

ANNO SCOLASTICO 2016/2017
PROGETTAZIONE DIDATTICA DI TECNOLOGIA E INFORMATICA
CLASSE PRIMA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze.

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 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.

Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni della tecnologia attuale.

OBIETTIVI	OBIETTIVI MINIMI	CONTENUTI	PERIODO
<p>L'alunno:</p> <p>Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne descrive la funzione principale</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione di uso comune e ne fa un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno o strumenti multimediali.</p>	<p>Riconoscere elementi artificiali</p> <p>Utilizzare semplici strumenti di uso quotidiano</p> <p>Utilizzare paint</p>	<p>Osservazione, descrizione, manipolazione e riproduzione grafica di oggetti per rilevare le loro caratteristiche relative a forma, materiale, dimensioni e funzioni.</p> <p>Osservazioni sulla funzionalità degli utensili e individuazione di possibili rischi causati da un loro utilizzo improprio.</p> <p>Progettazione e realizzazione di manufatti utilizzando materiale di recupero</p> <p>Presentazione della LIM</p> <p>Presentazione della macchina computer: caratteristiche e funzioni delle principali periferiche.</p> <p>Giochi didattici per pc.</p> <p>Presentazione e utilizzo di software per disegno e videoscrittura.</p>	<p>Ottobre Novembre</p> <p>Dicembre Gennaio</p> <p>Febbraio Marzo</p> <p>Aprile Maggio</p>

Metodologia

Le attività di tecnologia favoriscono e stimolano la generale predisposizione umana a collaborare in abilità di tipo operativo, metodologico e sociale. Selezionando aspetti vicini all'esperienza dei bambini, si svilupperà in loro una crescente padronanza dei concetti fondamentali della tecnologia: i principi di funzionamento e le modalità di impiego di tutti gli strumenti, i dispositivi, le macchine e i sistemi che l'uomo progetta per risolvere problemi o semplicemente per migliorare le proprie condizioni di vita.

Le attività laboratoriali saranno intese come modo per accostare gli alunni in maniera attiva e operativa ai fenomeni oggetti di studio.

I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi multimediali rappresenteranno un elemento fondamentale in tutte le discipline ma, soprattutto attraverso la tecnologia, si combineranno le conoscenze teoriche e pratiche per la comprensione di sistemi più complessi. Quando possibile, i bambini potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici, che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (esercizi, giochi, programmi di utilità).