Istituto Comprensivo “Maria Grazia Cutuli”

Scuola Primaria “Don Bosco”

**PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE**

Classi parallele IIA – IIB – IIC – IID

Anno scolastico 2019/2020

**TECNOLOGIA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **INDICATORI**  **e/o NUCLEI FONDANTI** | **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**  ***(Abilità / Saper fare)*** | **ARGOMENTI D’INSEGNAMENTO *(Conoscenze / Contenuti )*** | **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO**  **DELLE COMPETENZE**  ***(Ciò che si valuta )*** |
| **VEDERE E OSSERVARE** | -Individuare le proprietà caratteristiche di materiali comuni, liquidi e solidi.  -Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato della materia.  -Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. | * Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono * Identificazione di alcuni materiali e della loro storia * Strumenti per scrivere di ieri e di oggi. | * Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la struttura e di spiegarne il funzionamento. * Rileva la trasformazione di alcuni utensili e processi produttivi confrontandoli con oggetti del passato. |
| **PREVEDERE E IMMAGINARE**  **INTERVENIRE E TRASFORMARE** | |  | | --- | | 1. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 2. Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 3. Riflettere riguardo all’impatto dell’artefatto sull’ambiente circostante 4. Conoscere ed utilizzare semplici procedure informatiche | | * Realizzazione di manufatti di uso comune. * Riutilizzo di materiali, come plastica, lattine, … per realizzare lavoretti o oggetti. * Conoscere e nominare le componenti hardware del computer: monitor, mouse, tastiera, unità centrale * Rappresentazione delle modalità di accensione e spegnimento di un computer * Riconoscimento delle icone principali del computer * Pensiero computazionale, approccio al coding | |  | | --- | | * Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni |  * Intuisce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. * Conosce le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione. |