

	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	 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 Tecnologia
	<input checked="" type="checkbox"/> Disciplinare		
	DESTINATARI		
	<input checked="" type="checkbox"/> Intera classe: 4^ a.s. 2014/2015 <input type="checkbox"/> Gruppo alunni: _____		
RIFERIMENTI	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA		
	<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>		
	COMPETENZE DEL CURRICOLO		
	<p>Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.</p> <p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p> <p>Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli.</p>		
OO.AA.	<p>Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Iniziare a riconoscere le caratteristiche, le funzioni ed i limiti della tecnologia attuale.</p>		
CONOSCENZE	<p>- La struttura-funzione di un manufatto.</p> <p>- I materiali e le loro caratteristiche.</p> <p>- I principi di sicurezza</p> <p>- Gli strumenti tecnologici.</p> <p>- I programmi del computer.</p>	ABILITA'	<p>- Riconoscere le funzioni di oggetti e strumenti di uso comune.</p> <p>- Classificare oggetti in base a determinate caratteristiche.</p> <p>- Identificare i materiali di oggetti più comuni</p> <p>- Usare correttamente oggetti e materiali, individuando i potenziali rischi di un uso improprio</p> <p>- Comprendere l'utilità di alcuni strumenti tecnologici.</p> <p>- Descrivere le parti di uno strumento tecnologico e le relative funzioni.</p> <p>- Descrivere gli elementi componenti di un computer.</p> <p>- Saper utilizzare i programma: Paint, Word e Power Point</p> <p>- Saper approcciarsi agli strumenti tecnologici per la comunicazione.</p>
COMPETENZE ATTESE	<p>1a - Descrive le funzioni di oggetti di uso comune, in relazione alla forma, al materiale ed al contesto d'uso.</p> <p>1b - Riconosce i rischi di un uso improprio di un oggetto</p> <p>1c – Rappresenta processi con disegni e/o diagrammi.</p>	TEMPI	<p>1° quadrimestre</p> <p>2° quadrimestre</p>

METODOLOGIA	<input checked="" type="checkbox"/> Esperienziale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione orale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione iconica <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione grafica <input type="checkbox"/> Comunicazione multimediale	METODI	<input checked="" type="checkbox"/> Induttivo <input checked="" type="checkbox"/> Deduttivo <input type="checkbox"/> Sperimentale <input type="checkbox"/> Ricerca/azione _____
MEZZI E STRUMENTI	<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	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione espositiva <input checked="" type="checkbox"/> Problem posing e problem solving <input type="checkbox"/> Cooperative learning <input checked="" type="checkbox"/> Mappe concettuali <input checked="" type="checkbox"/> Tutoring <input type="checkbox"/> Ascolto guidato <input type="checkbox"/> Prendere appunti <input type="checkbox"/> Lettura veloce <input type="checkbox"/> Mnemo/tecniche
VERIFICHE	<input checked="" type="checkbox"/> Prove scritte ed orali “non strutturate” <input checked="" type="checkbox"/> Prove “strutturate” <input checked="" type="checkbox"/> Prove “semi/strutturate”	<input checked="" type="checkbox"/> Prove grafiche e grafico/pittoriche <input checked="" type="checkbox"/> Prove pratiche _____	

DATI IDENTIFICATIVI	PREVEDERE E IMMAGINARE		U.A. n°2
	<input checked="" type="checkbox"/> Disciplinare DESTINATARI <input checked="" type="checkbox"/> Intera classe:4^ a.s. 2013/2014 <input type="checkbox"/> Gruppo alunni: _____		Tecnologia
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.</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> <p>Osservare gli oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe più significative della storia della umanità.</p> <p>Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni valutando il tipo di materiali in funzione dell’impiego.</p>		
OO.AA.	<input checked="" type="checkbox"/> Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell’impiego. <input checked="" type="checkbox"/> Usare nuove tecnologie e linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro e potenziare le proprie capacità comunicative.		

CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> - I bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano. - La procedura per la costruzione di modelli o per la realizzazione di un prodotto. 	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare oggetti, strumenti e macchine che soddisfino i bisogni primari dell'essere umano. - Progettare schemi semplici ed essenziali per realizzare manufatti. - Individuare i materiali più idonei alla loro realizzazione. - Realizzare, utilizzando strumenti idonei, lo schema progettato. - Verbalizzare la procedura effettuata e saperla comunicare ad altri.
COMPETENZE ATTESE	2a – Riconosce la struttura e la funzione di oggetti, macchine e strumenti, realizzati dall'uomo nel corso della sua storia.	TEMPI	2° quadrimestre
METODOLOGIA	<input checked="" type="checkbox"/> Esperienziale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione orale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione iconica <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione grafica <input type="checkbox"/> Comunicazione multimediale	METODI	<input checked="" type="checkbox"/> Induttivo <input checked="" type="checkbox"/> Deduttivo <input type="checkbox"/> Sperimentale <input type="checkbox"/> Ricerca/azione
MEZZI E STRUMENTI	<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 <input type="checkbox"/>	STRATEGIE	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione espositiva <input checked="" type="checkbox"/> Problem posing e problem solving <input type="checkbox"/> Cooperative learning <input checked="" type="checkbox"/> Mappe concettuali <input checked="" type="checkbox"/> Tutoring <input type="checkbox"/> Ascolto guidato <input type="checkbox"/> Prendere appunti <input type="checkbox"/> Lettura veloce <input type="checkbox"/> Mnemo/tecniche
VERIFICHE	<input checked="" type="checkbox"/> Prove scritte ed orali “non strutturate” <input checked="" type="checkbox"/> Prove “strutturate” <input checked="" type="checkbox"/> Prove “semi/strutturate”	<input checked="" type="checkbox"/> Prove grafiche e grafico/pittoriche <input checked="" type="checkbox"/> Prove pratiche _____	

DATI IDENTIFICATIVI	INTERVENIRE E TRASFORMARE		U.A. n° 3
	<input checked="" type="checkbox"/> Disciplinare		Tecnologia
	DESTINATARI <input checked="" type="checkbox"/> Intera classe: 4^ a.s. 2013/2014 <input type="checkbox"/> Gruppo alunni: _____		

RIFERIMENTI	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA LE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: Comprendere e comunicare messaggi di genere e di complessità diverse, interpretando criticamente le informazioni. 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. IMPARARE AD IMPARARE: Utilizzare autonomamente gli strumenti della conoscenza avendo maturato un proprio metodo di studio e di lavoro. LA COMPETENZA DIGITALE: Utilizza le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per lo studio, il tempo libero e la comunicazione. Usa il computer per produrre , conservare, presentare, reperire, valutare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet. 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. IL SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ: Prende coscienza della realtà e delle proprie potenzialità e sa operare scelte. 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.		
	COMPETENZE DEL CURRICOLO Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego. Verbalizzare ed elaborare le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute.		
OO.AA.	✓ Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego. ✓ Usare nuove tecnologie e linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro e potenziare le proprie capacità comunicative.		
CONOSCENZE	- La procedura per la costruzione di modelli o per la realizzazione di un prodotto.	ABILITÀ	- Progettare schemi semplici ed essenziali per realizzare manufatti. - Individuare i materiali più idonei alla loro realizzazione. - Realizzare, utilizzando strumenti idonei, lo schema progettato. - Verbalizzare la procedura effettuata e saperla comunicare ad altri.
COMPETENZE ATTESE	3a – Realizza un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni o seguendo le istruzioni.	TEMPI	1° e 2° quadrimestre
METODOLOGIA	<input checked="" type="checkbox"/> Esperienziale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione orale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione iconica <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione grafica <input type="checkbox"/> Comunicazione multimediale <input type="checkbox"/>	METODI	<input checked="" type="checkbox"/> Induttivo <input checked="" type="checkbox"/> Deduttivo <input type="checkbox"/> Sperimentale <input type="checkbox"/> Ricerca/azione
MEZZI E STRUMENTI	<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 <input type="checkbox"/>	STRATEGIE	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione espositiva <input checked="" type="checkbox"/> Problem posing e problem solving <input type="checkbox"/> Cooperative learning <input checked="" type="checkbox"/> Mappe concettuali <input checked="" type="checkbox"/> Tutoring <input type="checkbox"/> Ascolto guidato <input type="checkbox"/> Prendere appunti <input type="checkbox"/> Lettura veloce <input type="checkbox"/> Mnemo/tecniche
VERIFICHE	<input checked="" type="checkbox"/> Prove scritte ed orali “non strutturate” <input checked="" type="checkbox"/> Prove “strutturate” <input checked="" type="checkbox"/> Prove “semi/strutturate”		
	<input checked="" type="checkbox"/> Prove grafiche e grafico/pittoriche <input checked="" type="checkbox"/> Prove pratiche _____		