

ISTITUTO COMPRENSIVO DI BASILIANO E SEDEGLIANO

SCUOLA PRIMARIA DI FLAIBANO

CLASSE PRIMA

ANNO SCOLASTICO 2021/2022

Programmazione di tecnologia

Insegnante Cinzia Moretuzzo

DEFINIZIONE DELLE COMPETENZE ATTESE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze dalle Indicazioni Nazionali del 2012

- L' alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano [...]
- Produce semplici modelli o presentazioni grafiche [...]
- inizia a riconoscere [...] le caratteristiche, le funzioni [...] della tecnologia attuale

I traguardi indicati dal Ministero per il termine della scuola primaria sono stati selezionati e semplificati e il percorso per la classe prima avrà le finalità di:

- Utilizzare oggetti e strumenti quotidiani e descriverne la funzione
- Realizzare semplici rappresentazioni grafiche
- Iniziare a conoscere semplici funzioni, regole e limiti della tecnologia

DEFINIZIONE DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

VEDERE E OSSERVARE

Obiettivi

- Esplorare oggetti e materiali
- Osservare e fare ipotesi sul funzionamento di oggetti in relazione ai materiali di cui sono fatti e alla loro funzione

Conoscenze

- Principali caratteristiche e funzioni di oggetti e strumenti conosciuti
- Conoscenze sui materiali legate al riciclo
- Conoscenze lessicali per definire le caratteristiche di oggetti e materiali

Abilità

- Riconoscere le principali caratteristiche di oggetti e strumenti
- Riconoscere la funzione di oggetti e strumenti
- Riconoscere materiali vicini all'esperienza

PREVEDERE E IMMAGINARE

Obiettivi

- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari

Conoscenze

- Semplici procedure
- Materiali diversi

Abilità

- Fare ipotesi e proporre strategie
- Riconoscere i difetti di un oggetto immaginare possibili miglioramenti
- Prevedere le conseguenze di decisioni e comportamenti personali

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Obiettivi

- Realizzare semplici oggetti descrivendo la sequenza delle operazioni messe in atto
- Seguire semplici procedure per l'avvio e lo spegnimento del computer

Conoscenze

- Semplici procedure di utilizzo delle attrezzature multimediali

Abilità

- Seguire procedure concordate
- Utilizzare il computer per semplici giochi didattici

ATTIVITÀ E CONTENUTI

- Riconoscimento di materiali diversi
- Realizzazione di semplici manufatti
- Realizzazione di cornicette e pixel art
- Distinzione tra oggetti naturali da oggetti artificiali
- Conoscenza dei principali componenti del computer
- Giochi didattici con il display multimediale
- Progetto A&T 2000 per l'ambiente

MODALITÀ DI VERIFICA E CRITERI DI VALUTAZIONE

La valutazione si baserà sulle osservazioni sistematiche condotte durante le attività. Si verificheranno: l'interesse manifestato nei confronti delle proposte didattiche, il livello di partecipazione e il grado di miglioramento rispetto ai personali livelli di partenza.

Per quanto riguarda i criteri di valutazione si veda quanto espresso nel Curricolo d'Istituto.

INDICAZIONI METODOLOGICHE

Le attività proposte saranno volte a stimolare il ragionamento sul funzionamento degli oggetti, a promuovere lo sviluppo delle abilità manuali e a favorire un corretto approccio agli strumenti tecnologici. Questo avverrà attraverso laboratori pratici e attività con supporti multimediali.

L'utilizzo del computer sarà guidato e dall'insegnante perché gli alunni apprendano le corrette procedure e in questi contesti i bambini lavoreranno in coppia per imparare a cooperare.