

TECNOLOGIA

TRAGUARDI FORMATIVI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI E <i>POSSIBILI</i> ATTIVITA' DIDATTICHE, AMBIENTE DI APPRENDIMENTO, CONTESTO E MEDIAZIONE DIDATTICA, STRATEGIE	COMPETENZE
<p>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 e servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale</p>	<p><u>Vedere e osservare:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Confrontare direttamente grandezze di 2 oggetti, fenomeni, distanze - Interpretare semplici istruzioni scritte e/o rappresentate - Utilizzare strumenti tecnici, es. righello, forbici.... - Ricercare tecniche per rappresentare caratteristiche di oggetti, forme.... - Effettuare semplici prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle già strutturate, diagrammi, disegni. 	<p>L'insegnante propone le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - costruzione di oggetti / di giochi/manufatti tridimensionali sia seguendo istruzioni sia progettandoli - costruzione di oggetti per il mercatino di Aliasafri - attività di trasformazione di materiali/oggetti - conoscenza ed utilizzo dell'azione di alcuni elementi su altri - conoscenza di materiali, elementi naturali, fenomeni legati all'esperienza quotidiana - esperienze di scienze - esperimenti - gite, uscite - materiali e le loro principali caratteristiche - utilizzo della LIM - origami - copertine degli argomenti e/o dei quaderni - smontaggio di oggetti - attività di geometria/geo- 	<p><u>Vedere e osservare:</u></p> <p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservando oggetti, fenomeni, ambiente circostante, reperti raccolti/animali/piante, individua possibili grandezze misurabili - confronta direttamente grandezze (altezze, lunghezze, spessori, pesi, durate) di 2 oggetti, fenomeni, reperti raccolti, animali, piante, distanze (es. all'interno dell'aula, del cortile, della palestra) - produce e riconosce simboli convenzionali all'interno della classe - date semplici istruzioni di costruzione, ricette.....: interpreta i simboli utilizzati individua materiale occorrente, sequenze di lavoro... - esegue un percorso seguendo istruzioni verbali/in codice - utilizza il righello per semplici attività - manipolando, osservando, confrontando oggetti solidi di uso quotidiano: <ul style="list-style-type: none"> -riconosce caratteristiche comuni -utilizza le caratteristiche individuate per la costruzione di giochi e manufatti -ricerca tecniche per rappresentarle - giocando con oggetti/materiali/sostanze....., individua le loro proprietà in situazioni diverse - confronta situazioni uguali con l'azione di operatori opposti - individua situazioni operative inverse - rappresenta i dati ricavati dalle osservazioni utilizzando semplici tabelle già strutturate, diagrammi, disegni.

<p>-si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p> <p>-produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del progetto operato utilizzando elementi del disegno tecnico e strumenti multimediali</p> <p>-inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</p>	<p><u>Prevedere e immaginare:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Prevedere l'esito del confronto diretto delle grandezze di 2 oggetti, fenomeni, distanze - Prevedere possibili conseguenze di azioni, trasformazioni - Riconoscere le differenze di un semplice oggetto costruito rispetto al modello - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Pianificare la realizzazione di un percorso <p><u>Intervenire e trasformare</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi per vederne la struttura interna - Utilizzare semplici procedure per la preparazione degli alimenti - Eseguire semplici interventi di decorazione o manutenzione del corredo/di arredi scolastici - Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<p>grafia</p> <ul style="list-style-type: none"> - attività di cucina - realizzazione di libretti e/o lapbook - realizzazione di addobbi e arredi per la scuola. - percorsi - attività di coding - Pixel Art - Rappresentazione grafica di giochi motori - Percorsi utilizzando frecce - Rappresentazione grafica di percorsi a livello tridimensionale a livello bidimensionale - murales della scuola - escape room 	<p><u>Prevedere e immaginare:</u></p> <p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> - prevede l'esito del confronto diretto delle grandezze (altezze, lunghezze, spessori, pesi, durate) di 2 oggetti, fenomeni, distanze.... (es. all'interno dell'aula, del cortile, della palestra) - osserva trasformazioni e ipotizza un possibile operatore - prevede il risultato dell'intervento di un operatore - prevede il risultato dell'intervento di operatori opposti/inversi - elabora un'idea per la costruzione di oggetti, giochi, manufatti, per l'esecuzione di esperimenti..... - individua il principale materiale occorrente - individua gli strumenti occorrenti e la loro funzione - individua le fondamentali sequenze di lavoro - confronta il prodotto con il modello iniziale e trova le differenze - da le istruzioni per eseguire un percorso - utilizza simboli (frecce) per indicare cambi di direzione <p><u>Intervenire e trasformare</u></p> <p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> - rispetta una semplice sequenza di lavoro (rappresentata/ descritta) - opera trasformazioni su oggetti/materiali/ sostanze /reperti raccolti/ animali/piante/ ambiente circostante e verbalizza le operazioni compiute - utilizza semplici procedure per lavorare gli alimenti - usa strumenti/attrezzi in modo corretto e sicuro - descrive il procedimento seguito utilizzando una sequenza (grafica/scritta) - collega l'esperienza attuale a esperienze precedenti - sperimenta che sbagliando l'esecuzione di un comando: <ul style="list-style-type: none"> il risultato cambia, è necessario tornare al momento precedente - sperimenta che ci possono essere diverse possibilità per la soluzione di un problema - mette in atto alcuni atteggiamenti di cura rispetto all'ambiente scolastico - nel quotidiano mette in atto comportamenti volti ad un risparmio delle risorse (es. chiusura rubinetti, spegnere le luci, risparmio carta....)
--	---	--	--