

ISTITUTO COMPRENSIVO DI CEMBRA
SCUOLA PRIMARIA

PIANO DI STUDIO TECNOLOGIA – CLIL IN LINGUA INGLESE

SECONDO BIENNIO (classi terza e quarta)

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Competenza 1 PROGETTARE E REALIZZARE SEMPLICI MANUFATTI E STRUMENTI SPIEGANDO LE FASI DEL PROCESSO	a. Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, scegliendo materiali e strumenti adatti (mezzi di trasporto, alimentazione); b. Utilizzare materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi. c. Realizzare semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale, le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza. d. Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi costitutivi. e. Spiegare le tappe del processo e le modalità con le quali si è prodotto il manufatto.	-Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni manipolazione (mezzi di trasporto, alimentazione); – Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo. – Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. – La terminologia specifica.

Competenza 2 UTILIZZARE LE Più COMUNI TECNOLOGIE, IN PARTICOLARE QUELLE DELLA COMUNICAZIONE E INFORMAZIONE	a. utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base; b. utilizzare il PC, le sue periferiche e programmi applicativi in funzione di attività di studio; c. utilizzare la rete (piattaforma) per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.	- Le semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. - I principali dispositivi informatici di input e output. - – I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. - – Le semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
Competenza 3 ESSERE CONSAPEVOLE DELLE POTENZIALITÀ', DEI LIMITI E DEI RISCHI DELL'USO DELLE TECNOLOGIE CON PARTICOLARE RIFERIMENTO AL CONTESTO IN CUI VENGONO APPLICATE	a. scegliere lo strumento più idoneo all'azione da svolgere; b. riconoscere le funzioni e le modalità d'uso di oggetti vari; c. riconoscere le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero. d. Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.	- Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. - modalità d'uso in sicurezza di strumenti e oggetti d'uso comune; - ambienti di apprendimento specifici per le attività didattiche con alunni della scuola primaria.

Proposta:

Avvicinamento al Coding (con formazione degli insegnanti): secondo biennio e quinta – sviluppo di attività di coding e avvicinamento all'uso di software di programmazione (Scratch...).