

TECNOLOGIA CLASSE QUINTA			
PERIODO		UNITA' DI COMPETENZA	
ottobre-novembre		<u>LA MULTIMEDIALITÀ</u>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti corretti nell'ambiente di apprendimento. • L'alunno sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. • Analizza i fenomeni e la realtà e li descrive giustificando le proprie osservazioni e riflessioni. • Usa strumenti informatici. 	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI <ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Utilizza le conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare soluzioni ai problemi. • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare e informazioni e per interagire con soggetti diversi 	COMPETENZE CHIAVE <ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche. • Competenze di base in scienza e tecnologia. • Imparare ad imparare. • Competenze digitali 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il linguaggio informatico. • Conoscere procedure informatiche. • Conoscere pacchetti di programmi applicativi.
ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Saper usare il linguaggio informatico. 	CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> • Testi e immagini digitali. 	OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le nuove tecnologie e i linguaggi 	ATTIVITA' <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca in rete di testi e immagini.

<ul style="list-style-type: none"> • Saper eseguire procedure informatiche. Saper utilizzare software applicativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritmi. • Programmi multimediali. 	<p>multimediali per sviluppare il proprio in più discipline.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare e classificare mezzi di trasporto che utilizzino diversi tipi di energia. • Comprendere le indicazioni per eseguire procedure informatiche. • Utilizzare software applicativi. • Essere consapevoli dei propri comportamenti. (Ed. civica) • Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i risultati del lavoro. (Ed. civica) • Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere il significato delle regole per 	<ul style="list-style-type: none"> • Problem solving. • Lettura ed ed applicazione di algoritmi. • Uso di software applicativi. • Classificazioni di mezzi di trasporto che utilizzino diversi tipi di energia.
---	---	--	---

		la convivenza sociale e rispettarle. (Ed. civica)	
--	--	---	--

TECNOLOGIA CLASSE QUINTA			
PERIODO		UNITA' DI COMPETENZA	
Dicembre-gennaio		<u>PERCORSI DI PROGETTAZIONE</u>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI	COMPETENZE CHIAVE	CONOSCENZE
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti corretti nell'ambiente di apprendimento. • L'alunno sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. • Analizza i fenomeni e la realtà e li descrive giustificando le proprie osservazioni e riflessioni. • Usa strumenti informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Utilizza le conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare soluzione ai problemi. • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. • Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare e informazioni e per 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche. • Competenze di base in scienza e tecnologia. • Imparare ad imparare. • Competenze digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere materiale di riciclo. • Conoscere gli elementi essenziali relativi alla raccolta differenziata. • Conosce piattaforme virtuali per la pubblicazione e la condivisione di risorse didattiche.

	interagire con soggetti diversi.		
<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper elaborare progetti. • Realizzare manufatti e oggetti virtuali. <p>Interagire in rete con classi virtuali.</p>	<p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetti. • Laboratori sulla differenziata. • Piattaforme virtuali 	<p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali diversi per il riuso creativo. • Elaborare e realizzare progetti individualmente o con i compagni. 	<p>ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavori di gruppo. • Laboratori per la differenziata e il riuso creativo. • Partecipazione alle classi virtuali (e-twinning, giornale on-line...)

TECNOLOGIA CLASSE QUINTA

PERIODO		UNITA' DI COMPETENZA	
Febbraio-marzo		<u>NAVIGHIAMO IN SICUREZZA</u>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI	COMPETENZE CHIAVE	CONOSCENZE
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti corretti nell'ambiente di apprendimento. • L'alunno sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. • Analizza i fenomeni e la realtà e li descrive giustificando le proprie osservazioni e riflessioni. • Usa strumenti informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Utilizza le conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare soluzione ai problemi. • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. • Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare e informazioni e per 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche. • Competenze di base in scienza e tecnologia. • Imparare ad imparare. • Competenze digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole e i rischi connessi alla rete. • Conoscere il linguaggio computazionale. • Conoscere pacchetti di programmi applicativi.

	interagire con soggetti diversi.		
ABILITA'	CONTENUTI	OBIETTIVI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare il linguaggio informatico. • Saper eseguire procedure informatiche. • Saper utilizzare software applicativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • La netiquette (regole per la navigazione in rete). • Algoritmi. • Software per la programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo consapevole le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per evitare rischi relativi alla rete (cyberbullismo). • Utilizzare il linguaggio computazionale. • Utilizzare software applicativi. • Comunicare anche utilizzando la lingua straniera. (CLIL) (Ed. civica) 	<ul style="list-style-type: none"> • Navigazione sicura in rete. • Problem solving. • Lettura ed ed applicazione di algoritmi. • Uso e programmazione di software (PNSD).

TECNOLOGIA CLASSE QUINTA

PERIODO		UNITA' DI COMPETENZA	
<p>Aprile -maggio</p>		<p align="center"><u>IL LIBRO DIGITALE</u></p>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti corretti nell'ambiente di apprendimento. • L'alunno sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. • Analizza i fenomeni e la realtà e li descrive giustificando le proprie osservazioni e riflessioni. • Usa strumenti informatici. 	<p>COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Utilizza le conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare soluzione ai problemi. • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare e informazioni e per 	<p>COMPETENZE CHIAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche. • Competenze di base in scienza e tecnologia. • Imparare ad imparare. • Competenze digitali 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il libro digitale. • Conoscere procedure per l'utilizzo e la condivisione di risorse didattiche e per il download e l'upload. • Conoscere il pensiero computazionale.

	interagire con soggetti diversi.		
<p style="text-align: center;">ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare un e-book. • Saper eseguire procedure per condividere risorse didattiche. • Utilizzare il linguaggio di programmazione informatica (coding). 	<p style="text-align: center;">CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ambienti digitali e classi virtuali. • Software di programmazione. • Software per lo sviluppo del pensiero computazionale. 	<p style="text-align: center;">OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare un e-book. • Imparare le procedure di download e upload. • Seguire procedure per utilizzare e condividere risorse didattiche. • Potenziare e utilizzare il coding. 	<p style="text-align: center;">ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavori di gruppo. • Problem solving. • Interazione in ambienti digitali (ePub Editor). • Potenziamento e utilizzo del coding con Scratch/Arduino/Edmodo (PSND)