

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,</p>	<p><u>Vedere e osservare:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - eseguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico e/o nella propria abitazione e sui relativi arredi - interpretare semplici istruzioni scritte e/o rappresentate - utilizzando guide d'uso e/o manuali, ricavare informazioni utili: materiale occorrente, sequenze di lavoro... - utilizzare strumenti tecnici, es. righello, forbici ... - disegnare semplici figure tenendo conto di alcune caratteristiche geometriche - effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - rappresentare i dati dalle 	<ul style="list-style-type: none"> -materiali e le loro principali caratteristiche -origami - copertine degli argomenti e/o dei quaderni -costruzione di oggetti per il mercatino di Aliasafri -modelli tridimensionali -costruzione di oggetti / di giochi/manufatti tridimensionali sia seguendo istruzioni sia progettandoli -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 -attività di geometria/geografia/arte e immagine -uscite 	<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 (es. altezze, lunghezze, spessori, pesi, durate.....) di 2 oggetti, fenomeni, reperti raccolti, animali, piante... - indica le dimensioni di oggetti, la loro distanza rispetto a sé o tra di loro, utilizzando come campione parti del proprio corpo - confronta e misura lunghezze, estensioni, pesi, capacità utilizzando semplici unità di misura arbitrarie - costruisce ed utilizza strumenti adeguati per effettuare semplici misurazioni - date semplici istruzioni di costruzione, ricette.....: <ul style="list-style-type: none"> interpreta i simboli utilizzati individua materiale occorrente, sequenze di lavoro... - confronta il prodotto ottenuto con il progetto iniziale - descrive oggetti visti da punti di vista diversi - rappresenta oggetti visti da punti di vista diversi - ricerca tecniche per rappresentare figure geometriche solide/piane evidenziando almeno 1 caratteristica della figura - rappresenta solidi/figure piane tenendo conto delle proprietà osservate - seleziona e utilizza oggetti di uso comune come modelli per disegnare forme - disegna utilizzando strumenti appropriati: righello - giocando/sperimentando con oggetti/materiali/sostanze....., individua le loro proprietà in situazioni diverse - confronta situazioni uguali con l'azione di operatori opposti

<p>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 progetto operato utilizzando elementi del disegno tecnico e strumenti multimediali -inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</p>	<p>osservazioni fatte/delle informazioni trovate attraverso tabelle, semplici mappe e diagrammi, disegni, testi.</p> <p><u><i>Prevedere e immaginare:</i></u></p> <p>-prevedere l'esito del confronto diretto delle grandezze di 2 oggetti, fenomeni, distanze - effettuare stime su pesi, lunghezze, estensioni, capacità.... di oggetti dell'ambiente scolastico, ambienti, distanze... - prevedere possibili conseguenze di azioni, trasformazioni, decisioni - riconoscere le differenze di un oggetto costruito rispetto al progetto iniziale ed eventualmente immaginarne possibili correzioni</p>	<p>-percorsi -coding - pixel art - escape room - utilizzo della LIM - smontaggio di oggetti - attività di cucina -realizzazione di libretti e/o lapbook - realizzazione di addobbi e arredi per la scuola - oggetti d'uso comune: materiali più idonei alla loro realizzazione</p>	<p>- individua situazioni operative inverse - ricerca e seleziona informazioni sugli argomenti trattati su: libri, internet.... - confronta informazioni ricavate da fonti diverse: individua uguaglianze/differenze - rappresenta i dati ricavati dalle osservazioni /informazioni utilizzando tabelle, diagrammi, disegni, testi... - organizza le informazioni in semplici mappe - mette in relazione bisogni/problemi con risorse e prodotti/soluzioni - riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi o fenomeni di tipo artificiale - individua le funzioni di un artefatto e/o di una semplice macchina/meccanismo - rileva la trasformazione di alcuni semplici utensili/strumenti e li inquadra nelle tappe della storia dell'uomo</p> <p><u><i>Prevedere e immaginare:</i></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...) - effettua stime di peso, capacità di oggetti..... - effettua stime di lunghezza di oggetti, ambienti, distanze (es. all'interno dell'edificio scolastico, 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 - provoca trasformazioni intenzionali di materiali/sostanze - elabora un'idea per la costruzione di oggetti, giochi, manufatti, per l'esecuzione di esperimenti, per la riproduzione di esperienze - individua il principale materiale occorrente - valuta il tipo di materiale da usare in funzione dell'impiego - individua gli strumenti occorrenti e la loro funzione - individua le fondamentali sequenze di lavoro - confrontando il prodotto ottenuto con l'idea iniziale, evidenzia eventuali
---	--	--	---

	<p>- pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>- Pianificare la realizzazione di un percorso</p> <p><u>Intervenire e trasformare</u></p> <p>-smontare semplici oggetti e meccanismi per vederne la struttura interna</p> <p>- utilizzare semplici procedure per la preparazione degli alimenti.</p> <p>-eseguire semplici interventi di decorazione o manutenzione del corredo/di arredi scolastici</p> <p>- realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>		<p>correzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - adatta/sostituisce materiale occorrente/strumenti/sequenze operative indicati nelle istruzioni con altri equivalenti allo scopo - descrive il procedimento seguito utilizzando una sequenza (grafica/scritta) e con l'utilizzo di una simbologia adeguata - da le istruzioni per eseguire un percorso - utilizza simboli (freccie) 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/con diagrammi di flusso) - 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 - fa esperienze con il magnetismo per scoprire il funzionamento di una bussola - fa esperienze con peso/massa per scoprire il funzionamento di una bilancia - 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, raccolta differenziata....)
--	---	--	---