

*TECNOLOGIA*

**TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA** (individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.)

<b>COMPETENZE DISCIPLINARI</b>		<i>Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. Individuare collegamenti fra le varie aree disciplinari. Analizzare l'informazione e valutarne l'attendibilità e l'utilità.</i>	
<b>NUCLEI FONDANTI</b>		<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITA'</b>
1.	<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Esplorazione di oggetti e strumenti della vita quotidiana.</li> <li>➤ Descrizione di oggetti e strumenti esplorati percettivamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Osservare e descrivere oggetti e strumenti semplici e rilevarne le proprietà percettive.</li> </ul>
2.	<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classificazioni di oggetti.</li> <li>• Descrizione di una procedura catalogativa.</li> <li>• Organizzazione ordinata di una sequenza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Classificare oggetti, strumenti, macchine di uso comune in base alle loro funzioni.</li> <li>▪ Descrivere una semplice procedura.</li> <li>▪ Stabilire e giustificare l'ordine con cui svolgere le singole azioni.</li> <li>▪ Conoscere le principali componenti del computer.</li> </ul>
3.	<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo basilare del computer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche.</li> <li>▪ Utilizzare il computer per semplici giochi.</li> </ul>
<b>SAPERI IRRINUNCIABILI AL TERMINE DELLA CLASSE</b>			
1.		➤ Esplorazione di oggetti e strumenti della vita quotidiana.	▪ Osservare oggetti e strumenti semplici e rilevarne le proprietà percettive.
2.		• Classificazioni di oggetti.	▪ Classificare oggetti, strumenti.
3.		• Utilizzo basilare del computer.	▪ Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche.
<b>ATTIVITA'</b>			
<b>SETTEMBRE/OTTOBRE/ NOVEMBRE</b>	<b>DICEMBRE/GENNAIO</b>	<b>FEBBRAIO/MARZO</b>	<b>APRILE/MAGGIO/GIUGNO</b>

<p>Conoscenza delle parti del PC e del loro nome.</p> <p>Conoscenza dell'algoritmo per accendere e spegnere correttamente il PC. Uso del programma Paint.</p> <p>Conoscenza dei rischi derivanti dall'uso improprio di oggetti di uso scolastico: penne, forbici, matite, colla.</p>	<p>Classificazione degli oggetti in base ad alcune caratteristiche.</p> <p>Utilizzo del PC e della LIM per imparare.</p>	<p>Individuazione della funzione di oggetti di uso quotidiano.</p> <p>Conoscenza dei rischi derivanti dall'uso improprio degli oggetti.</p> <p>Utilizzo del PC e della LIM per imparare.</p>	<p>Utilizzo di Word.</p> <p>Utilizzo del PC e della LIM per imparare.</p> <p>Creazione di oggetti con materiali vari anche di riciclo.</p> <p>Costruzione di oggetti seguendo istruzioni.</p>
--	--	--	---

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO			VALUTAZIONE	
<u>METODOLOGIA</u>	<u>ORGANIZZAZIONE</u>	<u>MEZZI E STRUMENTI</u>	<u>MODALITA' DI VERIFICA</u>	<u>CRITERI DI VALUTAZIONE</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ L'alunno sarà guidato all'osservazione di oggetti e strumenti per cogliere differenze, materiali e funzioni.</li> <li>▪ Attraverso riflessioni individuali e collettive, si metterà in risalto la necessità di seguire regole per l'utilizzo appropriato e in sicurezza degli strumenti, in particolar modo degli strumenti informatici.</li> <li>▪ I procedimenti operativi saranno presentati con gradualità per permettere a ciascuno di acquisire le abilità di base necessarie all'utilizzo delle nuove tecnologie e dei linguaggi multimediali in funzione di uno sviluppo delle capacità comunicative ed apprenditive in tutti gli ambiti disciplinari.</li> </ul>	<p><b>Lavoro individuale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ libero;</li> <li>▪ con assistenza dell'insegnante;</li> <li>▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato.</li> </ul> <p><b>Lavoro a due</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ insegnante/alunno;</li> <li>▪ alunno/alunno (alla pari);</li> <li>▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà.</li> </ul> <p><b>Lavoro in piccolo gruppo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ interno alla classe;</li> <li>▪ omogeneo per livelli di apprendimento;</li> <li>▪ integrato con criteri sociometrici.</li> </ul> <p><b>Lavoro in grandi gruppi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ più gruppi a classi aperte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Libro di testo cartaceo e digitale.</li> <li>▪ Schede operative.</li> <li>▪ Computer.</li> <li>▪ LIM.</li> <li>▪ CD didattici.</li> <li>▪ Giochi ed attività reperibili su Internet.</li> <li>▪ Elementi polimerici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Osservazione dei comportamenti.</li> <li>▪ Valutazione della prestazione connessa al compito.</li> <li>▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali.</li> </ul>	<p><b>Autonomia gestionale operativa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Uso degli strumenti</li> <li>▪ Uso del tempo</li> <li>▪ Uso delle tecniche</li> </ul> <p><b>Autonomia cognitiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Uso delle procedure</li> <li>▪ Uso delle preconcoscenze</li> </ul> <p><b>Autonomia emotivo – relazionale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Scelta dei comportamenti</li> <li>▪ Capacità di autocontrollo</li> </ul>