

Istituto Comprensivo di Basiliano e Sedegliano

Scuola Primaria “Cristoforo Colombo” a Tempo Pieno di Mereto di Tomba - Pantianicco

Disciplina TECNOLOGIA

Classe SECONDA

Insegnante MATTEO RIVETTI

Anno scolastico 2019/2020

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA DI TECNOLOGIA

Competenze-Chiave Europee		COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO	
Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione <i>ai fini della certificazione delle competenze</i>		La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.	
Traguardi per lo sviluppo delle competenze Fine Classe II	NUCLEO TEMATICO		
L'alunno: · riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale	VEDERE E OSSERVARE	Competenza specifica: osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzare semplici schematizzazioni.	
		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – Scoprire le caratteristiche di alcuni materiali attraverso l'osservazione e la manipolazione. – Scoprire di cosa sono fatti gli oggetti, attraverso l'osservazione e la manipolazione.	CONTENUTI – Proprietà di alcuni materiali caratteristici degli oggetti (legno, vetro, plastica, metalli,...) – Le principali caratteristiche dei materiali.
L'alunno: · sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa · realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale	PREVEDERE E IMMAGINARE	Competenza specifica: riconoscere le principali interazioni tra natura e uomo, individuandone le principali problematiche.	
		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – Ricorrendo a schematizzazioni semplici ed essenziali, realizzare modelli di manufatti di uso comune,	CONTENUTI – La costruzione di modelli.

cooperando con i compagni		<p>identificando i materiali più idonei alla loro realizzazione.</p> <p>– Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche (Es. pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità)</p> <p>– Individuare le funzioni di alcuni strumenti di uso comune.</p>	
<p>L'alunno:</p> <p>– conosce il pensiero computazionale per sviluppare logica e risoluzione dei problemi in modo creativo</p> <p>– impara ad usare le nuove tecnologie per sviluppare semplici lavori in tutte le discipline</p>	<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<p>Competenza specifica: stimolare comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.</p>	
		<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONTENUTI</p>
		<p>· Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità</p>	<p>– Conoscere e nominare le principali parti hardware di un computer: tastiera, mouse, monitor, unità centrale</p> <p>– Rappresentazione delle procedure di accensione e spegnimento di un computer</p> <p>– Avviare e chiudere programmi da utilizzare</p> <p>– Riconoscimento e uso delle icone per aprire e chiudere un'applicazione</p> <p>– Disegnare con Paint. Utilizzo dei colori personalizzati: le sfumature. Utilizzo della matita, pennello, lente di ingrandimento</p> <p>– Imparare ad utilizzare software per la produzione musicale</p>

METODOLOGIA

La scelta metodologica prevede un lavoro basato sul coinvolgimento attivo di tutti i soggetti e finalizzato alla scoperta e alla costruzione del sapere, piuttosto che alla sua ricezione. Alle conoscenze, pertanto, si cercherà di pervenire sempre tramite itinerari di ricerca, di scoperta, di ragionamento. I bambini saranno stimolati ad assumere un atteggiamento di impegno e di responsabilità nei confronti di se stessi e dei compagni, svolgendo il lavoro proposto con metodo e consapevolezza crescente. E' indispensabile infatti che il bambino si abitui a lavorare con un certo rigore metodologico, che lo porterà a raggiungere più facilmente l'autonomia. Si partirà sempre dall'esperienza significativa dell'alunno e gli insegnanti adotteranno un linguaggio accessibile, motivante, adeguato al ruolo di organizzatore e facilitatore del processo di apprendimento e della comunicazione, utilizzando le tecniche del Problem Solving (problematizzazione dell'esperienza), ricerca-azione, Circle-time, Tutoring fra pari, Brainstorming, conversazioni libere e guidate, lavori individuali e di gruppo.

L'attività di verifica e valutazione è intesa come parte integrante del più ampio processo di insegnamento-apprendimento.

Essa consentirà il riesame critico del progetto didattico e l'accertamento dell'efficienza e dell'efficacia di strategie e metodi, utili al conseguimento delle competenze.

Saranno predisposti diversi tipi di prove:

- osservazioni dirette del modo di operare
- schede di verifica
- verifiche orali

Pantianicco, 10 novembre 2018

Ins. Matteo Rivetti