-style-type: none">• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi.• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	<ul style="list-style-type: none">• I dispositivi digitali.• Approfondimento delle app di videoscrittura e grafica.• Creazione e condivisione di file.• Realizzazione di mappe, tabelle e testi con l'uso del computer.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le proprietà di materiali non di uso comune, dopo aver effettuato esperienze e prove.• Rappresentare i dati di un'osservazione attraverso un diagramma.• Riconoscere le funzioni principali di alcune Applicazioni.

Prevedere e immaginare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
<ul style="list-style-type: none">• Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico.• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.• Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.	<ul style="list-style-type: none">• Sequenze e algoritmi (le espressioni condizionali, la funzione e le ripetizioni).• Le regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.• La navigazione in rete.	<ul style="list-style-type: none">• Pianificare la costruzione di un semplice oggetto.• Usare il computer per fare una semplice ricerca in Internet.

Intervenire e trasformare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
---	-----------------------------	-----------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • 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 su un computer un comune programma di utilità. • Conoscere il sistema operativo utilizzato e i più comuni <i>software</i> applicativi. • Conoscere la funzionalità di blocchi logici sempre più complessi. • Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di manufatti semplici con materiale d'uso comune. • Programmazione visuale: le app collegate alla robotica educativa. • Le app di Google. • Le potenzialità e i limiti degli strumenti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici meccanismi. • Costruire un semplice oggetto, date le istruzioni. • Scaricare materiali utili o applicazioni dal computer.
--	--	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA CLASSE QUARTA

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

- Lezione frontale
- **Lezione interattiva dialogata**
- Attività di ascolto e parlato, di lettura e di scrittura
- **Attività grafico/manipolative**
- Attività psicomotorie/sensoriali
- Esperimenti
- **Osservazione diretta di fatti e fenomeni**
- **Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate**
- **Attività ed esercitazioni online**
- **Didattica per problemi**
- Percorsi d'apprendimento attorno a compiti di realtà
- **Osservazioni e confronti mirati; analisi di proposte di soluzione e degli errori**
- Lavoro individuale nella produzione di parole e brevi testi
- **Cooperative learning**
- **Peer tutoring**
- **Lavoro in piccolo/grande gruppo**
- Didattica laboratoriale
- Flipped classroom
- Debate
- Role playing
- Compiti di realtà
- Outdoor education

- Misure dispensative e interventi di individualizzazione
- Altro:

MEZZI E STRUMENTI

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

- Libro di testo
- **Testi didattici interattivi**
- **Sussidi audio-visivi**
- **Materiale didattico in dotazione alla scuola**
- **Software specifici**
- **Esercizi online**
- **Schede predisposte**
- **Devices digitali: computer, tablet, Chromebook**
- Uscite didattiche e visite d'istruzione
- Laboratori
- Strumenti compensativi

MODALITÀ DI VERIFICA

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

Il controllo dell'apprendimento sarà effettuato attraverso:

- **Esercizi applicativi di vario tipo svolti sia in classe sia a casa**
- **Prove scritte periodiche**
- Risoluzione di problemi anche in contesti reali
- Relazioni sulle esperienze svolte
- **Esercizi interattivi**
- Esposizione dei concetti acquisiti
- **Interventi dal posto**
- Prove basate su compiti di realtà disciplinari e/o interdisciplinari
- **Attività pratiche**
- Partecipazione alle attività laboratoriali e/o di gruppo

VALUTAZIONE

Le attività di verifica, sia oggettive che soggettive, saranno distribuite durante l'anno scolastico.

Nello specifico, saranno proposte:

- Una **verifica iniziale** per valutare i prerequisiti.
- **Verifiche intermedie** a cadenza quadrimestrale, utili per monitorare i progressi.
- Una **verifica finale** per accertare il raggiungimento degli obiettivi.

I risultati di queste valutazioni saranno annotati nel registro del docente, consentendo un **processo**

valutativo di tipo formativo che supporta e orienta l'apprendimento. L'uso combinato di diverse tipologie di prove mira a rispondere ai vari stili di apprendimento, offrendo una valutazione ampia e completa di conoscenze e abilità.

CLASSE QUINTA

Competenze chiave europee:
Competenza digitale, imparare ad imparare, competenze sociali e civiche

Vedere e osservare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ● Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. ● Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● I dispositivi digitali. ● Hardware e software. ● Approfondimento delle app di videoscrittura e grafica. ● Creazione e condivisione di file. ● Realizzazione di mappe, tabelle e testi con l'uso del computer. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le proprietà di materiali non di uso comune, dopo aver effettuato esperienze e prove. ● Rappresentare i dati di un'osservazione attraverso un diagramma. ● Riconoscere le funzioni principali di alcune Applicazioni.

Prevedere e immaginare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)
<ul style="list-style-type: none"> ● Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ● Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali. ● Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Progettare e sperimentare algoritmi. ● Scrivere e apportare modifiche ad un codice. ● Percorsi esplorativi e cacce al tesoro virtuali. ● Le regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pianificare la costruzione di un semplice oggetto. ● Usare il computer per fare una semplice ricerca in Internet.

Intervenire e trasformare

Traguardi di sviluppo delle competenze	Attività e contenuti	Curricolo essenziale (BES)

<ul style="list-style-type: none"> • 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 su un computer un comune programma di utilità. • Conoscere il sistema operativo utilizzato e i più comuni <i>software</i> applicativi. • Conoscere la funzionalità di blocchi logici sempre più complessi. • Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Online collaboration. • Strumenti per la creazione di contenuti digitali. • Elaborazione e manipolazione di immagini • Digital storytelling • Realizzazione di manufatti semplici con materiale d'uso comune. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici meccanismi. • Costruire un semplice oggetto, date le istruzioni. • Scaricare materiali utili o applicazioni dal computer.
--	---	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA CLASSE QUINTA

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

- Lezione frontale
- **Lezione interattiva dialogata**
- Attività di ascolto e parlato, di lettura e di scrittura
- **Attività grafico/manipolative**
- Attività psicomotorie/sensoriali
- Esperimenti
- Osservazione diretta di fatti e fenomeni
- **Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate**
- **Attività ed esercitazioni online**
- **Didattica per problemi**
- **Percorsi d'apprendimento attorno a compiti di realtà**
- **Osservazioni e confronti mirati; analisi di proposte di soluzione e degli errori**
- Lavoro individuale nella produzione di parole e brevi testi
- **Cooperative learning**
- **Peer tutoring**
- **Lavoro in piccolo/grande gruppo**
- Didattica laboratoriale
- Flipped classroom
- Debate
- Role playing
- Compiti di realtà

- Outdoor education
- **Misure dispensative e interventi di individualizzazione**
- Altro:

MEZZI E STRUMENTI

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

- Libro di testo
- **Testi didattici interattivi**
- **Sussidi audio-visivi**
- **Materiale didattico in dotazione alla scuola**
- **Software specifici**
- **Esercizi online**
- **Schede predisposte**
- **Devices digitali: computer, tablet, Chromebook**
- Uscite didattiche e visite d'istruzione
- Laboratori
- **Strumenti compensativi**

MODALITÀ DI VERIFICA

sottolineare e mettere in grassetto le metodologie che si intende utilizzare

Il controllo dell'apprendimento sarà effettuato attraverso:

- **Esercizi applicativi di vario tipo svolti sia in classe sia a casa**
- **Prove scritte periodiche**
- **Risoluzione di problemi anche in contesti reali**
- Relazioni sulle esperienze svolte
- **Esercizi interattivi**
- Esposizione dei concetti acquisiti
- **Interventi dal posto**
- **Prove basate su compiti di realtà disciplinari e/o interdisciplinari**
- **Attività pratiche**
- Partecipazione alle attività laboratoriali e/o di gruppo

VALUTAZIONE

Le attività di verifica, sia oggettive che soggettive, saranno distribuite durante l'anno scolastico.

Nello specifico, saranno proposte:

- Una **verifica iniziale** per valutare i prerequisiti.
- **Verifiche intermedie** a cadenza quadrimestrale, utili per monitorare i progressi.
- Una **verifica finale** per accertare il raggiungimento degli obiettivi.

I risultati di queste valutazioni saranno annotati nel registro del docente, consentendo un **processo valutativo di tipo formativo** che supporta e orienta l'apprendimento. L'uso combinato di diverse tipologie di prove mira a rispondere ai vari stili di apprendimento, offrendo una valutazione ampia e completa di conoscenze e abilità.