

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.)

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

| | | | |
|--|--|--|---|
| <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"> ▪ L'alunno sarà guidato all'osservazione di oggetti e strumenti per cogliere differenze, materiali e funzioni. ▪ 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. ▪ 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. | <p>Lavoro individuale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ libero; ▪ con assistenza dell'insegnante; ▪ programmato su materiale autocorrettivo e strutturato. <p>Lavoro a due</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ insegnante/alunno; ▪ alunno/alunno (alla pari); ▪ l'alunno più capace aiuta il compagno in difficoltà. <p>Lavoro in piccolo gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ interno alla classe; ▪ omogeneo per livelli di apprendimento; ▪ integrato con criteri sociometrici. <p>Lavoro in grandi gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ più gruppi a classi aperte. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Libro di testo cartaceo e digitale. ▪ Schede operative. ▪ Computer. ▪ LIM. ▪ CD didattici. ▪ Giochi ed attività reperibili su Internet. ▪ Elementi polimerici | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservazione dei comportamenti. ▪ Valutazione della prestazione connessa al compito. ▪ Prove oggettive iniziali, in itinere, finali. | <p>Autonomia gestionale operativa</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso degli strumenti ▪ Uso del tempo ▪ Uso delle tecniche <p>Autonomia cognitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso delle procedure ▪ Uso delle preconcoscenze <p>Autonomia emotivo – relazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scelta dei comportamenti ▪ Capacità di autocontrollo |