

<p>Titolo unità didattica</p> <p><b><u>Prime esplorazioni e conquiste</u></b></p>
<p>Periodo di svolgimento</p> <p><b><u>Ottobre-novembre-dicembre-gennaio</u></b></p> <p><b><u>1° QUADRIMESTRE</u></b></p>
<p>Disciplina</p> <p><b><u>Tecnologia</u></b></p>
<p>Competenze chiave europee</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>1 COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE</b></li> <li>○ <b>2 COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</b></li> <li>○ <b>3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</b></li> <li>○ <b>4 COMPETENZA DIGITALE</b></li> <li>○ <b>5 IMPARARE A IMPARARE</b></li> <li>○ <b>6 COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b></li> <li>○ <b>7 SPIRITO DI INIZIATIVA</b></li> <li>○ <b>8 CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b></li> </ul>
<p><b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b></p> <p>(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)</p> <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>● 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> </ul>



### **Obiettivi di Apprendimento**

(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- Smontare semplici oggetti o meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.

### **Contenuti e attività**

(A discrezione del docente)

Conversazioni collettive.

Individuazione di caratteristiche e delle funzioni di strumenti usati dall'uomo.

Conoscenza delle parti del PC e dei loro nomi.

Conoscenza dell'algoritmo per accendere e spegnere correttamente il computer.

Esercitazioni pratiche.

Conoscenza dei rischi derivanti dall'uso improprio di oggetti di uso scolastico: penne, matite, forbici, colla.

Conoscenza dei rischi derivanti dall'uso improprio di mezzi di riscaldamento.

Conoscenza dei principali mezzi di riscaldamento.

Conoscenza dei principali tessuti per confezionare gli abiti invernali.

### **Strategie metodologico – didattiche**

- **Metodo induttivo**
- **Metodo sperimentale**



- Procedure di ricerca
- Scoperta guidata
- Roleplaying
- **Peer tutoring**
- **Cooperative learning**
- **Problemsolving**

### **Sussidi e mediatori didattici**

Libro di testo.  
 Sussidi multimediali.  
 Uso di sussidi scientifici.  
 Materiali di consumo.  
 Uso della lavagna interattiva.

### **Raccordi con altre discipline**

Italiano, storia, geografia.  
 Matematica, scienze, arte e immagine.  
 TIC

### **Competenze da verificare al termine della UD**

- Riconosce elementi e fenomeni di tipo artificiali nell'ambiente circostante.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.

Titolo unità didattica  
**E adesso faccio da me**



Periodo di svolgimento  
**Febbraio-marzo-aprile-maggio**  
**2° Quadrimestre**

Disciplina  
**Tecnologia**

**Competenze chiave europee**

- **1 COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE**
- **2 COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE**
- **3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**
- **4 COMPETENZA DIGITALE**
- **5 IMPARARE A IMPARARE**
- **6 COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**
- **7 SPIRITO DI INIZIATIVA**
- **8 CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**

**Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

- E' 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.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.



### **Obiettivi di Apprendimento**

(Indicare solo quelli pertinenti con l'UD e fedeli alle Indicazioni Nazionali)

- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- 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.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

### **Obiettivi di Apprendimento Specifici**

(A discrezione del docente)

- Leggere etichette, istruzioni d'uso, volantini per ricavare informazioni.
- Osservare e individuare le caratteristiche di strumenti usati dall'uomo.
- Utilizzare il programma Paint.
- Eseguire misurazioni di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure arbitrarie.
- Costruzione di rudimentali strumenti di misurazione con materiali facilmente reperibili.
- Conoscere i rischi derivanti dall'uso improprio di apparecchiature tecnologiche.
- Utilizzare il programma Paint per produrre biglietti augurali.
- Realizzare semplici oggetti con materiali di facile consumo, descrivendone le diverse fasi.



**Contenuti e attività**  
(A discrezione del docente)

Reperimento, lettura e interpretazione di volantini, etichette, fogli illustrativi...  
Reperimento e uso di piccoli oggetti e strumenti per la costruzione e la manutenzione del terrario.  
Uso del programma Paint per realizzare biglietti augurali.  
Realizzazione di semplici strumenti di misura.  
Conoscenza delle regole per il corretto uso delle tecnologie.  
Descrizione delle fasi di realizzazione di oggetti.

**Strategie metodologico – didattiche**

- **Metodo induttivo**
- **Metodo sperimentale**
- Procedure di ricerca
- Scoperta guidata
- Roleplaying
- **Peer tutoring**
- **Cooperative learning**
- **Problemsolving**

**Raccordi con le altre discipline**

Italiano, storia, geografia.  
Matematica, scienze, arte e immagine.  
TIC

**Competenze da verificare al termine della UD**

- Conosce il processo di trasformazione di alcune risorse e di consumo di energia.



- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.
- Legge semplici istruzioni e ne ricava informazioni.
- Usa in modo adeguato i diversi mezzi di comunicazione.