

ISTITUTO COMPRENSIVO "G. ADAMOLI" BESOZZO
DIPARTIMENTI SCUOLA PRIMARIA
ANNO SCOLASTICO 2023/2024

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione. Capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Essa comprende il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene.
TRAGUARDI	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">•partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione;•ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo;•legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi;•organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti;•ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici);•ricava informazioni anche da dati rappresentati in tabelle e grafici;•costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri;•utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali);•è in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.);•conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento;•sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale;•si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
OBIETTIVI	Suddivisi in abilità e conoscenze al termine della classe terza e al termine della classe quinta

OBIETTIVI ABILITA'	<p>Vedere e osservare Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e ricavare informazioni da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiegare regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà di materiali di uso comune. Riconoscere e documentare le funzioni di una applicazione informatica. Rappresentare dati attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Prevedere e immaginare 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.</p> <p>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. Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale</p>
CONOSCENZE	<p>Funzione di macchinari legati alla vita quotidiana: matita, gomma, penne, bicicletta, strumenti musicali...</p> <p>Utilizzo e funzione di macchinari legati alle attività del territorio: agricoltura, trasformazione di prodotti alimentari (miele, formaggio...).</p> <p>Tecniche di riciclaggio dei materiali (vetro, plastica, umido).</p> <p>Utilizzo dei nuovi strumenti di comunicazione.</p> <p>Utilizzo di programmi di video-scrittura e di grafica.</p> <p>Utilizzo di Internet come strumento di ricerca.</p> <p>Coding</p>
COMPETENZE	<p>L'alunno è in grado di usare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni.</p>
PERCORSO	<p>Un percorso di apprendimento che mira a sviluppare la competenza alfabetica funzionale dovrà comprendere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la definizione di obiettivi - la raccolta delle tracce per documentare il percorso di ogni bambino e bambina - l'autovalutazione: è fondamentale che i bambini siano protagonisti del proprio apprendimento.

ATTIVITA' PROPOSTE	<p>Analisi, individuazione di strategie e passaggi, verbalizzazioni delle procedure da parte degli alunni per le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - costruzione di semplici cornicette con matita a mano libera rispettando un ritmo; - introduzione del righello; - presentazione di cornicette gradualmente più complesse; <p>dato un modulo, ripetizione dello stesso;</p> <p>Introduzione del goniometro e compasso.</p> <p>Utilizzo combinato dei diversi strumenti.</p> <p>Per ogni attività, individuazione e correzione dell'eventuale errore da parte di ciascuno. Autovalutazione.</p> <p>Approccio all'uso di applicazioni, software (Paint, Word, Excell, Geogebra) per la riproduzione di forme geometriche e mandala.</p> <p>Uso di Power Point per la presentazione dei lavori.</p> <p>Avvio alla programmazione a blocchi con Scratch</p>
LABORATORI PROPOSTI	<ul style="list-style-type: none"> - Cornicette - Torri, serpenti e ...geometria (i cubi) - Coding unplugged - Il Tangram e Scratch
VALUTAZIONE	<p>Si allega la griglia osservativa per la valutazione della competenza alfabetica funzionale</p>

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

<u>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</u>	Livello Avanzato	Livello intermedio	Livello iniziale	Livello base
Comprendere enunciati	Ascolta, comprende testi orali di vario genere espressi con linguaggi complessi, selezionando informazioni e ricavando quelle implicite	Ascolta, comprende testi orali di vario genere, selezionando e ricavando informazioni	Ascolta, comprende testi orali di vario genere espressi con linguaggi semplici, selezionando informazioni	Ascolta, comprende semplici testi orali e se opportunamente guidato seleziona informazioni
Leggere comprendere testi di vario tipo	Legge in modo espressivo e comprende testi di vario genere, selezionando informazioni e ricavando quelle implicite	Legge e comprende testi di vario genere, selezionando informazioni e ricavando quelle implicite	Legge e comprende semplici testi selezionando e ricavando informazioni.	Legge e comprende semplici testi.
Produrre testi di vario tipo	Produce, in modo corretto, enunciati e testi complessi di vario tipo, originali, coerenti e coesi.	Produce, in modo corretto, enunciati e testi di vario tipo, originali, coerenti e coesi.	Produce, enunciati e testi in modo corretto.	Produce, enunciati e testi utilizzando uno schema.
Partecipare a scambi comunicativi con compagni e docenti usando un registro adeguato ai diversi contesti	È in grado di esprimersi in modo preciso, originale, creativo e corretto anche in situazioni e contesti diversi, adottando un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni	È in grado di esprimersi in modo preciso e corretto adottando un registro linguistico adeguato alle diverse situazioni	È in grado di esprimersi in modo quasi sempre corretto adottando un registro linguistico appropriato ad alcune situazioni	È in grado di interagire con qualche incertezza utilizzando un registro linguistico appropriato ad alcune situazioni