

## Progettazione di Tecnologia classe 1^

	COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	Contenuti	Abilità	Valutazione
<b>Conoscere materiali e procedure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trasferisce, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.</li> <li>Utilizza le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</li> <li>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.</li> <li>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</li> <li>Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</li> <li>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> <li>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li> <li>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>I bisogni primari dell'uomo: gli oggetti, gli utensili, gli strumenti e le macchine che li soddisfano</li> <li>Le procedure per la realizzazione di modelli di cornicette e Mandala (dal Metodo di Bortolato)</li> <li>Le caratteristiche dei materiali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine di uso comune utilizzati nell'ambiente di vita cogliendo caratteristiche funzionali e materiali</li> <li>Analizzare e individuare le funzioni di oggetti, strumenti, macchine di uso comune utilizzati nell'ambiente di vita</li> <li>Realizzare modelli di manufatti di uso comune seguendo una procedura logico-formativa</li> <li>Classificare i materiali di cui sono fatti gli oggetti</li> <li>Individuare le principali caratteristiche dei materiali ( leggerezza, pesantezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità) ed il comportamento degli stessi in situazioni diverse</li> </ul>	<p>La valutazione precede, accompagna e segue i percorsi curricolari. Attiva le azioni da intraprendere, regola quelle avviate, promuove il bilancio critico su quelle condotte a termine.</p> <p>La valutazione pertanto è guidata in ciascuno dei singoli momenti con attività riferite a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Giochi,</li> <li>schede,</li> <li>Esecuzioni sullo strumento telematico</li> <li>osservazione diretta delle attività.</li> </ul>
<p><b>STRATEGIE METODOLOGICHE:</b> è opportuno che l'approccio metodologico sia di tipo giocoso. L'informatica quindi non dovrebbe essere fine a se stessa, essa va inserita nella didattica quotidiana e considerata come un'ulteriore opportunità per consolidare gli apprendimenti delle varie discipline, sia come un ulteriore linguaggio attraverso il quale i bambini possono esprimersi. L'informatica diventa così un tassello di un percorso più ampio che coinvolge anche le altre discipline. La finalità generale è pertanto di tipo strumentale/ trasversale. Il percorso previsto ha lo scopo di presentare, in un contesto didattico variegato, alcune proposte per l'uso del computer, che tengano presenti le possibilità e gli interessi degli alunni e le esigenze educative e formative della scuola.</p> <p>Fondamentali saranno anche i seguenti approcci strategici:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Esercizi collettivi, a gruppi e individuali.</li> <li>Giochi e attività di gruppo.</li> <li>Lezioni frontali.</li> <li>Esperienza diretta.</li> <li>Uso di schede per la consolidazione dei percorsi</li> </ul>					
<p><b>COMPETENZE IN USCITA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conosce e attiva semplici procedure informatiche.</li> <li>Realizza semplici elaborati o produzioni tridimensionali personali.</li> <li>Conosce le principali funzioni del sistema operativo in uso.</li> <li>Conosce i limiti della tecnologia attuale.</li> </ul>					