



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE «G. GALILEI»

Via della Concordia, 92 – 61100-PESARO - cod.fiscale **80006730412**
tel.0721/283030 fax 0721/450756
e-mail: psic828007@istruzione.it - pec: psic828007@pec.istruzione.it
web: www.icsgalilei.edu.it



SCUOLA PRIMARIA

**PIANO DI STUDIO
TECNOLOGIA
Classi 1[^]**

anno scolastico 2022-2023

1.Obiettivi di valutazione:

DISCIPLINA TECNOLOGIA - CLASSE I	
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE DEL PRIMO QUADRIMESTRE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE DEL SECONDO QUADRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none">● Conoscere le caratteristiche e le funzioni di vari oggetti e strumenti e saperli utilizzare.	<ul style="list-style-type: none">● Conoscere le caratteristiche di alcuni materiali e le funzioni di vari oggetti e strumenti e saperli utilizzare.
<ul style="list-style-type: none">● Realizzare semplici manufatti.	<ul style="list-style-type: none">● Conoscere le caratteristiche e le funzioni di alcuni strumenti tecnologici.
	<ul style="list-style-type: none">● Realizzare semplici manufatti.

2.Curricolo

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	<ul style="list-style-type: none">• Competenza alfabetica funzionale• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria• Competenza digitale• Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare• Competenza in materia di cittadinanza
COMPETENZE	ABILITA'- CONOSCENZE
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none">• Iniziare a distinguere alcune proprietà di materiali di facile reperibilità, in base a indagini di tipo sensoriale.• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi, disegni e brevi testi.• Disegnare semplici oggetti. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none">• Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizzare collettivamente semplici regolamenti o prescrizioni correttive.• Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino) elencando gli strumenti e i materiali necessari.

<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo.</p>	<p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti. • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, con la guida dell'insegnante. • Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali verbalizzando preventivamente le operazioni principali e documentando successivamente con semplici disegni la sequenza delle operazioni. • Conoscere ed utilizzare in modo opportuno strumenti tecnologici d'uso quotidiano (TV, radio, telefono). • Utilizzare individualmente e a coppie, il computer nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante (accensione, spegnimento, uso del mouse e della tastiera).
<p>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</p>	<p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con la guida dell'insegnante, semplici programmi informatici di utilità individuando, le potenzialità, i limiti e i rischi di tali programmi. (programmi di scrittura, di disegno, di gioco).

3.Procedimenti per favorire il processo di apprendimento e di maturazione

- A) **Metodologie e strumenti:** uso di mappe, schemi, domande guida;
 utilizzo di mediatori didattici quali video tramite link, you tube personale e non, Power Point, libro digitale.

giochi interattivi.

B) Strategie per il **consolidamento** delle conoscenze e delle competenze.

- ❖ approfondimento e rielaborazione dei contenuti
- ❖ attività guidate a crescente livello di difficoltà
- ❖ esercitazione di fissazione/automatizzazione delle conoscenze
- ❖ uso di mappe, schemi e tabelle.
- ❖ controllo dell'apprendimento con frequenti osservazioni
- ❖ autocorrezione

C) Strategie per il **recupero** delle conoscenze e competenze

- ❖ studio assistito in classe
- ❖ adattamento dei contenuti disciplinari
- ❖ adeguamento dei tempi di assimilazione /apprendimento
- ❖ coinvolgimento in attività di gruppo
- ❖ unità di apprendimento individualizzate
- ❖ controllo dell'apprendimento con conversazioni collettive e semplici verifiche programmate
- ❖ schede semplificate e/o facilitati
- ❖ esercitazioni personalizzate

4.Verifiche

Le verifiche del livello di apprendimento avverranno mediante

- ❖ Osservazioni in itinere
- ❖ conversazioni e colloqui
- ❖ prove scritte (schede strutturate e non)

5. a Valutazione

Per la valutazione del raggiungimento degli obiettivi di apprendimento disciplinare si utilizzerà la seguente griglia, presente altresì nel Vademecum per la valutazione, inserito all'interno del PTOF.

LEGENDA DI RIFERIMENTO				
*	P.A.	B	I	A
LIVELLO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato

Nuclei tematici	Traguardi declinati per la classe prima	Obiettivo oggetto di valutazione	Descrittori	LIVELLO
Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti	L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento.	Eeguire procedure per rappresentare semplici oggetti. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso	Riconosce e osserva fenomeni in modo:	
			corretto, preciso e creativo	A
			corretto	I
			essenziale	B

		<p>disegni.</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p>	non adeguato	P.A.
Realizzare manufatti	<p>L'alunno conosce e/o utilizza diversi mezzi di comunicazione avvalendosi.</p> <p>L'alunno progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p>	<p>Utilizzare I dispositivi in uso nella classe e nel plesso.</p> <p>Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	Realizza oggetti, strumenti e utilizza un linguaggio tecnico in modo:	
			corretto, preciso e creativo	A
			corretto	I
			essenziale	B
			non adeguato	P.A.