

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1	
Disciplina: TECNOLOGIA	
Utenti destinatari: CLASSI PRIME	
Denominazione: MATERIALI, OGGETTI E FUNZIONI	
Competenze chiave europee	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Competenza di base in campo scientifico e tecnologico. ○ Imparare ad imparare. 	
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • I principi di base del mondo naturale. • La tecnologia e i prodotti e processi tecnologici. • Strategie di apprendimento in ambito scientifico-tecnologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici per conseguire un obiettivo. • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici. • Divenire abile nel procurarsi, elaborare e assimilare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimenti.
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
SVILUPPO	
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda - conosce alcuni processi di trasformazione; elementi artificiali; - ricava informazioni su proprietà e caratteristiche di materiali. 	
Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare e descrivere oggetti individuandone la funzione. - Conoscere i principali materiali. <p>Prevedere e immaginare</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le caratteristiche di alcuni materiali. ○ La funzione di oggetti di uso comune (gli oggetti dell'aula).

	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentazione
	<ul style="list-style-type: none"> - Materiale strutturato e non
<ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	
Risorse umane: Interne (Docenti di classe)	
Tempi di realizzazione: Settembre-Ottobre-Novembre	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Attività ludiformi - Cooperative learning - Brain-storming - Lezione frontale - Lezione interattiva - Osservazioni dirette - Learning by doing
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> - <p>Schemi e tabelle</p>
<p>Verifica e valutazione degli apprendimenti</p> <p>(Ai sensi del DPR 122/09 e delle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012 e del DM 742 del 3/10/2017)</p>	<p>La VERIFICA sarà svolta in itinere e a conclusione del percorso, mediante la somministrazione di schede strutturate e non, questionari a risposta multipla e a risposta aperta, per consentire di monitorare e calibrare costantemente l'azione didattica.</p> <p>La VALUTAZIONE formativa e sommativa restituirà un feedback sia al docente sul proprio lavoro, che agli alunni, rappresentando un momento funzionale all'apprendimento e alla formazione degli stessi.</p> <p>Per gli alunni stranieri e con DSA, le verifiche e la valutazione verteranno sull'acquisizione dei contenuti e dei processi, senza dare rilievo alla forma. Per gli alunni con DSA, sarà consentito</p>

	<p>di espletare le verifiche con il 30 % del tempo aggiuntivo, e con l' utilizzo degli strumenti compensativi e le misure dispensative previste nel PDP.</p>
--	--

	- Sperimentazione
--	-------------------

- Materiale strutturato e non

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2	
Disciplina: TECNOLOGIA	
Utenti destinatari: CLASSI PRIME	
Denominazione: IL RICICLO	
Competenze chiave europee	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Competenza di base in campo scientifico e tecnologico. ○ Imparare ad imparare. 	
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • I principi di base del mondo naturale. • La tecnologia e i prodotti e processi tecnologici. • Strategie di apprendimento in ambito scientifico-tecnologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici per conseguire un obiettivo • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici. • Divenire abile nel procurarsi, elaborare e assimilare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimenti.
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
SVILUPPO	
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda - conosce alcuni processi di trasformazione; elementi artificiali; - ricava informazioni su proprietà e caratteristiche di materiali. 	
Obiettivi di apprendimento	Contenuti

	- Sperimentazione
	- Materiale strutturato e non forma. Per gli alunni con DSA, sarà consentito di espletare le verifiche con il 30 % del tempo aggiuntivo, e con l'utilizzo degli strumenti compensativi e le misure dispensative previste nel PDP.

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 3	
Disciplina: TECNOLOGIA	
Utenti destinatari: CLASSI PRIME	
Denominazione: LE TRASFORMAZIONI DI ALCUNI MATERIALI	
Competenze chiave europee	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Competenza di base in campo scientifico e tecnologico. ○ Imparare ad imparare. 	
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • I principi di base del mondo naturale. • La tecnologia e i prodotti e processi tecnologici. • Strategie di apprendimento in ambito scientifico - tecnologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici per conseguire un obiettivo. • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici • Divenire abile nel procurarsi, elaborare e assimilare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimenti.
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
SVILU	
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda - conosce alcuni processi di trasformazione; elementi artificiali; - ricava informazioni su proprietà e caratteristiche di materiali. 	
Obiettivi di apprendimento	Contenuti
Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare e descrivere oggetti individuandone la funzione. - Conoscere i principali materiali. Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le caratteristiche di alcuni materiali. - La funzione di oggetti di uso comune (i materiali riciclabili). - Le proprietà dei materiali. - Le trasformazioni.

	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentazione
	<ul style="list-style-type: none"> - Materiale strutturato e non
Risorse umane: interne (Docenti di classe)	
Tempi di realizzazione: Febbraio - Marzo	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Attività ludiformi - Cooperative learning - Brain-storming - Lezione frontale - Lezione interattiva - Osservazioni dirette - Learning by doing
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> - <p>Schemi e tabelle</p>
<p>Verifica e valutazione degli apprendimenti</p> <p>(Ai sensi del DPR 122/09 e delle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012 e del DM 742 del 3/10/2017)</p>	<p>La VERIFICA sarà svolta in itinere e a conclusione del percorso, mediante la somministrazione di schede strutturate e non, questionari a risposta multipla e a risposta aperta, per consentire di monitorare e calibrare costantemente l'azione didattica.</p> <p>La VALUTAZIONE formativa e sommativa restituirà un feedback sia al docente sul proprio lavoro, che agli alunni, rappresentando un momento funzionale all'apprendimento e alla formazione degli stessi.</p> <p>Per gli alunni stranieri e con DSA, le verifiche e la valutazione verteranno sull'acquisizione dei contenuti e dei processi, senza dare rilievo alla forma. Per gli alunni con DSA, sarà consentito di espletare le verifiche con il 30 % del tempo</p>

	<p>aggiuntivo, e con l'utilizzo degli strumenti compensativi e le misure dispensative previste nel PDP.</p>
--	---

	- Sperimentazione
--	-------------------

- Materiale strutturato e non

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 4	
Disciplina: TECNOLOGIA	
Utenti destinatari: CLASSI PRIME	
Denominazione: I MATERIALI RACCONTANO	
Competenze chiave europee	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Competenza di base in campo scientifico e tecnologico. ○ Imparare ad imparare. 	
Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> • I principi di base del mondo naturale. • La tecnologia e i prodotti e processi tecnologici. • Strategie di apprendimento in ambito scientifico-tecnologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare dati scientifici per conseguire un obiettivo • Sviluppare la capacità di usare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici • Divenire abile nel procurarsi, elaborare e assimilare le nuove conoscenze per organizzare i propri apprendimenti.
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi artificiali; - conosce alcuni processi di trasformazione; - ricava informazioni su proprietà e caratteristiche di materiali. 	
Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare e descrivere oggetti individuandone la funzione. - Conoscere i principali materiali. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le caratteristiche di alcuni materiali: il tessuto (seta, cotone e sintetico). ○ La funzione di oggetti di uso comune (i materiali riciclabili). ○ Le proprietà dei materiali. ○ Educazione alla cittadinanza digitale: esercitare la propria cittadinanza

	utilizzando in modo critico e consapevole la rete e i media.
Risorse umane: Interne (Docenti di classe)	
Tempi di realizzazione: Aprile - Maggio - Giugno	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Attività ludiformi - Cooperative learning - Brain-storming - Lezione frontale - Lezione interattiva - Osservazioni dirette - Learning by doing - Sperimentazione

Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> - Materiale strutturato e non - Schemi e tabelle
------------------	---

<p>Verifica e valutazione degli apprendimenti</p> <p>(Ai sensi del DPR 122/09 e delle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012 e del DM 742 del 3/10/2017)</p>	<p>La VERIFICA sarà svolta in itinere e a conclusione del percorso, mediante la somministrazione di schede strutturate e non, questionari a risposta multipla e a risposta aperta, per consentire di monitorare e calibrare costantemente l'azione didattica.</p> <p>La VALUTAZIONE formativa e sommativa restituirà un feedback sia al docente sul proprio lavoro, che agli alunni, rappresentando un momento funzionale all'apprendimento e alla formazione degli stessi.</p> <p>Per gli alunni stranieri e con DSA, le verifiche e la valutazione verteranno sull'acquisizione dei contenuti e dei processi, senza dare rilievo alla forma. Per gli alunni con DSA, sarà consentito di espletare le verifiche con il 30 % del tempo aggiuntivo, e con l'utilizzo degli strumenti compensativi e le misure dispensative previste nel PDP.</p>
--	---