

Istituto Comprensivo di Basiliano e Sedegliano

Scuola Primaria di Basiliano - via San Paolino

Disciplina: tecnologia

Classe: 1[^]

Anno scolastico: 2021/2022

Insegnante: Lia Zuliani

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

L'allievo:

- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- 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.
- Dimostra dimestichezza e spirito di iniziativa verso attività propedeutiche all'uso degli strumenti tecnologici.

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze e abilità	Contenuti
<p>OBIETTIVI TRASVERSALI</p> <ul style="list-style-type: none">• Orientarsi nello spazio e tracciare percorsi in base a indicazioni direzionali.• Sviluppare il pensiero computazionale <p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none">• Effettuare prove e esperienze sulle proprietà dei materiali comuni <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none">• Prevedere le conseguenze di decisioni• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni	<ul style="list-style-type: none">• Identificare i materiali con cui sono costruiti gli oggetti• Osservare e sperimentare per rilevare le caratteristiche dei materiali in relazione alla funzione degli oggetti• Utilizzare materiali anche di riciclo per costruire oggetti• Seguire una sequenza di azioni per realizzare un prodotto• Definire tutti passaggi per arrivare a un obiettivo (coding)• Utilizzare il tablet per svolgere attività di coding	<ul style="list-style-type: none">• I materiali• Oggetti di uso comune• Preparazione di lavoretti per particolari occasioni• L'ora del coding• Il robottino Doc

Esperienze di apprendimento

Le attività proposte si baseranno sull'osservazione degli oggetti; l'insegnante guiderà i bambini nel ragionamento e nella formulazione di ipotesi riguardo al loro funzionamento, alla loro costruzione e alla scelta del materiale con cui sono stati costruiti. Si cercherà di stimolare la curiosità, la sperimentazione attiva e la discussione rendendo i bambini parte attiva con attività laboratoriali (costruzione di giochi, di addobbi). Si proporranno attività di tinkering che daranno libero sfogo alla creatività e svilupperanno la capacità di problem solving. Attraverso il coding, con e senza uso di dispositivi tecnologici, si favorirà lo sviluppo del pensiero computazionale insieme alle capacità di collaborare con i compagni, di analizzare i problemi e cercare soluzioni.

Criteri di verifica e valutazione

La verifica del percorso avverrà attraverso l'osservazione sistematica relativa a interesse e partecipazione durante le attività. I prodotti finali permetteranno di verificare le conoscenze apprese e il grado di personalizzazione nell'utilizzo di programmi specifici o di comandi di coding e saranno considerati compiti di realtà per la valutazione delle competenze.

Per i criteri di valutazione si fa riferimento al Curricolo di Istituto e si utilizzeranno i seguenti 4 livelli:

- A. AVANZATO: l'alunno svolge tutte le attività richieste con consapevolezza, ricerca autonomamente strategie per affrontare situazioni nuove, trova soluzioni molto creative e collabora con i compagni per raggiungere un fine comune.
- B. INTERMEDIO: l'alunno svolge tutte le attività richieste autonomamente; per affrontare situazioni nuove ha bisogno dell'aiuto di qualcuno per individuare strategie adeguate. Gli elementi di creatività sono adeguati.
- C. DI BASE: l'alunno svolge la maggior parte delle attività assegnate ma talvolta necessita dell'aiuto dell'insegnante che lo deve guidare per creare il prodotto finale. Le realizzazioni hanno solo pochi elementi di creatività.
- D. IN VIA DI ACQUISIZIONE: l'alunno necessita dell'aiuto dell'insegnante per svolgere le attività. Non è ancora consapevole dei processi da attuare per creare il prodotto finale.