



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 2[^]

Anno Scolastico 2022-2023

1. Obiettivi oggetto di valutazione

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; saperli utilizzare.
<ul style="list-style-type: none">• Realizzare semplici manufatti.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le caratteristiche e le funzioni di vari 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 a imparare-Competenza in materia di cittadinanza-Competenza imprenditoriale
--------------------------------------	--

COMPETENZE	ABILITA' - CONOSCENZE
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p>	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide, tutorial o istruzioni di montaggio di giocattoli, ricette e strumenti di uso quotidiano. • Utilizzare il righello per disegnare semplici oggetti. • Descrivere e confrontare le proprietà di alcuni materiali attraverso l'esplorazione sensoriale. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe e disegni. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari. • Effettuare stime approssimative con misure non convenzionali su oggetti dell'ambiente scolastico e domestico. • Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a posteriori la sequenza delle operazioni effettuate.

<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo.</p>	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizzare strumenti tecnologici d'uso quotidiano.• Utilizzare il computer nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante
<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 programmi informatici di utilità individuando, con la guida dell'insegnante, le potenzialità, i limiti e i rischi di tali programmi.

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

A- Metodologia e strumenti

La metodologia propria della disciplina Tecnologia fa riferimento al metodo della ricerca, all'agire per problemi in situazioni concrete e motivanti.

I vari apprendimenti vengono presentati nel rispetto della gradualità e muovono da situazioni di concretezza in cui l'osservazione e l'azione concreta mettono in atto l'acquisizione mentale attraverso: curiosità, sperimentazione, manipolazione, discussione, azione.

Tutti gli insegnamenti-apprendimenti-discipline sono interessati trasversalmente all'informatica intesa come modo di pensare per algoritmi e quindi di compiere azioni in successioni logiche ordinate.

L'uso dei device digitali è finalizzato non solo al gioco ma per attività di scrittura, di ricerca, di comunicazione cioè un supporto per imparare in modo più diversificato.

Le principali strategie metodologiche saranno: didattica laboratoriale, didattica dell'artefatto, didattica delle TIC, progettazione partecipata, mappe e schemi, giochi ed esercizi interattivi alla LIM.

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, domande guida, software interattivi
- controllo dell'apprendimento con frequenti verifiche e controlli
- 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 verifiche programmate
- uso di testi semplificati e/o facilitati
- esercitazioni personalizzate
- giochi interattivi

4. Verifiche

Le verifiche del livello di apprendimento avverranno mediante:

- conversazioni e colloqui
- relazioni e prove scritte
- test oggettivi
- prove pratiche
- osservazioni
- compiti di realtà

5. Valutazione

Per la descrizione del Livello raggiunto (avanzato, intermedio, base, in via di prima acquisizione) si rimanda al Vademecum di Istituto sulla Valutazione, inserito all'interno del PTOF.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE SCUOLA PRIMARIA

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

O.M. n.172 del 04/12/2020 in merito alla

Valutazione periodica e finale degli apprendimenti delle alunne e degli alunni (Art.3 comma 2)

“La valutazione in itinere, in coerenza con i criteri e le modalità di valutazione definiti nel Piano triennale dell’Offerta

Formativa, resta espressa nelle forme che il docente ritiene opportune e che restituiscano all’alunno, in modo pienamente comprensibile, il livello di padronanza dei contenuti.”

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINARE

TECNOLOGIA CLASSI: II

Nuclei tematici	Traguardi declinati per la classe 2	Obiettivi 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 la funzione	Impiegare regole, eseguire procedure per rappresentare semplici oggetti. Rappresentare i dati	Riconosce e osserva fenomeni in modo:	
			corretto, preciso e creativo	A
			corretto	I

		<p>dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi.</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Utilizzare semplici apparecchiature o dispositivi comuni.</p>	<p>essenziale</p> <p>non adeguato</p>	<p>B</p> <p>P.A.</p>
Realizzare manufatti	<p>L'alunno conosce e/o utilizza diversi mezzi di comunicazione avvalendosi in modo appropriato nelle diverse situazioni.</p> <p>L'alunno progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</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.