

CURRICOLO DI TECNOLOGIA

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

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

OBIETTIVI SPECIFICI

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

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

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

Nuclei tematici

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