**II ISTITUTO COMPRENSIVO DI ANZIO Anno scolastico 2018 - 2019**

**PROGETTAZIONE CURRICOLARE CLASSI PARALLELE**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Progettazione scuola\_\_\_\_\_\_\_\_PRIMARIA\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Classi \_V\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Disciplina TECNOLOGIA Discipline concorrenti: Scienze, geografia  Coordinatore: D’ANGELO CATIA | | | | |
| Competenza chiave: **COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA, GEOGRAFIA** | | | | |
| Macro Unità di Apprendimento I e II QUADRIMESTRE | | | | |
| Competenze specifiche/ di base | Obiettivi di apprendimento | | Azioni concrete/attività  (microabilità) | Metodologia |
| Nuclei tematici | Conoscenze/Abilità |
| 1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; | ***Intervenire e trasformare*** | * 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. | -Crea, inventa e documenta oggetti personali e non.   * Ripara e decora con materiali di uso comune il proprio corredo scolastico e della classe.   -Ricava informazioni su proprietà e caratteristiche di beni alimentari, leggendo documentazioni tecniche e commerciali.  -Rappresenta situazioni quotidiane attraverso tabelle, mappe diagrammi | Il metodo utilizzato, prediligerà l’esperienza diretta, l’analisi e il confronto per stimolare  l’alunno a provare concretamente a verificare la regola scoperta. Si cercherà di mettere in  condizione gli alunni di raggiungere una piena autonomia delle abilità di base attraverso il lavoro in gruppi, il problem solving e le attività laboratoriali anche attraverso l’utilizzo delle tecnologie multimediali. |
| 1. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall’attività di studio; | **Vedere ed Osservare** | * Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio. * Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. * Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. | **-**Osserva manufatti di vario materiale.  -Riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale  -Esplora alcuni aspetti del mondo tecnico.   * Acquisisce la conoscenza   pratica delle principali  funzioni di base di un PC .   * Usa gli strumenti principali   del programma di grafica  Paint e del programma di scrittura Word. |
| 1. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell’uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate | Prevedere e immaginare | * Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico (disegni, piante, semplici mappe; rilevazione di potenziali pericoli…).. * 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. | -Realizza manufatti di vario materiale seguendo le istruzioni . |