



ISTITUTO COMPrensIVO "AMERIGO VESPUCCI" - VIBO MARINA
SCUOLA PRIMARIA

PROGETTAZIONE DIDATTICA DISCIPLINARE
PER COMPETENZE
di
TECNOLOGIA
CLASSE PRIMA

ANNO SCOLASTICO 2023/2024

TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA

COMPETENZE-CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO. *La competenza in campo tecnologico implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.*

COMPETENZA: *Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico- tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.*

COMPETENZA: *Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.*

COMPETENZA: *Dimostra originalità e spirito di iniziativa.*

NUCLEI FONDANTI

INDICATORI DI COMPETENZA

VEDERE E OSSERVARE

*Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale identificando alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo energetico.
Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi da etichette o altra documentazione.*

PREVEDERE E IMMAGINARE

*Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento.
Realizzare oggetti seguendo una precisa metodologia progettuale e utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.*

INTERVENIRE E TRASFORMARE

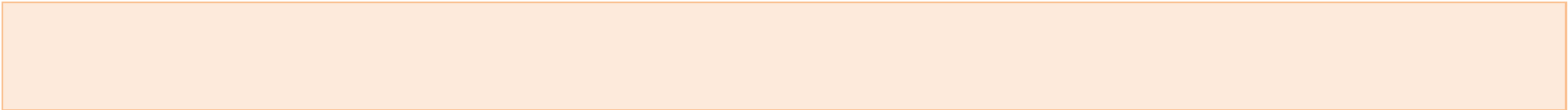
Sapersi orientare tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso adeguato nelle diverse situazioni.

COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE

- Le sue conoscenze scientifico- tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà.
- Dimostra originalità e spirito di iniziativa.
- Dimostra una padronanza della lingua italiana da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE *(dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)*

- Riconosce nell'ambiente, attraverso le percezioni i vari materiali.
- L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendo i difetti e immaginando possibili miglioramenti.
- Effettua e descrive semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo e al calore.



UDA N^ 1			
“La realtà intorno a me”			
TEMPI: SETTEMBRE - OTTOBRE - NOVEMBRE			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI

VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Osservare la realtà usando i cinque sensi e gli elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazioni, misurazioni, fotografie dell'ambiente scolastico (aula, palestra...) e/o della propria abitazione (cucina, cameretta). Osservazioni e confronti mirati. 	<ul style="list-style-type: none"> Cogliere differenze e funzioni essenziali del mondo artificiale usando i cinque sensi.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere ed eseguire istruzioni e procedure. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo ordinato e creativo per la conservazione del materiale scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere ed eseguire semplici istruzioni.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare semplici procedure per realizzare creazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca immagini e video tutorial in internet con la guida dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere e utilizzare semplici procedure.

PIANO RiGenerazione Scuola

Rigenerazione dei saperi	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
---------------------------------	-----------------------------------	------------------	-------------------------



- Cogliere l'idea di sviluppo e ricerca, nell'innovazione e nella tecnologia comprendendo il concetto di sostenibilità per proteggere e salvaguardare l'ambiente.
- Utilizzo di materiali di facile reperibilità e di basso impatto ambientale per la realizzazione di oggetti in **classe e a casa.**
- Comprendere il significato di salvaguardia dell'ambiente naturale.

UDA N^ 2
“La Terra è bella”

TEMPI: DICEMBRE-GENNAIO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti tecnologici d'uso quotidiano e riconoscerne le funzioni principali con la guida dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Esperienze pratiche. Monitor, tastiera, mouse e dispositivi ausiliari. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere strumenti tecnologici e le funzioni principali.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Circle time</i> e concetto di cooperazione. Analisi critica di un oggetto e ricerca di opportuni correttivi ai difetti. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere i difetti e i danni di un oggetto.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Smontare semplici oggetti e meccanismi. 	<ul style="list-style-type: none"> Progettazione e realizzazione di piccoli manufatti (segnalibri, lavoretti di Natale) con l'utilizzo di vario materiale. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere semplici meccanismi di oggetti di uso comune.

PIANO RiGenerazione Scuola

Rigenerazione dei comportamenti



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere e comprendere le varie fonti di energia pulita, rinnovabile e accessibile per il presente e le future generazioni.

CONTENUTI

- Visione di filmati e cartoni relativi alle risorse energetiche naturali e "green".
- L'energia solare e l'energia eolica.

OBIETTIVI MINIMI

- Conoscere le fonti energetiche rinnovabili.

UDA N^ 3
“Noi creiamo giocando”

TEMPI: FEBBRAIO – MARZO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi. 	<ul style="list-style-type: none"> Produzione di oggetti con materiali di riciclo. Realizzazione di maschere con carta riciclata. Disegni e rappresentazioni di semplici tabelle e mappe. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere semplici dati relativi a tabelle e mappe.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare semplici procedure per realizzare creazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Video tutorial per creare oggetti con carta e plastica. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere semplici tecniche per realizzare biglietti e oggetti.

INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere e usare le varie parti dei principali dispositivi elettronici. 	<ul style="list-style-type: none"> Le componenti principali di un pc. Il <i>tablet</i> e lo <i>smart phone</i>. Video tutorial relativi alla realizzazione di biglietti augurali. 	

PIANO RiGenerazione Scuola

Rigenerazione dei comportamenti	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e comprendere l'importanza fondamentale della raccolta differenziata e del riciclo della plastica e di altri materiali per preservare il nostro pianeta. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività relative alla raccolta differenziata. Realizzazione di <i>posters</i> e disegni sugli ambienti naturali. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e comprendere la raccolta differenziata e il riciclo.

UDA N° 4
“Noi come l’acqua, l’aria e la terra”

TEMPI: APRILE – MAGGIO – GIUGNO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti tecnologici d’uso quotidiano e riconoscerne le funzioni principali con la guida dell’insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Stime, misurazioni, confronti. Utilizzo di misurazioni non convenzionali e non convenzionali e uso di strumenti utili alla misurazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere strumenti tecnologici di uso comune.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> Con l’aiuto dell’insegnante comprendere l’importanza delle tecnologie per salvaguardare l’ambiente limitando lo spreco di carta. 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzo della carta e del cartone per realizzare oggetti e figure. Video tutorial e tecniche semplici per procedere alla realizzazione di oggetti con sughero e legno. 	<ul style="list-style-type: none"> Con l’aiuto dell’insegnante conoscere l’importanza delle tecnologie per ridurre gli sprechi.

INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi. • Riconoscere e usare le varie parti dei principali dispositivi elettronici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di mattoncini di plastica tipo Lego e di meccanismi già assemblati per costruire semplici modelli. • Utilizzo di semplici applicazioni di giochi interattivi per l'apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere semplici meccanismi e le parti principali di dispositivi elettronici di uso quotidiano.
----------------------------------	---	---	---

PIANO RiGenerazione Scuola

<i>Rigenerazione dei saperi</i>	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e comprendere le nuove tecnologie a basso impatto ambientale per la salvaguardia dell'ambiente e per ridurre gli sprechi in ogni settore del sistema economico e produttivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di INTERNET per approfondire il tema relativo alle nuove tecnologie per la tutela della vita sulla Terra. • Disegni e immagini sull'inquinamento del mare, dei fiumi e dei laghi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le nuove tecnologie a basso impatto ambientale.

METODOLOGIE	STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale. • Lezione interattiva dialogata. • Discussione libera e guidata. • Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate. • Percorsi di apprendimento attorno a compiti autentici o di realtà. • Osservazioni e confronti mirati; analisi di proposte di soluzione e degli errori. • Lavoro individuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Libri, schede strutturate. • LIM o Digital board. • Piattaforma e registro d'Istituto. • Piattaforma G-suite. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercizi applicativi di vario tipo, svolti sia in classe che a casa. • Prove scritte periodiche in forma di test del tipo vero/falso o a scelta multipla. • Risoluzione di problemi anche in contesti reali. • Esposizione dei concetti acquisiti. • Prove basate su compiti autentici o di realtà disciplinari e multidisciplinari. • Attività pratiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.