

Premessa

Il percorso progettuale si propone di avvicinare gli alunni alla disciplina attraverso il fare, apprendendo un mezzo comunicativo alternativo ma complementare a quello verbale. Poiché nella società odierna il bambino è circondato da messaggi visivi spesso non espliciti che provengono dai media e da strumenti tecnologici a sua disposizione che possono provocare confusione e disorientamento, è necessario che la scuola fornisca i mezzi per un primo livello di decodificazione, consentendogli di sperimentare le diverse componenti del linguaggio visivo sia a livello percettivo che comunicativo.

Titolo unità didattica TANTI MONDI DA ESPLORARE

Periodo di svolgimento
Ottobre-novembre-dicembre-gennaio
1° Quadrimestre
Anno scolastico **2020-21**

Disciplina
Tecnologia
Classe 2^A-B-C-D

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)

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- 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 e 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 comportamento utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Obiettivi di Apprendimento

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

- **Vedere e osservare:** -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, ecc
- **Prevedere e immaginare:** -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
- **Intervenire e trasformare:**-Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

Obiettivi di Apprendimento Specifici

(A discrezione del docente)

- Creare un oggetto strutturato dalla mano dell'uomo per la misurazione del tempo.
- Conoscere il PC nelle sue funzioni generali e nelle sue parti principali.
- Utilizzare il programma di videoscrittura.
- Osservare l'uso dell'acqua nella vita quotidiana.
- Descrivere che cosa ha progettato l'uomo per usare facilmente l'acqua.
- **ED. CIVICA: CITTADINANZA DIGITALE**
- Utilizzare correttamente il computer per eseguire giochi didattici.

Contenuti e Attività

(A discrezione del docente)

- Realizzazione di un calendario.
- Conoscenza delle unità del PC: nomenclatura ed utilizzo.
- Utilizzo del programma Word.
- Uso corretto dell'acqua nella vita di tutti i giorni e sprechi da evitare.
- Descrizione del cammino dell'acqua dalla sorgente a casa nostra.
- Creazione di un orologio.
- Creazione di un file di videoscrittura.
- **ED. CIVICA: CITTADINANZA DIGITALE**
- Semplici programmi di grafica digitale.

Strategie metodologico – didattiche

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

Sussidi e mediatori didattici

- Materiale di facile consumo.
- Libri di testo.
- Uso di sussidi scientifici.
- Sussidi multimediali.
- Uso della lavagna interattiva.

Raccordi con altre discipline

- Italiano
- Storia
- Geografia
- Matematica
- Scienze
- Musica
- Arte

Competenze da verificare al termine della UD

(Esse saranno oggetto della prova di verifica bimestrale)

- Crea oggetti strutturati dalla mano dell'uomo e ne descrive le fasi.
- Conosce le parti principali del PC e le relative funzioni.
- Esegue correttamente semplici programmi di grafica digitale.

Titolo unità didattica UN MONDO DI REGOLE

Periodo di svolgimento
Febbraio-marzo-aprile-maggio
2° Quadrimestre
Anno Scolastico 2020-21

Disciplina
Tecnologia
Classe 2° A-B-C-D

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)

- L'alunno 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 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 comportamento utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Obiettivi di Apprendimento

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

Vedere e osservare: -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

Prevedere e immaginare: -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli Strumenti e i materiali necessari.

Intervenire e trasformare: -Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

Obiettivi di Apprendimento specifici

(A discrezione del docente)

- Riconoscere i principali segnali all'interno della scuola.
- Utilizzare il PC per eseguire giochi didattici.
- Sperimentare il processo di riciclo e riutilizzo della carta.
- **ED. CIVICA: CITTADINANZA DIGITALE**
- Utilizzare correttamente il computer per eseguire giochi didattici.

Contenuti e Attività

(A discrezione del docente)

- Conoscenza della segnaletica presente nell'ambiente scolastico.
- Esecuzione di programmi facilmente reperibili sul Web per esercitazioni di lingua italiana e matematica.
- Realizzazione di un'esperienza sul riciclo della carta.
- **ED. CIVICA: CITTADINANZA DIGITALE**
- Semplici software didattici.

Strategie metodologico – didattiche

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

Sussidi e mediatori didattici

- Materiale di facile consumo.
- Libri di testo.
- Uso di sussidi scientifici.
- Sussidi multimediali.
- Uso della lavagna interattiva.

Raccordi con altre discipline

- Italiano
- Storia
- Geografia
- Matematica
- Scienze
- Musica
- Arte

Competenze da verificare al termine della UD

(Esse saranno oggetto della prova di verifica bimestrale)

- Utilizza correttamente i tasti principali della tastiera.
- Sperimenta il processo di riciclo e riutilizzo della carta.
- Utilizza correttamente semplici software didattici.