

CLASSE PRIMA
TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006)

COMPETENZA DI BASE IN CAMPO TECNOLOGICO. COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum 2012)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">- Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.- Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.	<ul style="list-style-type: none">- 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 del relativo impatto ambientale.- 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.- Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.	<ul style="list-style-type: none">- Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni (raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, misurare, trasportare, ...).- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.- Seguire istruzioni d'uso.- Conoscere come si accende e si spegne il computer.- Conoscere l'uso della tastiera e del mouse.- Muoversi in un ambiente informatico strutturato seguendone le regole.- Giocare con il computer.- Scrivere il proprio nome.

CLASSE SECONDA

TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006)

COMPETENZA DI BASE IN CAMPO TECNOLOGICO. COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curricolo 2012)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">- Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.- Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.	<ul style="list-style-type: none">- 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 del relativo impatto ambientale.- 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.- Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.	<ul style="list-style-type: none">- Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni (raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, misurare, trasportare, ...).- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.- Seguire istruzioni d'uso.- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione:<ul style="list-style-type: none">§ disegnare a colori i modelli realizzati o altre immagini usando semplici programmi di grafica;§ saper inserire le maiuscole e modificare i caratteri in Word.

CLASSE TERZA

TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006)

COMPETENZA DI BASE IN CAMPO TECNOLOGICO. COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum 2012)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">- Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.- Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.	<ul style="list-style-type: none">- 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 del relativo impatto ambientale.- 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.- Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.	<ul style="list-style-type: none">- Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni (raccolgere, sostenere, contenere, distribuire, misurare, trasportare,...) e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.- Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.- Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.- Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.- Eseguire interventi di decorazioni, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

		<ul style="list-style-type: none">- Comprendere l'importanza della tecnologia come maggiorazione delle capacità umane.- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione:<ul style="list-style-type: none">§ conoscere le norme di tutela della salute e della sicurezza del computer;§ saper scrivere in Word e inserire le maiuscole;§ saper modificare, colorare ed evidenziare le parole;§ saper centrare i titoli;§ saper stampare un documento;§ saper stampare le informazioni e copiare le immagini in Word;§ saper utilizzare il browser Internet Explorer;§ saper usare un motore di ricerca per trovare le informazioni sul Web.
--	--	--

CLASSE QUARTA
TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006)

COMPETENZA DI BASE IN CAMPO TECNOLOGICO. COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum 2012)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza. - Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 del relativo impatto ambientale. - 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. - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservando oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia dell'umanità. - Smontare semplici oggetti e meccanismi,

apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.

– Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.

– Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro:

§ utilizzare in modo appropriato gli strumenti per il disegno;

§ utilizzare le rappresentazioni grafiche per organizzare e comunicare dati e procedure (algoritmi, grafici, tabelle, diagrammi);

§ saper formattare un testo (carattere, paragrafo, imposta pagina, bordi sfondo);

§ utilizzare "taglia" e "incolla" per riordinare le parti di un testo;

§ copiare e incollare più volte;

§ stampare un documento in tutte le sue pagine o solo alcune;

§ costruire un semplice elenco di procedure, articolando con una numerazione significativa;

§ inserire un'immagine in un documento, utilizzando i comandi appropriati;

§ inserire un'immagine in un documento, disponendo intorno il testo;

§ conoscere ed utilizzare alcuni strumenti di disegno presenti in Word;

§ disegnare forme, frecce e fumetti, in base ad un progetto;

§ predisporre scritte colorate con lo strumento WordArt;

§ ridimensionare immagini su comando;

§ progettare la grafica e i testi per predisporre le pagine di un giornalino (impaginazione in colonne, intestazione e piè di pagina...).

CLASSE QUINTA

TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006)

COMPETENZA DI BASE IN CAMPO TECNOLOGICO. COMPETENZA DIGITALE

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curricolo 2012)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">- Trasferisce, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.- Utilizza le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.	<ul style="list-style-type: none">- 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.- 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.- Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none">- Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento.- Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.- Riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici.- Utilizzare i concetti di oggetto, strumento, utensili e macchina e il loro legame con il mondo della produzione.- Rispettare le regole di sicurezza nell'uso di strumenti che funzionano con le diverse forme di energia.- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.- Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none">- Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego, realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.- Organizzare una gita o una visita ad un

museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

Intervenire e trasformare

- Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro:
- § utilizzare in modo appropriato gli strumenti per il disegno;
- § utilizzare le rappresentazioni grafiche per organizzare e comunicare dati e procedure (algoritmi, grafici, tabelle, diagrammi);
- § saper formattare un testo (carattere, paragrafo, imposta pagina, bordi sfondo);
- § utilizzare "taglia" e "incolla" per riordinare le parti di un testo;
- § copiare e incollare più volte;
- § stampare un documento in tutte le sue pagine o solo alcune;
- § costruire un semplice elenco di procedure, articolando con una numerazione significativa;
- § inserire un'immagine in un documento, utilizzando i comandi appropriati;
- § inserire un'immagine in un documento, disponendo intorno il testo;
- § conoscere ed utilizzare alcuni strumenti di disegno presenti in Word;
- § disegnare forme, frecce e fumetti, in base ad un progetto;
- § predisporre scritte colorate con lo strumento WordArt;
- § ridimensionare immagini su comando;
- § progettare la grafica e i testi per predisporre le pagine di un giornalino (impaginazione in colonne, intestazione e piè di pagina...).
- § Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.