



*Nessuno deve essere in sosta, in panchina, a bordo campo*

*perché*

*«Ibi semper est victoria, ubi concordia est»*

*(P. Stro)*



Scuola Infanzia Scuola Primaria Scuola Secondaria di I Grado  
[fric80400c@istruzione.it](mailto:fric80400c@istruzione.it), [fric80400c@pec.istruzione.it](mailto:fric80400c@pec.istruzione.it) C. fiscale: 80005100609  
 Via San Francesco n. 9. 03016 Guarcino (Fr) Tel. 077546256 Fax. 0775469433

## PROGETTAZIONE ANNUALE

**Scuola Primaria**

**A. S. 2022/2023**

**CLASSE PRIMA**

DISCIPLINA	TECNOLOGIA
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE                      COMPETENZE</b> (dalle indicazioni del curricolo)	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>• È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</li> <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. 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>COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA</b> <b>(dalle indicazioni del curricolo)</b>	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</li> <li>• Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</li> <li>• Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>
<b>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</b> <b>(dalle indicazioni del curricolo)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Imparare ad Imparare:</b> acquisire ed elaborare le informazioni e trasferirle in altri contesti, organizzare il proprio apprendimento in funzione dei tempi disponibili e del proprio metodo di studio e di lavoro.”</li> <li>• <b>Progettare:</b> elaborare e progettare le proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, e verificando i risultati raggiunti.”</li> <li>• <b>Collaborare e partecipare:</b> interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.”</li> <li>• <b>Risolvere problemi:</b> affrontare situazioni problematiche, costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline”.</li> </ul>

*Articolazione della Progettazione*

	Periodo settembre-gennaio		Periodo febbraio- maggio	
Nuclei fondanti (dalle indicazioni del curricolo)	ABILITÀ (dalle indicazioni del curricolo)	CONOSCENZE (dalle indicazioni del curricolo)	ABILITÀ (dalle indicazioni del curricolo)	CONOSCENZE (dalle indicazioni del curricolo)
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguire le procedure dell'insegnante per il montaggio di giocattoli e strumenti di uso quotidiano.</li> <li>• Disegnare semplici oggetti.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disegnare semplici oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguire le procedure dell'insegnante per il montaggio di giocattoli e strumenti di uso quotidiano.</li> <li>• Disegnare semplici oggetti.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disegnare semplici oggetti.</li> </ul>
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali.</li> <li>• Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.</li> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali essenziali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazione di oggetti.</li> <li>• Costruzione di oggetti e manufatti (festività).</li> <li>• Le proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.</li> <li>• Il riutilizzo di materiali per attività di riciclaggio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali.</li> <li>• Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.</li> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali essenziali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazione di oggetti.</li> <li>• Costruzione di oggetti e manufatti (festività).</li> <li>• Le proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.</li> <li>• Il riutilizzo di materiali per attività di riciclaggio.</li> </ul>

<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>• Conoscere le parti principali del computer.</li> <li>• Eseguire giochi didattici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruzione di oggetti.</li> <li>• Decorazione aule.</li> <li>• Addobbo androne e corridoi scolastici.</li> <li>• Parti del computer.</li> <li>• Giochi didattici Interattivi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>• Conoscere le parti principali del computer.</li> <li>• Eseguire giochi didattici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruzione di oggetti.</li> <li>• Decorazione aule.</li> <li>• Addobbo androne e corridoi scolastici.</li> <li>• Parti del computer.</li> <li>• Giochi didattici Interattivi</li> </ul>
<b>ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI</b>	Per gli alunni con bisogni educativi speciali, per quanto riguarda le linee guida inerenti l'intervento educativo, gli obiettivi di apprendimento da perseguire e gli strumenti da adottare, si fa riferimento ai seguenti documenti: PEI o PDP.			
<b>ATTIVITÀ</b>	Le attività saranno esplicitate nella programmazione settimanale (sul registro elettronico Axios).			
<b>AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</b>	Setting d'aula finalizzato alle diverse tipologie di attività didattiche svolte: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Aula</li> <li>✓ Laboratori (informatica, scienze, musica)</li> <li>☐ Palestra</li> <li>✓ Spazi aperti della scuola</li> <li>☐ classi aperte</li> <li>Altro ( specificare).....</li> </ul>			
<b>METODOLOGIA Strategie Metodologico- Didattiche</b>	L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lezione frontale</li> <li>✓ Lezione dialogata</li> <li>✓ Discussione libera e guidata</li> <li>☐ Costruzione di mappe</li> <li>☐ Percorsi autonomi di approfondimento</li> <li>✓ Attività legate all'interesse specifico</li> <li>✓ Cooperative learning</li> <li>✓ Circle time</li> <li>✓ Tutoring</li> <li>✓ Problem solving</li> <li>✓ Peer education</li> </ul>			

**ISTITUTO COMPRESIVO DI GUARCINO – PROGETTAZIONE ANNUALE SCUOLA PRIMARIA**

Docenti Adiutori M.T. - Bragalone V. - Fagiolo M. - Moriconi P. - Paolozzi E -- Sbaraglia G. – Tesori P.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Brainstorming</li> <li>✓ Didattica laboratoriale</li> <li>✓ Flipped classroom</li> <li>✓ Utilizzo nuove tecnologie</li> <li><input type="checkbox"/> Altro</li> </ul>
<b>STRUMENTI</b>	<p>Gli strumenti a supporto di queste attività saranno scelti a seconda delle necessità tra i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo</li> <li>✓ film, videolezioni, materiale video.</li> <li>✓ Esercizi guidati e schede strutturate.</li> <li>✓ Contenuti digitali</li> <li><input type="checkbox"/> Altro</li> </ul>
<b>VERIFICHE DEGLI APPRENDIMENTI</b>	<p>Le verifiche avverranno: (prove strutturate o semi strutturate, non strutturate predisposte dai docenti sulla base della programmazione comune)</p> <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Digitali</li> <li>✓ Orali</li> <li>✓ Pratiche</li> <li>✓ Lavori individuali di diversa tipologia</li> <li>✓ Esercitazioni Collettive</li> <li><input type="checkbox"/> Altro</li> </ul> <p>Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Strutturate</li> <li><input type="checkbox"/> Semi strutturate</li> <li>✓ Questionari</li> <li><input type="checkbox"/> Comuni per classi parallele nelle discipline oggetto di prove INVALSI</li> <li><input type="checkbox"/> Prove di diversa forma di comunicazione</li> <li>✓ Grafiche e grafico pittoriche</li> <li><input type="checkbox"/> Musicali</li> <li>✓ Pratiche</li> <li><input type="checkbox"/> Altro</li> </ul>

**ISTITUTO COMPRESIVO DI GUARCINO – PROGETTAZIONE ANNUALE SCUOLA PRIMARIA**

Docenti Adiutori M.T. - Bragalone V. - Fagiolo M. - Moriconi P. - Paolozzi E -- Sbaraglia G. – Tesori P.

<b>VERIFICA DELLE COMPETENZE CON OSSERVAZIONE E RILEVAZIONE DELLE COMPETENZE ACQUISITE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Compiti in forma di situazioni-problema -compiti di realtà</li> <li>✓ Relazioni</li> <li>✓ Giochi di ruolo o simulazioni</li> <li>✓ Elaborazione di prodotti</li> <li><input type="checkbox"/> Altro</li> </ul>
<b>VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI</b>	Diagnostica Formativa Sommativa Griglie di valutazione