

TECNOLOGIA

INTERO CICLO PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE TECNOLOGICHE	INDICATORI DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DISCIPLINARI	CONTENUTI	COMPETENZE ATTESE
<ul style="list-style-type: none"> - Comunicazione nella madre lingua - Competenza digitale - Imparare ad imparare - Competenze sociali e civiche - Spirito di iniziativa e imprenditorialità - Consapevolezza ed espressione culturale 	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali comuni -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali -Individuare e riconoscere i mezzi informatici 	<ul style="list-style-type: none"> - Vedere e osservare - Prevedere e immaginare - Intervenire e trasformare 	<ul style="list-style-type: none"> Conosce proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni Utilizza modalità di manipolazione dei materiali più comuni Conosce oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo Riflette su risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali Conosce le procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza Usa terminologia specifica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Confrontare e classificare oggetti in base ad alcune proprietà. - Elencare le caratteristiche e le funzioni. - Praticare forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali. -Identificare i materiali. - Osservare e scoprire il comportamento di campioni di materia. - Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. -Conoscere le implicazioni tecnologiche e ambientali di fenomeni e pratiche quotidiani. 	<ul style="list-style-type: none"> - Biglietti augurali e manufatti. - Programmi di video –scrittura e grafica. - Riproduzione di un modello -Parti e funzioni di vari strumenti - I rifiuti: materiali e ciclo virtuoso. -Forme di energia pulita. -Pannelli solari e fotovoltaici. - Inquinamento e deforestazione. -Rapporti causa/conseguenze con. -Tabelle alimentari, composizione dei cibi, 	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere le caratteristiche degli oggetti utili al soddisfacimento dei bisogni della vita quotidiana. - Uso di strumenti informatici in funzione educativa e come supporto all'apprendimento - Utilizzo di schemi di sintesi o modelli per sperimentare o organizzare le conoscenze. -Utilizzo di risorse materiali e procedure

			<p>Legge e utilizza modelli per l'organizzazione delle informazioni.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse in energia.</p> <p>E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una scelta tecnologica.</p> <p>Comprende o suggerisce un uso efficace e responsabile dei principali mezzi di comunicazione o di trasporto.</p> <p>Legge, progetta o realizza modelli, rappresentazioni grafiche o infografiche sui contenuti dei temi studiati.</p>	<p>-Conoscere diversi modi di rapportarsi all'ambiente comprendendone gli aspetti di rispetto e di sostenibilità.</p> <p>-Utilizzare grafici per rappresentare ed esporre informazioni.</p> <p>-Intuire il concetto di energia e il suo legame con fattori ed elementi esterni misurabili.</p> <p>-Costruire strumenti grafici o modelli sperimentali per comprendere e organizzare le conoscenze.</p> <p>-Acquisire un'idea dello sfruttamento dell'energia da parte dell'uomo.</p> <p>-Conoscere applicazioni tecnologiche ed energetiche in campo meccanico ed elettronico.</p>	<p>fabbisogno energetico e calorie.</p> <p>-Organi, sistemi e apparati: sintesi e sistematizzazione e delle conoscenze.</p> <p>-Lo sfruttamento delle fonti energetiche da parte dell'uomo.</p> <p>-Le comunicazioni oggi e nel passato.</p> <p>-I trasporti via terra, mare, aria.</p> <p>-I movimenti terrestri. .</p>	<p>ordinate per realizzare manufatti o per svolgere compiti complessi, in collaborazione con i compagni.</p>
--	--	--	---	--	--	--

METODOLOGIE E STRUMENTI	STRATEGIE	STRATEGIE PER FASCE DI LIVELLO	VALUTAZIONE E TIPOLOGIA DI VERIFICHE	OGGETTO DI VALUTAZIONE	RUBRICHE DI VALUTAZIONE
<p>-Le attività si baseranno sull'osservazione, la manipolazione, la conoscenza della struttura e funzione di oggetti.</p> <p>-Attività ludiche con materiali vari.</p> <p>-Manipolazione di materiale vario per la costruzione di oggetti sottesi allo sviluppo dei vari ambiti disciplinari (oggetti – regalo in occasione delle festività)</p> <p>-Attività scientifiche/manipolative: raccolta materiali vari naturali e non</p> <p>-Attività di gruppo</p> <p>-Conoscenza del computer dal punto di vista strumentale (quindi utilizzo dello strumento) e dall'altra offrirà agli alunni occasioni di lavoro, di collaborazione e di uso della propria creatività</p>	<p>Incoraggiare l'apprendimento collaborativo ("imparare non è solo un processo individuale: la dimensione comunitaria dell'apprendimento svolge un ruolo significativo");</p> <p>- favorire le attività in piccolo gruppo e il tutoraggio;</p> <p>- promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere "al fine di imparare ad apprendere"</p> <p>- privilegiare l'apprendimento esperienziale e laboratoriale "per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo, la riflessione su quello che si fa";</p> <p>- sollecitare le conoscenze precedenti per introdurre nuovi argomenti e creare aspettative;</p> <p>- sviluppare processi di autovalutazione e autocontrollo delle proprie strategie di apprendimento</p> <p>- individuare mediatori didattici che facilitano l'apprendimento (immagini, schemi, mappe ...).</p>	<p>POTENZIAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none">• Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti• Affidamento di incarichi, impegni e/o di coordinamento• Affinamento delle tecniche specifiche per le diverse fasi dello studio individuale• Ricerche individuali e/o di gruppo• Impulso allo spirito creativo e alla creatività• Problem solving• Potenziare il metodo di lavoro <p>CONSOLIDAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none">• Rinforzo delle tecniche specifiche per le diverse fasi dello studio individuale• Attività guidate a crescente livello di difficoltà• Esercitazioni di fissazione delle conoscenze• Inserimento in gruppi motivati di lavoro• Assiduo controllo dell'apprendimento, con frequenti verifiche e	<p>Elaborato scritto</p> <p>Esposizione orale</p>	<p>Oggetto di valutazione delle domande con risposte aperte, scelta multipla, vero/falso:</p> <p>-Correttezza delle risposte</p> <p>Oggetto di valutazione dell'esposizione orale:</p> <p>-Coerenza rispetto all'argomento</p> <p>-Uso corretto del linguaggio della disciplina.</p>	<p>Rubrica degli elaborati scritto/orale:</p> <p>9-10 Riconosce, descrive e rappresenta oggetti semplici in modo corretto e preciso.</p> <p>7- 8 Riconosce, descrive e rappresenta oggetti semplici in modo corretto</p> <p>6 Riconosce, descrive e rappresenta oggetti semplici in modo approssimativo, se sollecitato</p> <p>5 Riconosce, descrive e rappresenta oggetti semplici in modo incerto, solo se guidato</p>

		<p>richiami RECUPERO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Differenziazione dell'approccio metodologico • Adattamento dei tempi e dei metodi ai contenuti disciplinari • Studio assistito in classe (sotto la guida di un compagno o docente) • Diversificazione/ adattamento dei contenuti disciplinari • Assiduo controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e richiami • Coinvolgimento in attività di gruppo • Rinforzo delle tecniche specifiche per le diverse fasi dello studio individuale • Valorizzazione 	<p>Utilizzo di strumenti informatici</p>	<p>Oggetto di valutazione degli strumenti: -programmi di video scrittura e grafica</p>	<p>Rubrica : 10/9 Utilizza il computer per videoscrittura e per eseguire giochi di vario genere in modo autonomo, corretto e sicuro, anche in altri contesti. 8/7utilizza il computer per videoscrittura e per eseguire giochi di vario genere in modo autonomo. 6 Utilizza il computer per video scrittura e per eseguire giochi di vario genere in modo essenziale e aiutato 5 Utilizza il computer per videoscrittura e per eseguire giochi in modo confuso e incerto.</p>
--	--	---	--	--	---

			Prove complesse: attività costruttive	Rubrica della prova complessa: livello 1 (10-9) L'alunno pianifica un progetto e opera in modo autonomo corretto e sicuro . Livello 2(8-7) L'alunno pianifica e opera in modo abbastanza corretto e adeguato. Livello 3 (6-5) L'alunno opera in modo essenziale e aiutato .
--	--	--	--	---