

Programmazione annuale

Classi PRIME

Unità didattiche

Disciplina: Tecnologia

Competenza Chiave (2006/962/CE)	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Competenza digitale.
Competenze chiave di cittadinanza da promuovere	1. <i>Imparare a imparare</i> 2. <i>Competenze sociali e civiche</i> 3. <i>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</i> 4. <i>Consapevolezza ed espressione culturale</i>
Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione	<i>L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</i> <i>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</i> <i>È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</i> <i>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</i> <i>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</i> <i>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</i> <i>Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</i> <i>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</i> <i>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del</i>

	<i>disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</i>
Traguardi per lo Sviluppo delle Competenze	
Disciplinari <i>Vedere, osservare e sperimentare</i> ☐ Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ☐ Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. ☐ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. ☐ Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. ☐ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. <i>Prevedere, immaginare e progettare</i> ☐ Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. ☐ Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. ☐ Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. ☐ Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. ☐ Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. <i>Intervenire, trasformare e produrre</i> ☐ Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. ☐ Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti). ☐ Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. ☐ Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. ☐ Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	Formativi ☐ Comunicare con ordine e chiarezza. ☐ Rispettare opinioni diverse. ☐ Non disturbare la situazione comunicativa con interventi inadeguati e/o ripetuti. ☐ Rispettare il materiale proprio e altrui e l'ambiente, a partire dagli spazi scolastici. ☐ Accettare e rispettare gli altri, anche nel lavoro di gruppo. ☐ Saper dare il proprio contributo nelle varie attività. ☐ Portare a termine il lavoro nei tempi assegnati.

☐ Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.	

Obiettivi di apprendimento Con riferimento agli obiettivi di apprendimento delle Indicazioni nazionali		Unità 1 TECNOLOGIA E MATERIALI
Conoscenze	Abilità in riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze elencati.	Competenze chiave di cittadinanza
☐ Risorse naturali, materie prime e materiali. ☐ Criteri di scelta dei materiali. ☐ Sollecitazioni meccaniche. ☐ Classificazione e proprietà dei materiali. ☐ Semilavorato, componente, prodotto finale. ☐ Lavorazione dei materiali. ☐ I principali materiali (carta, legno, tessuti, metalli, vetro ...). ☐ Ciclo di vita dei materiali. I rifiuti come risorsa e il riciclo di alcuni materiali.	☐ Si esprime utilizzando il lessico specifico. ☐ Sa mettere in relazione forma, funzione e materiali degli oggetti della vita quotidiana. ☐ Sa classificare i principali materiali, distinguendone le proprietà fondamentali, l'origine e la provenienza. ☐ Sa eseguire prove sperimentali sulle principali proprietà dei materiali. ☐ Sa individuare le materie prime e le fasi di lavorazione in un processo produttivo dei materiali. ☐ Sa osservare ed analizzare le operazioni di recupero e riciclo dei materiali. ☐ Riflette sui propri atteggiamenti a favore dello sviluppo sostenibile. ☐ Sa realizzare interventi mirati a promuovere una raccolta differenziata dei rifiuti.	Competenze sociali e civiche ☐ Comprende quali atteggiamenti e quali comportamenti assumere in situazioni interattive semplici (io/tu) e complesse (io/voi, gruppo) al fine di apportare un contributo significativo. ☐ Partecipa attivamente a lavori di gruppo, motivando affermazioni e punti di vista e comprendendo affermazioni e punti di vista altrui, produce lavori collettivi. ☐ Sviluppa comportamenti consapevoli di convivenza civile, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo. ☐ Sa valutare l'efficacia e l'efficienza del processo attivato e del prodotto ottenuto in termini di costi/benefici, degli eventuali impatti e dei suoi effetti nel tempo. Imparare a Imparare ☐ Partecipa attivamente alle attività di insegnamento e apprendimento portando i contributi personali e originali e svolgendo ricerche individuali e/o di gruppo. ☐ Organizza il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie reperite anche al di là della situazione scolastica. ☐ Comprende se, come quando e perché in una data situazione (studio, lavoro, altro) sia necessario apprendere /acquisire ulteriori conoscenze/competenze. ☐ Comprende se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/acquisizione o deve avvalersi di altri apporti

		(gruppo, fonti dedicate, strumentazioni). Spirito di iniziativa ☐ Comprende che a fronte di una situazione problematica, di studio, di ricerca, di lavoro, di vita, è necessario operare scelte consapevoli giustificate, progettate, che offrono garanzie di successo. Didattica Inclusiva Nelle programmazioni riferite agli alunni a livello iniziale, le abilità essenziali saranno perseguite attraverso attività di recupero e rinforzo (cooperative learning, peer to peer, tutoring, interazione orale guidata, interrogazioni programmate, verifiche scritte guidate, attività di rinforzo individuale con mappe, schemi e tabelle).
Metodi/Modalità di intervento ☐ Approccio induttivo-deduttivo ☐ Attività laboratoriale ☐ Sviluppo delle capacità orali e delle capacità di cooperazione ☐ Lezione frontale ☐ Lavoro individuale, cooperative learning, peer to peer, tutoring.	Modalità di verifica ☐ Prove oggettive ☐ Esercitazioni sulla corretta applicazione di regole e tecniche operative ☐ Correzione comune ☐ Interrogazioni ☐ Interventi spontanei ☐ Osservazioni sistematiche ☐ Prove pratiche ☐ Controllo sistematico del materiale e dell'esecuzione delle consegne	Modalità D.I.: attività in cooperative learning, peer to peer, tutoring, interazione orale guidata, interrogazioni programmate, esercizi strutturati e semistrutturati seguendo esempi, tabelle, mappe. Questionari con scelte a risposta multipla, vero/falso. Verifiche scritte guidate e utilizzo di strumenti compensativi.

Obiettivi di apprendimento Con riferimento agli obiettivi di apprendimento delle Indicazioni nazionali		Unità 2 DISEGNO E LABORATORIO
Conoscenze	Abilità in riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze elencati.	Competenze chiave di cittadinanza
☐ Materiali e strumenti per il disegno. ☐ Regole del disegno e convenzioni grafiche e loro corretta applicazione. ☐ Enti geometrici fondamentali e figure piane.	☐ Sa utilizzare i materiali e gli strumenti correttamente. ☐ Comprende il disegno geometrico e le istruzioni relative alla sua realizzazione. ☐ Sa applicare le regole del disegno e le convenzioni grafiche. ☐ Riconosce gli enti geometrici fondamentali e le figure piane e sa classificarli. ☐ Sa costruire figure piane e semplici disegni decorativi. ☐ Sa costruire semplici manufatti con materiali facilmente reperibili.	Competenze sociali e civiche ☐ Comprende quali atteggiamenti e quali comportamenti assumere in situazioni interattive semplici (io/tu) e complesse (io/voi, gruppo) al fine di apportare un contributo significativo. ☐ Partecipa attivamente a lavori di gruppo, motivando affermazioni e punti di vista e comprendendo affermazioni e punti di vista altrui, produce lavori collettivi. ☐ Sviluppa comportamenti consapevoli di convivenza civile, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo. ☐ Sa valutare l'efficacia e l'efficienza del processo attivato e del prodotto ottenuto in termini di costi/benefici, degli eventuali impatti e dei suoi effetti nel tempo. Imparare a Imparare ☐ Partecipa attivamente alle attività di insegnamento e apprendimento portando i contributi personali e originali e svolgendo ricerche individuali e/o di gruppo. ☐ Organizza il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie reperite anche al di là della situazione scolastica. ☐ Comprende se, come quando e perché in una data situazione (studio, lavoro, altro) sia necessario apprendere /acquisire ulteriori conoscenze/competenze. ☐ Comprende se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (gruppo, fonti dedicate, strumentazioni).

		Spirito di iniziativa ☐ Comprende che a fronte di una situazione problematica, di studio, di ricerca, di lavoro, di vita, è necessario operare scelte consapevoli giustificate, progettate, che offrono garanzie di successo. Didattica Inclusiva Nelle programmazioni riferite agli alunni a livello iniziale, le abilità essenziali saranno perseguite attraverso attività di recupero e rinforzo (cooperative learning, peer to peer, tutoring, interazione orale guidata, interrogazioni programmate, verifiche scritte guidate, attività di rinforzo individuale con mappe, schemi e tabelle).
Metodi/Modalità di intervento ☐ Approccio induttivo-deduttivo ☐ Attività laboratoriale ☐ Sviluppo delle capacità orali e delle capacità di cooperazione ☐ Lezione frontale ☐ Lavoro individuale, cooperative learning, peer to peer, tutoring.	Modalità di verifica ☐ Prove oggettive ☐ Esercitazioni sulla corretta applicazione di regole e tecniche operative ☐ Correzione comune ☐ Interrogazioni ☐ Interventi spontanei ☐ Osservazioni sistematiche ☐ Prove pratiche ☐ Controllo sistematico del materiale e dell'esecuzione delle consegne	Modalità D.I.: attività in cooperative learning, peer to peer, tutoring, interazione orale guidata, interrogazioni programmate, esercizi strutturati e semistrutturati seguendo esempi, tabelle, mappe. Questionari con scelte a risposta multipla, vero/falso. Verifiche scritte guidate e utilizzo di strumenti compensativi.

Obiettivi di apprendimento Con riferimento agli obiettivi di apprendimento delle Indicazioni nazionali		Unità 3 INFORMATICA
Conoscenze	Abilità in riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze elencati.	Competenze chiave di cittadinanza
☐ Nozioni di base dell'Information Technology. ☐ Gestione di file e cartelle. ☐ Strumenti di elaborazione testi. ☐ Introduzione all'uso di internet. ☐ Uso della posta elettronica. ☐ Uso di GSuite ☐ Cenni di coding.	☐ Sa descrivere le principali funzioni di base di un computer e del suo sistema operativo. ☐ Sa organizzare e gestire file e cartelle. ☐ Sa lavorare con icone e finestre. ☐ Sa effettuare le operazioni necessarie per creare, formattare e rifinire un documento. ☐ Sa utilizzare le funzioni per creare e gestire tabelle, inserire grafici ed immagini in un documento. ☐ Sa usare consapevolmente internet per appropriarsi delle relative risorse. ☐ Sa utilizzare le principali funzionalità della posta elettronica. ☐ Sa utilizzare le applicazioni di GSuite.	Competenze sociali e civiche ☐ Comprende quali atteggiamenti e quali comportamenti assumere in situazioni interattive semplici (io/tu) e complesse (io/voi, gruppo) al fine di apportare un contributo significativo. ☐ Partecipa attivamente a lavori di gruppo, motivando affermazioni e punti di vista e comprendendo affermazioni e punti di vista altrui, produce lavori collettivi. ☐ Sviluppa comportamenti consapevoli di convivenza civile, rispetto delle diversità, confronto responsabile e dialogo. ☐ Sa valutare l'efficacia e l'efficienza del processo attivato e del prodotto ottenuto in termini di costi/benefici, degli eventuali impatti e dei suoi effetti nel tempo. Imparare a Imparare ☐ Partecipa attivamente alle attività di insegnamento e apprendimento portando i contributi personali e originali e svolgendo ricerche individuali e/o di gruppo. ☐ Organizza il suo apprendimento in ordine a tempi, fonti, risorse, tecnologie reperite anche al di là della situazione scolastica. ☐ Comprende se, come quando e perché in una data situazione (studio, lavoro, altro) sia necessario apprendere /acquisire ulteriori conoscenze/competenze. ☐ Comprende se è in grado di affrontare da solo una nuova situazione di apprendimento/acquisizione o deve avvalersi di altri apporti (gruppo, fonti dedicate, strumentazioni).

		Spirito di iniziativa ☐ Comprende che a fronte di una situazione problematica, di studio, di ricerca, di lavoro, di vita, è necessario operare scelte consapevoli giustificate, progettate, che offrono garanzie di successo. Didattica Inclusiva Nelle programmazioni riferite agli alunni a livello iniziale, le abilità essenziali saranno perseguite attraverso attività di recupero e rinforzo (cooperative learning, peer to peer, tutoring, interazione orale guidata, interrogazioni programmate, verifiche scritte guidate, attività di rinforzo individuale con mappe, schemi e tabelle).
Metodi/Modalità di intervento ☐ Approccio induttivo-deduttivo ☐ Attività laboratoriale ☐ Sviluppo delle capacità orali e delle capacità di cooperazione ☐ Lezione frontale ☐ Lavoro individuale, cooperative learning, peer to peer, tutoring.	Modalità di verifica ☐ Prove oggettive ☐ Esercitazioni sulla corretta applicazione di regole e tecniche operative ☐ Correzione comune ☐ Interrogazioni ☐ Interventi spontanei ☐ Osservazioni sistematiche ☐ Prove pratiche ☐ Controllo sistematico del materiale e dell'esecuzione delle consegne	Modalità D.I.: attività in cooperative learning, peer to peer, tutoring, interazione orale guidata, interrogazioni programmate, esercizi strutturati e semistrutturati seguendo esempi, tabelle, mappe. Questionari con scelte a risposta multipla, vero/falso. Verifiche scritte guidate e utilizzo di strumenti compensativi.

Ultima revisione 5 Settembre 2022