



**ISTITUTO SCOLASTICO PARITARIO
"S. CHIARA" – NOLA**

a. s. 2020/2021

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE

DISCIPLINA: Tecnologia

CLASSE I

Ottobre/Novembre

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
L'alunno: ✓ Esplora il mondo fatto dall'uomo	Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> • Osservare elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso • Conoscere e determinare le parti principali della fotocopiatrice 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle parti della fotocopiatrice • Conoscenza del forno solare 	<ul style="list-style-type: none"> • Illustrazione della fotocopiatrice
✓ Realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale	Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> • Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei rischi derivanti dall'uso improprio di oggetti di uso scolastico: penne, matite forbici, colla 	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni
✓ Conosce e utilizza strumenti di gioco e/o di uso comune	Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le corrette procedure per accendere e spegnere la fotocopiatrice 	<ul style="list-style-type: none"> • Trasformare oggetti di uso comune 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni pratiche

Dicembre/Gennaio

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
L'alunno: ✓ Esplora il mondo fatto dall'uomo	Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare in gruppo la simulazione del fenomeno osservato. • Sviluppare un collegamento tra attività quotidiana e indagine scientifica 	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà degli oggetti di uso comune • Funzione degli oggetti di uso comune e di semplici strumenti • Differenza tra oggetto e macchina 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza di oggetti, strumenti e macchine che soddisfano i bisogni principali dell'uomo • Osservazione di oggetti di uso comune, loro proprietà, funzioni primarie • Raggruppamenti e classificazione di oggetti
✓ Realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale	Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> • Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti 	<ul style="list-style-type: none"> • Manufatti collegati a ricorrenze e a occasioni legate all'attività scolastica 	<ul style="list-style-type: none"> • Esecuzione di prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni
✓ Conosce e utilizza strumenti di gioco e/o di uso comune	Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi • Comprendere e seguire istruzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e oggetti di uso comune • Il tutto e le parti 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di oggetti e semplici meccanismi

Febbraio/Marzo

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
L'alunno: ✓ Esplora il mondo fatto dall'uomo	Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e individuare le caratteristiche di strumenti usati dall'uomo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper osservare per cogliere somiglianze e differenze • Conoscere le caratteristiche del fango 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura di "Separir e il sacchetto dell'eterogeneo miscuglio"
✓ Realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale	Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali 	<ul style="list-style-type: none"> • Manufatti collegati a ricorrenze e a occasioni legate all'attività scolastica 	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzazione • Schede di verifica
✓ Conosce e utilizza strumenti di gioco e/o di uso comune	Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> • Produrre ipotesi che saranno verificate durante l'attività sperimentale di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e oggetti di uso comune • Il tutto e le parti 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare costruzioni fatte di fango

Aprile/Maggio

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Attività
L'alunno: ✓ Esplora il mondo fatto dall'uomo	Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e individuare le caratteristiche di strumenti usati dall'uomo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper osservare per cogliere somiglianze e differenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di progetti
✓ Realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale	Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali 	<ul style="list-style-type: none"> • Manufatti collegati a ricorrenze e a occasioni legate all'attività scolastica 	<ul style="list-style-type: none"> • Schede operative
✓ Conosce e utilizza strumenti di gioco e/o di uso comune	Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> • Produrre ipotesi che saranno verificate durante l'attività sperimentale di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi e oggetti di uso comune • Il tutto e le parti 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni pratiche • Schede di verifica