

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
DISCIPLINA	TECNOLOGIA
NUMERO UNITÀ D'APPRENDIMENTO	1
<b>DATI IDENTIFICATIVI</b>	
TITOLO	<b>“I “SEGRETI” DELLA TECNOLOGIA”</b>
CLASSI	PRIME
<b>ARTICOLAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO</b>	
<b>COMPETENZE TRASVERSALI</b> desumibili dal curriculum verticale di istituto al termine della classe III	<p><b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Acquisisce ed interpreta l'informazione</li> <li>– Individua collegamenti e relazioni e li trasferisce in altri contesti</li> <li>– Organizza il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro</li> </ul> <p><b>Competenza imprenditoriale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza</li> <li>– Adotta strategie di Problem Solving</li> </ul> <p><b>Competenza digitale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</li> </ul> <p><b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Osserva, analizza e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni</li> <li>– Riconosce le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematiche dell'intervento antropico negli ecosistemi</li> </ul>
<b>COMPETENZE DISCIPLINARI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Saper conoscere le caratteristiche degli oggetti di uso quotidiano; saper comprendere e seguire istruzioni per realizzare manufatti</li> <li>– Saper riconoscere le funzioni principali del computer</li> </ul>
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</li> <li>➤ Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</li> <li>➤ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> <li>➤ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li> <li>➤ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</li> </ul>
<b>OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le caratteristiche degli oggetti di uso quotidiano</li> <li>- Comprendere e seguire istruzioni per realizzare manufatti.</li> <li>- Riconoscere le funzioni principali del computer</li> </ul>
<b>DISCIPLINE COINVOLTE</b>	ITALIANO - INGLESE - STORIA - SCIENZE - GEOGRAFIA - MUSICA - ARTE E IMMAGINE - MATEMATICA - RELIGIONE – EDUCAZIONE FISICA - EDUCAZIONE CIVICA - ATTIVITA' ALTERNATIVA ALLA RELIGIONE CATTOLICA
<b>CONTENUTI</b>	Oggetti d'uso quotidiano Materiali di vario genere Coding e Pixel Art Il computer (parti principali)
<b>CONOSCENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere materiali e oggetti d'uso</li> <li>- Conoscere procedure d'uso di oggetti</li> <li>- Conoscere le istruzioni per realizzare manufatti</li> <li>- Conoscere e utilizzare le principali regole del Coding Unplugger</li> <li>- Conoscere il computer, le sue parti e la procedura per l'accensione e lo spegnimento</li> </ul>
<b>ABILITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificare e denominare parti di oggetti di uso quotidiano</li> <li>- Cogliere differenze di oggetti secondo i materiali principali</li> <li>- Individuare la funzione di oggetti di uso quotidiano</li> <li>- Collocare oggetti e strumenti in contesti d'uso</li> <li>- Individuare procedure d'uso di oggetti esplorati</li> <li>- Comprendere e seguire istruzioni per realizzare manufatti</li> <li>- Individuare in un reticolo i comandi e le istruzioni per scrivere/leggere e svolgere attraverso giochi un algoritmo (Pixel Art)</li> <li>- Nominare le principali parti del computer e delle sue periferiche</li> <li>- Utilizzare la corretta procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer</li> <li>- Saper realizzare semplici oggetti seguendo istruzioni</li> </ul>
<b>MEDIAZIONE / ORGANIZZAZIONE DIDATTICA</b>	
<b>TEMPI</b>	INTERO ANNO SCOLASTICO
<b>ATTIVITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- osservazioni</li> </ul>

- conversazioni guidate
- attività manipolative
- uso di materiale strutturato e non
- utilizzo del computer
- esercitazioni collettive, individuali e a piccoli gruppi

### CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI

**Valutazione dei prodotti in termini collettivi**

-Nei coordinamenti per classi parallele le insegnanti si confronteranno in merito all'evoluzione del percorso in itinere.

**Valutazione del processo sugli alunni:**

-Al termine di **ogni fase portante** dell'UdA si proporranno prove complesse di tipologie diversificate(scritto-grafico-orale-multimediale) per valutare conoscenze, abilità e di competenze raggiunte.

-Al **termine dell'intera UdA** si farà ricorso a prove complessive strutturate (test a scelta multipla, test V o F, test di corrispondenza di immagini e parole.....)

**Valutazione dell'attività da parte dei DOCENTI a posteriori:**

-Valutazione delle difficoltà incontrate durante il percorso e dei propositi di intervento futuri per il recupero e/o potenziamento.

ACCERTAMENTO  
CONOSCENZE – ABILITÀ – COMPETENZE

- OSSERVAZIONE DIRETTA E/O SCHEDE
- VERIFICHE ORALI/SCRITTE/MULTIMEDIALI/PRATICHE
- .....