

ISTITUTO COMPRENSIVO DI BASILIANO E SEDEGLIANO

SCUOLA PRIMARIA “E. De Amicis” DI BASILIANO

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE: PRIMA

INSEGNANTE: FIDENATO MONICA

ANNO SCOLASTICO 2021-2022

Competenze

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

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.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Obiettivi di apprendimento

Vedere e osservare

- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

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 immaginare possibili miglioramenti.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

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.

CONTENUTI

- I materiali
- Realizzazione di oggetti in carta/cartone
- Colorare, ritagliare, incollare e piegare
- Uso del mouse: giochi didattici strutturati basati sul trascinamento, uso del cursore, del tasto dx e sx
- Avvio all'uso della tastiera
- Coding e Pixel art

METODOLOGIA

Le attività di tecnologia saranno prevalentemente di tipo operativo per scoprire ed indagare sul funzionamento e le modalità di impiego degli strumenti e dei dispositivi in uso. I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi multimediali si integreranno con lo sviluppo di progetti (esercizi, giochi, elaborazioni grafiche e manipolazioni) che diverranno le attività su cui si lavorerà.

Si attiveranno percorsi didattici che introdurranno gli alunni a semplici linguaggi di programmazione per la progettazione e realizzazione di oggetti da costruire all'interno di situazioni in cui la fantasia e la manipolazione cattureranno l'attenzione del bambino e svilupperanno semplici operazioni che permetteranno di interiorizzare nuove conquiste.

Partendo da un progetto iniziale si arriverà ad un risultato finale che permetterà l'interazione di strumenti operativi e concettuali per rendere le attività interessanti e motivanti.

Le attività saranno interdisciplinari in raccordo con scienze e in collaborazione con l'insegnante di riferimento.

VERIFICA

Le conoscenze e le abilità verranno verificate attraverso l'analisi dei lavori prodotti, prestando attenzione alla cura dell'oggetto realizzato. Le interrogazioni singole e collettive e la partecipazione alle attività diverranno criteri di valutazione per verificare l'acquisizione di abilità specifiche.

Con le verifiche si misurerà l'acquisizione delle abilità che portano al conseguimento delle competenze specifiche della Tecnologia. I dati saranno registrati sia durante lo svolgimento delle attività didattiche sia al termine di ogni percorso programmato. Per i criteri di valutazione si farà riferimento al Curricolo d'Istituto.