

## CURRICOLO DI TECNOLOGIA

<b>Competenza chiave di Cittadinanza</b>	<b>COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA – IMPARARE AD IMPARARE</b>	
<b>Competenze</b>	<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.</li> <li>• 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>Nuclei fondanti</b>	<b>(fine classe terza)</b>  <b>Vedere e osservare</b>	<b>(fine classe quinta)</b>  <b>Vedere e osservare</b>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>– Seguire semplici istruzioni</li> <li>– Riconoscere e documentare le funzioni principali delle applicazioni informatiche di base.</li> <li>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>– Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> <li>– Riconoscere la funzioni d’uso di semplici oggetti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>– Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>– Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>– Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>– Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> </ul>

Nuclei fondanti	Prevedere e immaginare	Prevedere e immaginare
<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Descrivere le caratteristiche di un oggetto</li> <li>– Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti</li> <li>– Prevedere le conseguenze di uno scorretto utilizzo di oggetti d'uso quotidiano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>– Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li> <li>– Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> <li>– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>– Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</li> </ul>
Nuclei fondanti	Intervenire e trasformare	Intervenire e trasformare
<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Smontare semplici oggetti e meccanismi</li> <li>– Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico</li> <li>– Realizzare semplici oggetti in cartoncino</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</li> <li>– Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</li> <li>– Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>– Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>– Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità</li> </ul>

**OBIETTIVI SPECIFICI**

<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>CLASSE SECONDA</b>	<b>CLASSE TERZA</b>	<b>CLASSE QUARTA</b>	<b>CLASSE QUINTA</b>
<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare e analizzare semplici strumenti d'uso quotidiano, individuandone le funzioni</li> <li>• Seguire semplici istruzioni</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, disegni, testi.</li> </ul>	<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni relative all'ambiente scolastico o alla propria abitazione.</li> <li>• Seguire semplici istruzioni</li> <li>• Analizzare e classificare i materiali più comuni.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, disegni, testi.</li> <li>• Riconoscere la funzioni d'uso di semplici oggetti.</li> </ul>	<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>• Seguire semplici istruzioni</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> <li>• Riconoscere la funzioni d'uso di semplici oggetti</li> </ul>	<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Avviarsi all'utilizzo di nuove applicazioni informatiche.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> </ul>	<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>• Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> </ul>

<p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare semplici oggetti, elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>• Prevedere le conseguenze di uno scorretto utilizzo di oggetti d'uso quotidiano.</li> </ul>	<p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere le caratteristiche di un oggetto.</li> <li>• Realizzare semplici oggetti, elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>• Prevedere le conseguenze di uno scorretto utilizzo di oggetti d'uso quotidiano.</li> </ul>	<p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere le caratteristiche di un oggetto</li> <li>• Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti, scegliendo gli strumenti adatti</li> <li>• Prevedere le conseguenze di uno scorretto utilizzo di oggetti d'uso quotidiano.</li> </ul>	<p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li> <li>• Riconoscere i difetti di un oggetto d'uso quotidiano.</li> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> </ul>	<p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li> <li>• Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>• Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</li> </ul>
<p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire interventi di decorazione, sul proprio corredo scolastico.</li> <li>• Realizzare semplici manufatti.</li> <li>• Avviare all'utilizzo degli strumenti informatici (accendere, spegnere) in sicurezza.</li> <li>• Utilizzare programmi di disegno.</li> <li>• Utilizzare semplici app didattiche.</li> </ul>	<p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire interventi di decorazione, sul proprio corredo scolastico.</li> <li>• Realizzare semplici manufatti.</li> <li>• Utilizzare strumenti informatici in sicurezza.</li> <li>• Utilizzare programmi di disegno e videoscrittura.</li> <li>• Utilizzare semplici app didattiche</li> </ul>	<p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare semplici oggetti e meccanismi</li> <li>• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>• Realizzare semplici manufatti.</li> <li>• Utilizzare strumenti informatici per inserire e modificare immagini, lanciare stampe.</li> </ul>	<p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</li> <li>• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>• Utilizzare programmi di disegno e videoscrittura.</li> <li>• Utilizzare semplici app didattiche</li> </ul>	<p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</li> <li>• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>• Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>• Utilizzare strumenti informatici per creare semplici ipertesti</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare programmi di disegno e videoscrittura.</li> <li>• Utilizzare semplici app didattiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avviare l'uso di Internet nel rispetto delle regole della sicurezza informatica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare programmi di disegno e videoscrittura.</li> <li>• Utilizzare semplici app didattiche</li> <li>• Utilizzare Internet nel rispetto delle regole della sicurezza informatica.</li> </ul>
--	--	---	---	---

### Nuclei tematici

Classe 1°	Classe 2°	Classe 3°	Classe 4°	Classe 5°
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali e strumenti di uso quotidiano: matita, forbici, gessi, gomma, colla, carta...</li> <li>• Tabelle e disegni</li> <li>• Le parti del computer</li> <li>• Programma di grafica</li> <li>• App didattiche</li> <li>• Coding</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali e strumenti di uso quotidiano</li> <li>• Semplici manufatti con materiali diversi</li> <li>• Le parti del computer e le sue periferiche</li> <li>• Programma di grafica e videoscrittura</li> <li>• App didattiche</li> <li>• Coding</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali e strumenti di uso quotidiano</li> <li>• Semplici manufatti con materiali diversi</li> <li>• Evoluzione tecnologica (macchine e forme di energia) e suoi effetti</li> <li>• Le parti del computer e le sue periferiche (la stampante)</li> <li>• Programma di grafica e videoscrittura</li> <li>• App didattiche</li> <li>• Coding</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali e strumenti di uso quotidiano</li> <li>• Semplici manufatti con materiali diversi</li> <li>• Evoluzione tecnologica (macchine e forme di energia) e suoi effetti</li> <li>• Le parti del computer e le sue periferiche</li> <li>• Programma di grafica, videoscrittura e presentazione di contenuti multimediali</li> <li>• App didattiche</li> <li>• Internet e posta elettronica d'istituto</li> <li>• I pericoli della rete</li> <li>• Coding</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali e strumenti di uso quotidiano</li> <li>• Semplici manufatti con materiali diversi</li> <li>• Evoluzione tecnologica (macchine e forme di energia) e suoi effetti</li> <li>• Le parti del computer e le sue periferiche</li> <li>• Programma di grafica, videoscrittura e presentazione di contenuti multimediali</li> <li>• App didattiche</li> <li>• Internet e posta elettronica d'istituto</li> <li>• I pericoli della rete</li> <li>• Coding</li> </ul>