|  |
| --- |
| **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 sull’ambiente scolastico e/o sulla propria abitazione. * Leggere informazioni utili da   guide d’uso o istruzioni.   * Impiegare alcune regole del disegno per rappresentare semplici oggetti. * Effettuare esperienze sulle   proprietà dei materiali più comuni.   * Rappresentare i dati   dell’osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, anche con l’utilizzo di programmi multimediali. | L’alunno sa:   * Eseguire semplici misurazioni utilizzando strumenti di misurazione convenzionali e non. * Leggere informazioni e seguire   istruzioni di semplici compiti.   * Rappresentare i dati. * Utilizzare programmi multimediali per la rappresentazione di dati. * Osservare e riconoscere oggetti di   materiali differenti.   * Riconoscere proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. | * Misurazioni con strumenti di misurazione convenzionali e non. * Rappresentazione di dati con grafici e tabelle. * Semplice approccio all’utilizzo di tecnologie multimediali. * Attività di pixel art. * Attività di coding. |
| **PREVEDERE E IMMAGINARE** | * Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico e familiare. * Intuire le conseguenze di   decisioni o comportamenti | L’alunno sa:   * Comprendere di oggetti e utensili le funzioni e trasformazioni nel tempo. * Comprendere l’utilizzo sicuro di   utensili e di segnali di sicurezza più importanti. | * Realizzazione di manufatti utilizzando materiali di uso comune o di riciclo, rispettando determinate procedure. * Conoscenza e primo utilizzo del PC. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | personali o relative alla propria  classe.   * Immaginare possibili miglioramenti di oggetti. * Intuire la fabbricazione di un   semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.   * Utilizzare le informazioni per una   ricerca anche con l’utilizzo di strumenti multimediali. | * Comprendere le caratteristiche   tecnologiche degli strumenti d’uso più semplici.   * Utilizzare internet per reperire   informazioni utili. |  |
| **INTERVENIRE E TRASFORMARE** | * Saper utilizzare in modo corretto le risorse, evitando anche sprechi, inquinamento e deturpamento dell’ambiente. * Riutilizzare e riciclare i materiali. * Utilizzare procedure corrette per la classificazione di oggetti, per la preparazione e presentazione di un alimento. | L’alunno sa:   * Comprendere l’importanza del risparmio energetico. * Comprendere e apprezzare la cultura   del riciclo. | * La raccolta differenziata. * Il riciclo e il riutilizzo di materiali per la fabbricazione di nuovi oggetti o manufatti. |

|  |
| --- |
| **COMPETENZE DI BASE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA** |
| **TECNOLOGIA** |
| * Osservare e denominare alcune caratteristiche degli oggetti d’uso comune e delle loro parti. * Mettere in relazione i bisogni dell’uomo con gli oggetti che costruisce. * Costruire semplici oggetti con materiali di recupero. * Utilizzare semplici materiali digitali per l’apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | |
| **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 |  |  |  |  |