ISTITUTO COMPRENSIVO DI BASILIANO SEDEGLIANO

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

SCUOLA PRIMARIA DI FLAIBANO

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE : TERZA

INSEGNANTE: Roberta Schiro

ANNO SCOLASTICO 2019-2020

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno:

- • Conosce ed usa semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento
- • Sa utilizzare gli strumenti senza spreco o danno
- • Usa strumenti informatici (computer e lim) in situazioni significative di relazione con gli altri

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO CONOSCENZE

- I bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano

- - Conoscere il computer nelle sue funzioni generali
- - Conoscere ed utilizzare programmi di videoscrittura , grafica giochi didattici...

ABILITA'

- Osservare e analizzare gli oggetti gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita e nelle attività degli alunni classificandoli in base alla loro funzione.

- - Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati
- - Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati
- Acquisire consapevolezza del problema dei rifiuti e assumere comportamenti corretti (ridurre, riutilizzare,riciclare)

- - Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni
- - Utilizzare il computer con programmi di videoscrittura e grafica,
- - Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici
- - Avviare lo sviluppo del pensiero computazionale (giochi motori e giochi online utilizzando il sito di classe)

CONTENUTI

Osservazione di oggetti, materiali naturali e artificiali, materiali da riciclare, classificare i materiali, rappresentazioni grafiche di materiali e oggetti, le parti essenziali del computer e loro funzioni, uso della tastiera, mouse per svolgere semplici attività, creare cartelle, file, salvare ed eliminare file, uso della LIM, giochi didattici anche online

METODOLOGIA

Le attività inizieranno sempre dall'osservazione libera o guidata di oggetti e strumenti di uso comune. Attraverso la discussione collettiva e la messa in comune delle idee emerse si arriverà alla condivisione di regole e principi che è necessario rispettare nell'utilizzo degli strumenti analizzati.

Tecnologia sarà strettamente legata a scienze, si cerca di fornire agli alunni significative ma semplici opportunità di progettazione, costruzione e utilizzo di oggetti di materiale facilmente reperibile.

Si continuerà una prima alfabetizzazione informatica iniziata gli scorsi anni, gli alunni verranno sollecitati ad utilizzare il computer come strumento di lavoro nello svolgimento delle varie attività didattiche interdisciplinari.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica si svolgerà in itinere, attraverso osservazioni occasionali e sistematiche e riguarderà:

- la capacità di organizzare, ideare, progettare in gruppo
- la capacità di condivisione di esperienze, di discussione, di rispetto delle idee
- l'utilizzo e il rispetto di materiali propri e altrui.