

Istituto comprensivo di Basiliano e Sedegliano
Scuola primaria di Flaibano
Anno scolastico 2018/2019
Insegnante Carla D'Aleo

Programmazione didattica di **tecnologia**
Classe prima

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

L'alunno:

- Realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale
- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne descrive la funzione principale
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione di uso comune e ne fa un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno

CONOSCENZE

Esplorare il mondo fatto dall'uomo

- Usare strumenti coerentemente con le loro funzioni.
- Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiale in funzione dell'impiego.
- Esplorare il computer e individuarne le funzioni.
- Utilizzare le nuove tecnologie per sviluppare il proprio lavoro in più discipline e per potenziare le proprie capacità comunicative.

ABILITÀ

Rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali.

- Ascoltare, comprendere ed eseguire semplici consegne e procedure.
- Realizzare un manufatto secondo le indicazioni fornite.
- Sviluppare abilità manuali.
- Osservare, descrivere e rappresentare un computer e le sue parti fondamentali.
- Intuire il rapporto tra le icone e i menù di una barra e le loro funzioni.
- Usare semplici programmi per il disegno e le presentazioni

Metodologia

Le attività di tecnologia favoriscono e stimolano la generale predisposizione umana a collaborare in abilità di tipo operativo, metodologico e sociale. Selezionando aspetti vicini all'esperienza dei bambini, si svilupperà in loro una crescente padronanza dei concetti fondamentali della tecnologia: i principi di funzionamento e le modalità di impiego di tutti gli strumenti, i dispositivi, le macchine e i sistemi che l'uomo progetta per

risolvere problemi o semplicemente per migliorare le proprie condizioni di vita.

Le attività laboratoriali saranno intese come modo per accostare gli alunni in maniera attiva e operativa ai fenomeni oggetti di studio.

I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi multimediali rappresenteranno un elemento fondamentale in tutte le discipline ma, soprattutto attraverso la tecnologia, si combineranno le conoscenze teoriche e pratiche per la comprensione di sistemi più complessi. Quando possibile, i bambini potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici, che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato finale.