



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: PRIMA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.- Realizza oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni.- Usa le nuove tecnologie in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.	<ul style="list-style-type: none">• Distinguere e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.• Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.• Seguendo delle istruzioni, realizzare semplici oggetti.• Osservare oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo.• Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio.• Conoscere la nomenclatura informatica di base e sperimentare semplici procedure informatiche.	<p>Elementi del mondo artificiale. Funzioni di oggetti di uso quotidiano. Caratteristiche principali di alcuni materiali e loro classificazione. Istruzioni e procedure per la costruzione di oggetti. Evoluzione di alcuni oggetti, attrezzi, strumenti. Regole del laboratorio informatico. Le principali componenti del computer. Procedure di semplici programmi</p>	<ul style="list-style-type: none">– Disegnare e classificare elementi del mondo artificiale.– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.– Realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia concordata.– Indicare le tappe di un processo e le modalità con le quali si è realizzato un semplice manufatto.– Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e le norme di sicurezza date.– Denominare le componenti del computer.– Accendere e spegnere la macchina con le procedure adeguate.– Utilizzare semplici programmi.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: SECONDA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la struttura e il funzionamento.- Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.- Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni diverse e nelle varie discipline.	<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 e funzioni.• Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.• Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.• Osservare oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo.• Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio.• Conoscere la nomenclatura informatica di base e sperimentare semplici procedure informatiche.	<p>Elementi del mondo artificiale. Funzioni e proprietà di oggetti di uso quotidiano. Materiali e loro caratteristiche. Evoluzione degli oggetti nel tempo; vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici. Istruzioni e procedure per la costruzione di oggetti. Regole del laboratorio informatico. Le principali componenti del computer. Procedure di semplici programmi.</p>	<ul style="list-style-type: none">– Disegnare e classificare elementi del mondo artificiale.– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.– Realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia concordata.– Progettare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.– Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e le norme di sicurezza date.– Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.– Denominare le componenti del computer.– Conoscere le principali procedure di utilizzo del computer.– Utilizzare semplici programmi.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: TERZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>L'allievo:</p> <ul style="list-style-type: none">• conosce e utilizza oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	<ul style="list-style-type: none">-Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.-Seguire istruzioni di uso e saperle fornire ai compagni.-Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.-Conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.	<ul style="list-style-type: none">-Le principali parti del computer: pulsanti di accensione, monitor, tastiera, mouse.-Software didattici.-Software di video scrittura.-I software per disegnare.-Le norme di sicurezza.	<ol style="list-style-type: none">1. Accendere e spegnere in modo corretto il computer.2. Creare una cartella personale3. Salvare con nome in una cartella e /o su supporto removibile.4. Aprire e chiudere un file.5. Aprire e chiudere un'applicazione.6. Usare software didattici.7. Approfondire la conoscenza e la capacità di utilizzo di un programma di video scrittura (selezionare il testo, conoscere e utilizzare i principali comandi della tastiera, adoperare i comandi di copia, taglia, incolla, stampare) per scrivere testi.8. Approfondire ed estendere l'utilizzo di un programma di grafica.9. Inserire in un testo l'immagine creata.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: QUARTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>L'allievo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conosce e utilizza oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.• Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	<ul style="list-style-type: none">-Riconosce le caratteristiche di dispositivi.-Elabora semplici progetti individualmente o con i compagni seguendo una definita metodologia.-Collaborare con i compagni per realizzare un prodotto comune	<ul style="list-style-type: none">-Le procedure di apertura, chiusura cartelle/programmi e di salvataggio dei dati.-Software didattici.-I software di videoscrittura.-Le norme di sicurezza	<ol style="list-style-type: none">1. Creare una cartella personale modificandone alcune proprietà.2. Salvare con nome con una cartella e/o su supporto removibile.3. Aprire e chiudere un'applicazione.4. Usare software didattici.5. Approfondire ed estendere l'impiego della video scrittura (inserimento di tabelle-caselle di testo-elencchi puntati/numerati-utilizzo della barra di disegno)6. Creare semplici ipertesti.7. Organizzare a cartelle la memoria del computer.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: QUINTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riconosce ed 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 le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere elementi e fenomeni di tipo artificiale.• Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.• Conoscere alcune funzioni di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni per il montaggio.• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.• Riconoscere ed utilizzare programmi di videoscrittura, disegno, calcolo, presentazione e ricerca.• Riconoscere ed utilizzare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni (carta, plastica, alluminio, acciaio, vetro...) e di oggetti con più materiali.</p> <p>Risparmio energetico.</p> <p>Rifiuti e riciclaggio dei materiali.</p> <p>Misure di prevenzione e regole di sicurezza.</p> <p>Funzioni delle principali applicazioni informatiche.</p> <p>Oggetti con materiali riciclati.</p> <p>I più comuni software applicativi.</p> <p>Internet e motori di ricerca.</p>	<ul style="list-style-type: none">– Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.– Classificare materiali diversi ai fini del relativo smaltimento.– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.– Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.– Utilizzare semplici procedure per la realizzazione di oggetti.– Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità.– Riconoscere e utilizzare le principali funzioni di una nuova applicazione informatica– Ricercare sul web materiali utili per una ricerca o un progetto multimediale.