

	<p align="center">ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "DE NICOLA - SASSO" C.so Vittorio Emanuele, 77 - 80059 TORRE DEL GRECO (NA) Cod. Fisc. 95170080634 - Cod. Mecc. NAIC8CS00C 36° Distretto Scolastico Tel./ Fax 081 882 65 00 e-mail : naic8cs00c@istruzione.it - http:// www.icsdenicolasasso.gov.it PEC: naic8cs00c@pec.istruzione.it CERTIFICATA SGQ UNI - EN - ISO 9004:2009</p>	 M.I.U.R. U.S.R. per la Campania Direzione Generale  Polo Qualità di Napoli
CAP. 1	MANUALE DELLA QUALITÀ	Rev. n. 05/13
ML IO 7/B	PROGRAMMAZIONE ATTIVITÀ DIDATTICA – U.A. DISCIPLINARE	Pagina 1 di 4

DATI IDENTIFICATIVI	VEDERE E OSSERVARE	U.A. n. 1 TECNOLOGI A
	<input checked="" type="checkbox"/> Disciplinare	
	<p align="center">DESTINATARI</p> <input checked="" type="checkbox"/> Intera classe PRIMA a. s. 2014/15 <input type="checkbox"/> Gruppo alunni	
RIFERIMENTI	<p align="center">COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</p> <p>COMUNICARE: Comprende e comunica messaggi di genere e di complessità diverse, interpretando criticamente le informazioni per esprimersi, per comprendere e avere relazioni con gli altri.</p> <p>IL SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ: Prende coscienza della realtà e delle proprie potenzialità e sa operare scelte.</p> <p>LA COMPETENZA MATEMATICA, IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO: Affronta situazioni problematiche e contribuisce a risolverle anche in modo creativo. Individua e rappresenta, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra ambienti, eventi e concetti diversi</p> <p align="center">COMPETENZE DEL CURRICOLO</p> <p>-Esplorare il mondo artificiale attraverso i cinque sensi cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.</p> <p>-Usare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione.</p>	
OO.A A.	<p>-Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>-Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>-Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi e disegni.</p>	

CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> -I bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano. -Oggetti di uso comune, le loro proprietà, caratteristiche e funzioni primarie. -I principali materiali e le loro caratteristiche. - Il rapporto struttura-funzione in un semplice manufatto o oggetto. - La pericolosità di un uso non ragionato di alcuni strumenti. - Le fasi di una trasformazione. - Procedura per la costruzione di modelli -Uso di tabelle e grafici -. 	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> -Comprendere l'utilità di alcuni strumenti tecnologici. -Analizzare oggetti, strumenti e macchine che soddisfano i bisogni primari dell'essere umano. - Riconoscere le funzioni di oggetti e strumenti di uso comune. - Identificare i materiali di oggetti più comuni. - Classificare oggetti in base a determinate caratteristiche. - Mettere in relazione la forma e l'uso di manufatti e oggetti. - Usare coerentemente oggetti e materiali individuando i potenziali rischi d'uso improprio. - Comprendere e sperimentare le fasi di una trasformazione. - Realizzare l'esperienza di una produzione di un prodotto e rappresentarla.(vino, pane ...) - Progettare e realizzare modelli di oggetti con materiale semplice con facili schematizzazioni e istruzioni
COMPETENZE ATTESE	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Classifica oggetti, strumenti e macchine in base al materiale di cui sono fatti e alla loro funzione.. 	TEMPI	2° quadrimestre
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Esperienziale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione orale <input type="checkbox"/> Comunicazione iconica <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione grafica <input type="checkbox"/> Comunicazione multimediale 	METODI	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Induttivo <input type="checkbox"/> Deduttivo <input checked="" type="checkbox"/> Sperimentale <input checked="" type="checkbox"/> Ricerca/azione
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Libri di testo in adozione <input type="checkbox"/> Libri della biblioteca degli alunni e dei docenti <input checked="" type="checkbox"/> Materiale integrativo <input checked="" type="checkbox"/> Schede illustrate <input type="checkbox"/> Laboratori <input type="checkbox"/> Accesso guidato ad internet <input type="checkbox"/> Uso della posta elettronica <input type="checkbox"/> Sussidi didattici disponibili <input checked="" type="checkbox"/> Uscite didattiche e visite guidate 	STRATEGIE	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lezione espositiva <input type="checkbox"/> Problem posing e problem solving <input type="checkbox"/> Cooperative learning <input checked="" type="checkbox"/> Mappe concettuali <input type="checkbox"/> Tutoring <input checked="" type="checkbox"/> Ascolto guidato <input type="checkbox"/> Prendere appunti <input type="checkbox"/> Lettura veloce <input type="checkbox"/> Mnemo/tecniche <input checked="" type="checkbox"/> Didattica ludica

VERIFICHE	<input checked="" type="checkbox"/> Prove scritte ed orali "non strutturate" <input checked="" type="checkbox"/> Prove "strutturate" <input type="checkbox"/> Prove "semi/strutturate"	<input checked="" type="checkbox"/> Prove grafiche e grafico/pittoriche <input type="checkbox"/> Prove pratiche
-----------	--	--

DATI IDENTIFICATIVI	PREVEDERE E IMMAGINARE INTERVENIRE E TRASFORMARE		U.A. n. 2 STORIA
	<input checked="" type="checkbox"/> Disciplinare <div> <div> <input checked="" type="checkbox"/> Intera classe PRIMA <input type="checkbox"/> Gruppo alunni </div> <div> DESTINATARI a. s. 2014/15 </div> </div>		
RIFERIMENTI	<p align="center">COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</p> <p>▪ LE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: Comprendere e comunicare messaggi di genere e di complessità diverse, interpretando criticamente le informazioni. Si orienta nello spazio e nel tempo.</p> <p>LA COMPETENZA MATEMATICA, IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO: Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. Affronta situazioni problematiche e contribuisce a risolverle anche in modo creativo.</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE: Utilizzare autonomamente gli strumenti della conoscenza avendo maturato un proprio metodo di studio e di lavoro.</p> <p>LA COMPETENZA DIGITALE: Utilizza le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per lo studio, il tempo libero e la comunicazione.</p> <p>Usa il computer per produrre, conservare, presentare, reperire, valutare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p> <p>COMUNICARE: Comprende e comunica messaggi di genere e di complessità diverse, interpretando criticamente le informazioni per esprimersi, per comprendere e avere relazioni con gli altri.</p> <p>IL SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ: Prende coscienza della realtà e delle proprie potenzialità e sa operare scelte.</p> <p>LA COMPETENZA MATEMATICA, IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO: Affronta situazioni problematiche e contribuisce a risolverle anche in modo creativo. Individua e rappresenta, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra ambienti, eventi e concetti diversi.</p> <p align="center">COMPETENZE DEL CURRICOLO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ipotizzare semplici previsioni. • Conoscere e raccontare storie di oggetti in contesti di storia personale. • Conoscere il computer nelle sue funzioni generali e nelle sue parti principali e come strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. 		
OO.AA.	<p>-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti scolastici.</p> <p>-Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>-Progettare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>-Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>-Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni.</p> <p>-Utilizzare i vari programmi del computer per giocare, scrivere, ricercare.</p>		

CONOSCENZE	<p>L'alunno/a conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gli oggetti scolastici e di uso comune. - Il computer e le sue parti -I vari programmi del computer: word, paint, internet, ecc. 	ABILITA'	<p>L' alunno/a sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Confrontare gli oggetti scolastici in base alla grandezza, al peso, alla forma. -Comprendere le relazioni esistenti tra i vari oggetti di uso comune secondo il materiale di cui sono formati e l'uso che se ne fa di essi. -Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti scolastici - Individuare e denominare le parti fondamentali del computer e le loro funzioni. - Utilizzare il computer per giocare, scrivere, disegnare...
COMPETENZE ATTESE	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Descrivere la funzione di semplici oggetti di uso quotidiano, la struttura e il funzionamento. 	TEMPI	1° quadrimestre - 2° quadrimestre
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Esperienziale <input type="checkbox"/> Comunicazione orale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione iconica <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione grafica <input type="checkbox"/> Comunicazione multimediale 	METODI	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Induttivo <input type="checkbox"/> Deduttivo <input type="checkbox"/> Sperimentale <input type="checkbox"/> Ricerca/azione
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Libri di testo in adozione <input type="checkbox"/> Libri della biblioteca degli alunni e dei docenti <input checked="" type="checkbox"/> Materiale integrativo <input checked="" type="checkbox"/> Schede illustrate <input type="checkbox"/> Laboratori <input type="checkbox"/> Accesso guidato ad internet <input type="checkbox"/> Uso della posta elettronica <input checked="" type="checkbox"/> Sussidi didattici disponibili <input type="checkbox"/> Uscite didattiche e visite guidate 	STRATEGIE	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lezione espositiva <input type="checkbox"/> Problem posing e problem solving <input type="checkbox"/> Cooperative learning <input checked="" type="checkbox"/> Mappe concettuali <input type="checkbox"/> Tutoring <input checked="" type="checkbox"/> Ascolto guidato <input type="checkbox"/> Prendere appunti <input type="checkbox"/> Lettura veloce <input type="checkbox"/> Mnemo/tecniche <input checked="" type="checkbox"/> Didattica ludica
VERIFICHE	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Prove scritte ed orali "non strutturate" <input checked="" type="checkbox"/> Prove "strutturate" <input checked="" type="checkbox"/> Prove "semi/strutturate" 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Prove grafiche e grafico/pittoriche <input type="checkbox"/> Prove pratiche 	