|  |
| --- |
| **Istituto comprensivo Pio Fedi Grotte S. Stefano**  **Programmazione d’istituto**  **Scuola Primaria**  **CLASSE PRIMA, SECONDA, TERZA** |
| **TECNOLOGIA** |
| **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:**   1. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 2. competenza digitale 3. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 4. competenza in materia di cittadinanza 5. competenza imprenditoriale |

|  |
| --- |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria** |
| TECNOLOGIA |
| * L’alunno riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. * Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. * Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. * Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. * Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **1°, 2°, 3°, 4° BIMESTRE** | | | |
| **INDICATORI** | **COMPETENZE** | **ABILITA’** | **ARGOMENTI E CONTENUTI** |
| VEDERE E OSSERVARE | * Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione. * Leggere e ricavare informazioni * utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio. * Impiegare alcune regole del * disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. * Effettuare prove ed esperienze * sulle proprietà dei materiali più comuni. * Riconoscere e documentare le * funzioni principali di una nuova applicazione informatica. * Rappresentare i dati * dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. | L’alunno sa:   * Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni. * Rappresentare con iconografie di   tipologie diverse oggetti di vario genere.   * Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei vari materiali. * Rappresentare i dati dell’osservazione   attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, anche con l’utilizzo di programmi multimediali. | * Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni attraverso manipolazioni ed esperimenti. * Utilizzo di programmi * multimediali per la videoscrittura e per la rappresentazione con tabelle, mappe ecc. * Attività di pixel art * Attività di coding unplugged e con l’utilizzo di programmi informatici. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PREVEDERE E IMMAGINARE | * Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico. * Prevedere le conseguenze di * decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. * Riconoscere i difetti di un * oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. * Pianificare la fabbricazione di un * semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. * Organizzare una gita o una visita * ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. | L’alunno sa:   * Effettuare stime su pesi e misure di oggetti degli ambienti indagati. * Prevedere le conseguenze di   decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.   * Riconoscere i difetti di un oggetto   e immaginarne possibili miglioramenti.   * Intuire e pianificare la   fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.   * Organizzare le informazioni per   una ricerca anche con l’utilizzo di strumenti multimediali. | * Oggetti, utensili e macchine: loro funzioni e trasformazione nel tempo. * Procedure di utilizzo sicuro di * utensili e di segnali di sicurezza più importanti. * Utilizzo dei più comuni e noti * motori di ricerca. * Utilizzo dei più comuni e noti browser di navigazione in internet. |
| INTERVENIRE E TRASFORMARE | * Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. * Utilizzare semplici procedure per * la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. * Eseguire interventi di * decorazione, riparazione e | L’alunno sa:   * Intuire le varie fasi di costruzione e smontaggio di semplici oggetti e meccanismi. * Utilizzare in modo corretto le risorse,   evitando anche sprechi, inquinamento e deturpamento dell’ambiente.   * Riutilizzare e riciclare i materiali. | * Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d’uso più semplici, utilizzando una terminologia sempre più specifica. * L’importanza del risparmio * energetico. * La cultura del riciclaggio. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | * manutenzione sul proprio corredo * scolastico. * Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. * Cercare, selezionare, scaricare e * installare sul computer un comune programma di utilità. | * Ricavare informazioni e utilizzare   procedure per la costruzione di un artefatto, per l’analisi e la classificazione di oggetti, per la preparazione e la presentazione di un alimento.   * Eseguire interventi di decorazione,   sul proprio corredo |  |

|  |
| --- |
| **COMPETENZE DI BASE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA** |
| **TECNOLOGIA** |
| * Utilizzare il disegno per rappresentare semplici oggetti. * Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni * Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. * Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. * Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari * Costruire semplici manufatti * Utilizzare il computer per la raccolta e ricerca di dati * Utilizzare il computer in programmi di video-scrittura e disegno |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | |
| **METODOLOGIA** | | | | |
| Brainstorming |  |  | Cooperative Learning |  |
| Lezione frontale e/o dialogata |  |  | Tutoring |  |
| Conversazioni e discussioni |  |  | Didattica Laboratoriale |  |
| Problem solving |  |  | Correzione collettiva delle attività |  |
| Lavoro Individuale |  |  | Riflessioni metacognitive |  |
| Ricerche autonome |  |  | Role-Playing |  |
| Peer Education |  |  | Altro |  |
|  |  |  |  |  |
| **PIATTAFORME E CANALI DI COMUNICAZIONE** | | | | |
| * Piattaforma G-suite/Classroom * WhatsApp * Registro elettronico * Altro… | | | | |
| **MATERIALE DI STUDIO PROPOSTI** | | | | |
| Libri di testo/libri a tema/digitali |  |  | Schede didattiche |  |
| Materiale audiovisivi |  |  | Strumenti specifici |  |
| Strumenti informatici |  |  | Mediatori iconici |  |
| Software informatici specifici |  |  | Risorse digitali |  |
| Giochi didattici |  |  | Mappe/Schemi/Tabelle |  |
| Materiali prodotti dal docente |  |  | Altro |  |
| Materiali prodotti dalle case editrici |  |  |  |  |