

ISTITUTO COMPRENSIVO ASSISI 3
AA.SS. 2020-22
SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO DI ISTITUTO

PIANO ANNUALE DELLA TECNOLOGIA

LA DISCIPLINA "TECNOLOGIA" NEL CONTESTO NORMATIVO E NELLA DOCUMENTAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA DI ISTITUTO

CRITERI DI COERENZA ...

CON LA NORMATIVA

GLI OBIETTIVI DI PROCESSO individuati per LA TECNOLOGIA sono coerenti con I TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE delle Indicazioni Nazionali del 2012

I NUCLEI TEMATICI DELLA TECNOLOGIA

- sono coerenti con le Indicazioni Nazionali del 2012
- sono ritenuti "interdisciplinari" se concorrono con altre discipline allo stesso processo
- sono ritenuti "disciplinari" se sono prettamente inerenti alla disciplina in oggetto

CON IL CURRICOLO DI ISTITUTO

LA TECNOLOGIA concorre con tutte le altre discipline alla costruzione delle competenze (Cfr RACCOMANDAZIONI del 2008 e del 2018):

- C1- comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione (*competenza alfabetico funzionale*)
- C3- competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia (*competenza matematica e competenze in scienze, tecnologia e ingegneria*)
- C4- competenza digitale (*competenza digitale*)
- C5- imparare a imparare (*competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare*)
- C6- competenze sociali e civiche (*competenza in materia di cittadinanza*)
- C7- spirito di iniziativa (*competenza imprenditoriale*)

CON IL PdM (Piano di Miglioramento)

GLI OBIETTIVI DI PROCESSO DELLA TECNOLOGIA, in coerenza con le attività previste nel PdM per il percorso culturale n. 1, sono:

- declinati in progressione verticale al fine di "Consolidare il percorso di continuità educativa fra i gradi di istruzione sia nella dimensione orizzontale (fra classi) che verticale (fra settori) con una pianificazione pluriennale delle attività per la valutazione degli apprendimenti, il loro monitoraggio in termini di esiti scolastici";
- funzionali al potenziamento curricolare ed extracurricolare della competenza logico-matematica- scientifico-tecnologica

CON IL PROTOCOLLO DI VALUTAZIONE DI ISTITUTO

LE PROVE DI PRESTAZIONE PER LA TECNOLOGIA sono coerenti con quelle declinate nel Protocollo di valutazione di Istituto e individuate come "Tipologie" nel registro elettronico.

con il processo di VERTICALIZZAZIONE e TRASVERSALITÀ che caratterizza tutta la documentazione educativo-didattica di istituto

TUTTE LE DISCIPLINE condividono 2 nuclei tematici

- "ASCOLTO, COMPrensIONE E INTERAZIONE"
- "IDEAZIONE, PROGETTAZIONE, PRODUZIONE DI MODELLI"

al fine di

- progettare e realizzare un ambiente di apprendimento innovativo;
- consolidare la didattica laboratoriale quale strumento per garantire il successo formativo degli studenti.

OBIETTIVI DI PROCESSO, OGGETTO DI VALUTAZIONE PERIODICA E FINALE DEGLI APPRENDIMENTI

(art. 3 c. 4 OM 172 del 4 dicembre 2020)

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI PROCESSO (continuità infanzia-primaria) Bambini/e 5 anni scuola dell'infanzia, Classi 1^ e 2^ scuola primaria	OBIETTIVI DI PROCESSO Classi 3^ primaria	OBIETTIVI DI PROCESSO (continuità primaria-secondaria) Classi 4^ e 5^ primaria, classi 1^ secondaria di primo grado
1-ASCOLTO, COMPRESIONE E INTERAZIONE Nucleo tematico interdisciplinare	Ascoltare e comprendere messaggi e testi orali "diretti" o "trasmessi" in forma digitale, cogliendone le informazioni principali e partecipando a scambi comunicativi.	Ascoltare e comprendere messaggi e testi orali "diretti" o "trasmessi" in forma digitale, cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo e partecipando a scambi comunicativi.	Ascoltare e comprendere messaggi e testi orali "diretti" o "trasmessi" in forma digitale, cogliendone il senso, le informazioni e lo scopo, partecipando a scambi comunicativi.
2- OSSERVAZIONE, RICONOSCIMENTO, IDENTIFICAZIONE Nucleo tematico disciplinare	Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante oggetti e fenomeni di tipo artificiale	Riconoscere nell'ambiente circostante i sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.	Riconoscere nell'ambiente circostante i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento
3- LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE Nucleo tematico disciplinare	Impiegare i principi base del coding in attività analogiche e digitali.	Comprendere ed impiegare i principi base del coding e della programmazione visuale a blocchi in attività analogiche e digitali.	Comprendere, pianificare ed impiegare i principi del coding e della programmazione visuale a blocchi in attività analogiche e digitali.
4- AMBIENTE DIGITALE INTEGRATO Nucleo tematico disciplinare	Utilizzare semplici risorse nei contesti per l'apprendimento digitale integrato. Conoscere le caratteristiche di base degli strumenti digitali di comunicazione.	Utilizzare e creare risorse nei contesti per l'apprendimento digitale integrato. Riconoscere le caratteristiche di base degli strumenti digitali di comunicazione.	Utilizzare, progettare e sperimentare risorse nei contesti per l'apprendimento digitale integrato. Riconoscere e confrontare le caratteristiche degli strumenti digitali di comunicazione.
5-IDEAZIONE, PROGETTAZIONE, PRODUZIONE MODELLI (PER ATTIVITÀ DI LABORATORIO) Nucleo tematico interdisciplinare	Produrre modelli e rappresentazioni del proprio operato utilizzando elementi grafici e strumenti analogici e digitali, descrivendone la funzione principale.	Ideare, progettare e produrre modelli e rappresentazioni del proprio operato utilizzando elementi grafici e strumenti analogici e digitali; descrivere e documentare le fasi del processo, analizzandone la funzionalità.	Ideare, progettare e produrre modelli e rappresentazioni del proprio operato utilizzando elementi grafici e strumenti analogici e digitali; descrivere e documentare le fasi del processo, analizzandone la funzionalità.

CONTENUTI DELLE ATTIVITÀ DIDATTICHE/LEZIONI ORDINARIE E LABORATORIALI

Classi 1^ e 2^ scuola primaria	Classe 3^ primaria	Classi 4^ e 5^ primaria
<p>1- ASCOLTO, COMPrensIONE, INTERAZIONE di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - indicazioni procedurali e organizzative di strumenti di lavoro - brevi video di introduzione a contenuti - brevi video di sintesi contenuti - brevi video di potenziamento conoscenze - strumenti digitali di sintesi di qualsiasi tipologia <p>2- OSSERVAZIONE, RICONOSCIMENTO, IDENTIFICAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le caratteristiche proprie di un oggetto e le sue funzioni * - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni * <p>3- LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percorsi su reticolo, carta quadrettata o attraverso software - Pixel art - "L'ora del codice" sulla piattaforma online Programma il Futuro - Robotica educativa <p>4- AMBIENTE DIGITALE INTEGRATO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primi usi della piattaforma GSuite: classroom * - Le parti del computer * <p>5- PROGETTAZIONE, PRODUZIONE MODELLI (PER ATTIVITÀ DI LABORATORIO) relativi a Realizzazione di semplici manufatti di vario tipo, utilizzando materiali, tecniche diverse e strumenti analogici e digitali *</p>	<p>1- ASCOLTO, COMPrensIONE, INTERAZIONE di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - indicazioni procedurali e organizzative di strumenti di lavoro - brevi video di introduzione a contenuti - brevi video di sintesi contenuti - brevi video di potenziamento conoscenze - strumenti digitali di sintesi di qualsiasi tipologia <p>2- OSSERVAZIONE, RICONOSCIMENTO, IDENTIFICAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - I materiali e le loro funzioni * - Storia ed evoluzione di oggetti di uso comune <p>3- LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività sulla piattaforma online Programma il Futuro - Utilizzo di software per la programmazione a blocchi (Es. Scratch) - Robotica educativa <p>4- AMBIENTE DIGITALE INTEGRATO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo della piattaforma Gsuite: moduli, jamboard, documenti, fogli * - Utilizzo di device digitali: pc e tablet * <p>5- PROGETTAZIONE, PRODUZIONE MODELLI (PER ATTIVITÀ DI LABORATORIO) relativi a: Progettazione e realizzazione di prodotti di vario tipo utilizzando materiali e tecniche adeguate ed integrando diversi linguaggi anche multimediali *</p>	<p>1- ASCOLTO, COMPrensIONE, INTERAZIONE di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - indicazioni procedurali e organizzative di strumenti di lavoro - video di introduzione a contenuti - video di sintesi contenuti - video di potenziamento conoscenze - strumenti digitali di sintesi di qualsiasi tipologia <p>2- OSSERVAZIONE, RICONOSCIMENTO, IDENTIFICAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il ciclo di vita dei materiali e il riciclo * - L'uomo e il suo impatto sull'ambiente * - Le macchine che hanno migliorato la vita dell'uomo e il loro sviluppo nel tempo <p>3- LINGUAGGI DI PROGRAMMAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività sulla piattaforma online Programma il Futuro - Utilizzo di software per la programmazione a blocchi (ES. Scratch) - Robotica educativa - I diversi tipi di codice <p>4- AMBIENTE DIGITALE INTEGRATO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo della piattaforma Gsuite: gmail, drive, presentazioni * - Utilizzo di device digitali: chromebook * <p>5- PROGETTAZIONE, PRODUZIONE MODELLI (PER ATTIVITÀ DI LABORATORIO) Ideazione, progettazione e produzione di modelli grafici, plastici, tridimensionali, sperimentando l'uso delle nuove tecnologie *</p>

MEDIAZIONE DIDATTICA

Ampio spazio verrà dato al coinvolgimento diretto dell'alunno/a in attività laboratoriali

- per esplorare e ricercare

- sperimentare, osservare, raccontare e descrivere la realtà
partendo

- dal gioco,
- dalle informazioni fornite dall'esperienza,
- dalle motivazioni che lo coinvolgono attivamente,

per portarlo all'acquisizione di competenze per le quali prova reale interesse.

Si proporranno attività e modalità atte ad instaurare in classe un clima favorevole alla relazione, agli scambi comunicativi alla valorizzazione delle capacità di ciascuno, quali premesse per lo sviluppo delle competenze sociali alla base del cooperative-learning.

La proposta didattica per l'insegnamento-apprendimento della tecnologia si baserà sempre sull'esperienza diretta degli/delle alunni/e, attraverso una metodologia che li guida:

- alla ricerca personale di strategie per la risoluzione di problemi con un approccio di "problem solving"
- all'organizzazione di informazioni e alla rappresentazione di dati desunti da indagini e osservazioni di contesti concreti.
- alla ricerca di soluzioni per la correzione dell'errore visto come possibilità di miglioramento
- ad un primo approccio al digitale sempre più consapevole.

VERIFICA E VALUTAZIONE (cfr. protocollo di valutazione scuola primaria, deliberato collegio docenti del 20 dicembre 2021)