ISTITUTO COMPRENSIVO DI BASILIANO E SEDEGLIANO
PRIMARIA DI CISTERNA

TECNOLOGIA classe_PRIMA

Ins. Roberto Buttazzoni anno sc. 2019 / 2020

Programmazione Didattica

Traguardi di competenza:
A. L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.
B. Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale (cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego)
C. Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.
D. Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità, osservando oggetti del passato.
E. È in grado di utilizzare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali (per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative)
F. Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

Obiettivi di Apprendimento	Tempi	Contenuti, attività, metodi
A.1 Osservare, descrivere e rappresentare anche con disegni e semplici schemi elementi del mondo naturale e artificiale. A.2 Distinguere gli oggetti naturali da quelli artificiali. A.3 Raggruppare gli oggetti in base alle loro funzioni primarie. A.4 Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. A.5 Familiarizzare con il computer e acquisire manualità informatiche di base. B.1 Progettare e realizzare semplici manufatti d'uso comune. B.2 Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. C.1 Osservare, descrivere e rappresentare elementi del mondo artificiale. C.2 Esplorare artefatti tecnologici e scoprirne funzioni	Tutto l'anno	1 – Comporre e scomporre oggetti 2 – Raccontare e rappresentare la storia di oggetti 3 – Conoscere le parti del computer 4 – Uso del mouse 5 – Avvio all'uso di programmi di video scrittura Si lavorerà sul piano concreto con l'utilizzo di materiale di vario genere e si imparerà a conoscere e usare materiale specifico di misurazione, rilevazione e analisi della materia. Il linguaggio specifico si arricchirà di nuovi termini che gli alunni dovranno dimostrare di conoscere e utilizzare correttamente; per questo gli alunni saranno stimolati a relazionare sulle esperienze affrontate ed a spiegare il significato delle

e usi. D.1 Progettare e realizzare semplici manufatti d’uso comune. D.2 Seguire istruzioni d’uso e saperle fornire ai compagni. D.3 Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. E.1 Cogliere differenze per forma, materiali, funzioni tra oggetti simili messi in comparazione. E.2 Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni (e i principi di sicurezza). E.3 Familiarizzare con il computer e acquisire manualità informatiche di base. F.1 Familiarizzare con il computer e acquisire manualità informatiche di base. F.2 Utilizzare semplici materiali digitali per l’apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.		parole e delle espressioni usate.Per una più completa illustrazione delle esperienze o degli argomenti trattati gli alunni utilizzeranno disegni, tabelle, grafici, schede.

Cisterna 10 novembre 2019 Buttazzoni Roberto