

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "AMERIGO VESPUCCI"-VIBO VALENTIA MARINA
Prot. 0004176 del 17/10/2020
04 (Uscita)



ISTITUTO COMPRENSIVO "AMERIGO VESPUCCI" - VIBO MARINA SCUOLA PRIMARIA

PROGETTAZIONE DIDATTICA DISCIPLINARE

PER COMPETENZE

di

TECNOLOGIA

CLASSE SECONDA

ANNO SCOLASTICO 2020/2021

TECNOLOGIA

CLASSE SECONDA

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA

COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA: usare l'insieme delle conoscenze possedute per spiegare il mondo che lo circonda. Essere in grado di trarre conclusioni basate su fatti comprovati.

NUCLEI FONDANTI	INDICATORI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE	<i>Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale, identificando alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo energetico. Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi da etichette o altra documentazione.</i>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<i>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento. Realizzare oggetti seguendo una precisa metodologia progettuale e utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</i>
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<i>Sapersi orientare tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso adeguato nelle diverse situazioni.</i>

COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE

- *Analizza dati e fatti della realtà.*
- *Dimostra originalità e spirito di iniziativa.*
- *Dimostra una padronanza della lingua italiana da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.*

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

- *Riconosce nell'ambiente, attraverso le percezioni, i vari materiali.*
- *Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.*

UDA N.1: "IN CLASSE.... IN SICUREZZA" TEMPI: SETTEMBRE - OTTOBRE - NOVEMBRE

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce nell'ambiente, attraverso le percezioni, i vari materiali. • Accende e spegne in modo corretto il computer e la LIM • Utilizza il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Forme, caratteristiche e funzione dei materiali. • Accensione e spegnimento corretto di computer e LIM. • Utilizzo del mouse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming; • Esercitazioni individuali, guidate e graduate; • Lezione attiva ed interattiva; • Osservazione diretta di fatti e fenomeni; • Learning by doing; • Attività pratiche.

STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> • Libri di testo. • LIM. • Supporti audio e visivi. • Classroom. • Piattaforma G-Suite for Education. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prove scritte periodiche in forma di test: vero/falso, scelta multipla e completamento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell’Offerta formativa.

UDA N.2: “INSIEME SO-STARE” TEMPI: DICEMBRE- GENNAIO			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • L’alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone i difetti e immaginando possibili miglioramenti. • Immaginare le possibili modifiche di una frase e cambiarne l’aspetto del carattere (font, colore, grandezza). 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli oggetti scolastici e le loro caratteristiche. • Scrittura su un documento Word, modificare una frase e l’aspetto del carattere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming; • Esercitazioni individuali, guidate e graduate; • Lezione attiva ed interattiva; • Osservazione diretta di fatti e fenomeni; • Learning by doing; • Attività pratiche.
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA	
<ul style="list-style-type: none"> • Libri di testo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prove scritte periodiche in forma di 	<ul style="list-style-type: none"> • Per i criteri valutativi riferirsi a quelli 	

<ul style="list-style-type: none"> • LIM. • Supporti audio e visivi. • Classroom. • Piattaforma G-Suite for Education. 	<p>test: vero/falso, scelta multipla e completamento.</p>	<p>approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell’Offerta formativa.</p>
--	---	--

**UDA N.3: “ALIMENTI...AMO”
TEMPI: FEBBRAIO - MARZO**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Effettua e descrive semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo e al calore. • Usa i principali comandi della tastiera per comporre parole e brevi frasi, inserire simboli e spazi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali tecniche di conservazione dei cibi; • Informazioni relative agli alimenti. • Uso della tastiera del pc per comporre semplici e brevi frasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming; • Esercitazioni individuali, guidate e graduate; • Lezione attiva ed interattiva; • Osservazione diretta di fatti e fenomeni; • Learning by doing; • Attività pratiche.
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA		VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> • Libri di testo. • LIM. • Supporti audio e visivi. • Classroom. • Piattaforma G-Suite for Education. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prove scritte periodiche in forma di test: vero/falso, scelta multipla e completamento. 		<ul style="list-style-type: none"> • Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell’Offerta formativa.

UDA N.4: "ECOLOGICA...MENTE"
TEMPI: APRILE – MAGGIO - GIUGNO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> L'alunno riconosce nell'ambiente, attraverso le percezioni, i vari materiali. Distingue semplici software in base all'utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> Manufatti realizzati con materiali di facile consumo. Uso dei principali software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> Brainstorming; Esercitazioni individuali, guidate e graduate; Lezione attiva ed interattiva; Osservazione diretta di fatti e fenomeni; Learning by doing; Attività pratiche.
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA		VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> Libri di testo. LIM. Supporti audio e visivi. Classroom. Piattaforma G-Suite for Education. 	<ul style="list-style-type: none"> Prove scritte periodiche in forma di test: vero/falso, scelta multipla e completamento. 		<ul style="list-style-type: none"> Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.