

ISTITUTO COMPRENSIVO DI BASILIANO SEDEGLIANO

SCUOLA PRIMARIA FLAIBANO

DISCIPLINA TECNOLOGIA

CLASSE SECONDA

INSEGNANTE AMATO CRISTINA

ANNO SCOLASTICO 2021 2022

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA DI TECNOLOGIA

Analisi della situazione di partenza e definizione dei bisogni formativi:
si veda

- la situazione della classe seconda nell'agenda di modulo
- la programmazione trasversale di seconda

Indicatori per lo sviluppo delle competenze

L'alunno:

- Esplora il mondo circostante.
- Conosce e classifica oggetti e li colloca nei contesti appropriati.
- Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni.
- Realizza oggetti seguendo le istruzioni.
- Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

Obiettivi di apprendimento

Abilità

- Classificare gli oggetti secondo un attributo.
- Conoscere la proprietà di macchine semplici di uso comune.
- Distinguere gli oggetti in base al materiale di cui sono fatti.
- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni.

- Analizzare le fasi di costruzione di semplici oggetti.
- Costruire piccoli artefatti con diversi materiali.
- Conoscere i principali componenti del computer.
- Conoscere e utilizzare i comandi di mouse e tastiera per eseguire semplici attività al computer.
- Acquisire semplici procedure informatiche per accendere e spegnere il computer, aprire e chiudere un programma, inviare comandi.
- Conoscere e utilizzare semplici procedure di disegno e videoscrittura.

CONOSCENZE

- I materiali
- Raggruppamenti e classificazione di oggetti
- Strumenti di uso comune: le parti e le funzioni
- Realizzazione di oggetti in carta/cartoncino (origami...)
- Prime conoscenze del computer: uso del mouse: giochi didattici strutturati basati sul trascinamento, uso del cursore, del tasto destro e sinistro.
- Avvio all'uso della tastiera
- La videoscrittura
- Attività di coding
- Classroom
- Uso del programma di disegno
- Pixel art
- Giochi matematici con l'utilizzo di software didattici

METODOLOGIA

Il percorso di tecnologia, per quanto riguarda il corretto uso degli strumenti, è trasversale a tutte le discipline. I contenuti coinvolgono in particolare le scienze, geografia, matematica e italiano su esperienze concrete.

Gli alunni saranno guidati a conoscere ed interagire su Classroom per svolgere e restituire con l'aiuto dell'adulto, semplici compiti online.

Le competenze tecnologiche verranno avviate anche con attività di coding, inizialmente con giochi con attività di gioco con il corpo su scacchiera mobile, poi su fogli quadrettati e solo successivamente su programmi didattici (code.org).

Gli alunni lavoreranno in forma individuale o/e a coppie, collaboreranno aiutandosi reciprocamente nel rispetto delle norme in vigore per il contenimento della pandemia Covid 19.

I bambini verranno guidati alla graduale scoperta del computer e, se arriverà in tempo durante l'anno scolastico in corso, alla scoperta della lavagna multimediale interattiva per comprenderne le funzioni di base o seguire semplici giochi didattici.

Si utilizzerà l'aula multimediale per attività d'informatica durante la compresenza delle insegnanti.

Si precisa che contenuti e obiettivi della seguente programmazione verranno modificati e selezionati in caso di assenze prolungate o chiusura della scuola in presenza a causa della pandemia Covid 19, le insegnanti utilizzeranno Classroom come previsto dal Piano della Didattica Integrata dell' IC di Basiliano Sedegliano

VERIFICA E VALUTAZIONE

Trattandosi di bambini ancora piccoli, le verifiche avranno spesso carattere informale. In questo caso consisteranno soprattutto nell'osservazione di atteggiamenti e comportamenti durante l'attività didattica proposta.

Periodicamente verranno proposte delle semplici prove atte a verificare l'acquisizione di conoscenze e abilità specifiche.

Per la valutazione delle competenze si fa riferimento al Curricolo d'Istituto

Così come disposto dalla Legge 92/2019 e in riferimento al curricolo d'Istituto, alcuni argomenti della disciplina, opportunamente selezionati in modo collegiale da ciascun Consiglio di Classe verranno tradotti e valutati nell'ambito dell'educazione Civica

COMPITO DI REALTA'

- Biglietto augurale con carta riciclata
- Plastica passione di riciclo
- Origami creativi

Flaibano, 20 novembre 2021

Cristina Amato