ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI LOVERE
VIA DIONIGI CASTELLI, 2 - LOVERE

Scuola Primaria Statale

“ Falcone e Borsellino”

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE

Le programmazioni didattiche sono state stese in base alle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione emanate dal Ministero dell’Istruzione e allegate al Regolamento Ministeriale del 16 novembre 2012.

TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- L’alunno riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- 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.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali
  Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

TECNOLOGIA 1° TRIENNIO – 2° BIENNIO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI	bimestre			
		1°	2°	3°	4°
VEDERE E OSSERVARE					
Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi	Esplorare il mondo artificiale attraverso i cinque sensi cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.				
	Osservare e analizzare oggetti, strumenti e macchine d'uso comune				
	Classificare oggetti, strumenti e macchine d'uso comune in base alla loro funzione (raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, dividere, unire, dirigere, trasformare, misurare, trasportare).				
	Usare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione.				
	Verbalizzare ed elaborare le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute.				
	Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.				
	Capire semplici istruzioni d'uso.				
	Organizzare, rappresentare, confrontare, analizzare dati .				
	Conoscere e raccontare storie di oggetti in contesti di storia personale.				
	Riconoscere l'evoluzione di un oggetto nel contesto storico.				
	Avvio alla conoscenza degli strumenti multimediali.				
	Uso del PC :accendere e spegnere correttamente la macchina.				
	Riconoscere, denominare e utilizzare: mouse, monitor e tastiera.				
	Riconoscere, denominare ed utilizzare le principali componenti hardware (stampante, scanner, CD, chiavetta USB.				
	Classificare le componenti in "input" e "output".				
	Utilizzare il mouse in tutte le sue funzioni.				
	Creare ed utilizzare file.				
	Creare ed utilizzare cartelle.				
	Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi.				
	Utilizzare il computer per eseguire presentazioni.				
	Uso del PC: applicazioni di videoscrittura e grafica.				

	Utilizzare programmi didattici per l'insegnamento del calcolo e della geometria elementare.				
	Utilizzare opportuni software didattici.				
	Avvio all'esplorazione del web: uso dei motori di ricerca.				
	Consultare opere multimediali.				

PREVEDERE E IMMAGINARE

Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni.				
	Schematizzare semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti di uso comune.				
	Ipotizzare i materiali più idonei alla realizzazione di manufatti.				
	Sperimentare alcuni modelli di macchine.				
	Utilizzare le tecnologie dell' Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro.				
	Utilizzare le tecnologie dell' Informazione e della Comunicazione per organizzare un'uscita.				

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	Riconosce le parti che compongono un oggetto.				
	Ricostruisce un oggetto assemblando le sue parti.				
	Riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte e la funzione di una certa parte in un oggetto.				
	Individuare le funzioni di una semplice macchina rilevandone le caratteristiche				
	Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia.				
	Utilizzare software per disegnare, creare copertine, biglietti augurali, calendari, tabelle, modificare immagini, presentare lavori …				
	Classificare le varie forme di energia				
	Classificare le macchine in base all'energia che utilizzano.				
	Classificare le categorie dei mezzi di trasporto indicando il tipo di energia utilizzato.				

Primo triennio

Secondo biennio

Trasversale