



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	NUCLEI TEMATICI CON RELATIVI OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>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.</p>	<p>COMPETENZE DIGITALI Conoscere la nomenclatura informatica di base (le parti del computer) e sperimentare semplici procedure informatiche; avviare all' utilizzo di giochi didattici.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Seguendo delle istruzioni, realizzare semplici oggetti, usare oggetti, strumenti e materiali.</p> <p>VEDERE, OSSERVARE, PREVEDERE E IMMAGINARE Distinguere e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.</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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA
CLASSE SECONDA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	NUCLEI TEMATICI CON RELATIVI OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.</p> <p>Realizza oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni.</p> <p>Usa le nuove tecnologie in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.</p>	<p>COMPETENZE DIGITALI</p> <p>Conoscere la nomenclatura informatica di base (le parti del computer) e sperimentare semplici procedure informatiche; avviare all' utilizzo di giochi didattici e alla videoscrittura.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Seguendo delle istruzioni, realizzare semplici oggetti, usare oggetti, strumenti e materiali.</p> <p>Osservare oggetti del passato rilevandone le trasformazioni nel tempo.</p> <p>VEDERE, OSSERVARE, PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Distinguere e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.</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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE TERZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	NUCLEI TEMATICI CON RELATIVI OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
Conosce e utilizza oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	<p>COMPETENZE DIGITALI</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento; implementare le procedure informatiche e utilizzare giochi e programmi di vario tipo.</p> <p>Conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>VEDERE, OSSERVARE, PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Accendere e spegnere in modo corretto il computer.- Creare una cartella personale- Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.- Aprire e chiudere un file.- Aprire e chiudere un'applicazione.- Usare software didattici.- 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.- Approfondire ed estendere l'utilizzo di un programma di grafica.- Inserire in un testo l'immagine creata.	<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



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE QUARTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	NUCLEI TEMATICI CON RELATIVI OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
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.	COMPETENZE DIGITALI Riconoscere le caratteristiche di diversi dispositivi. Riconoscere e utilizzare i programmi di videoscrittura, disegno, calcolo, presentazione e ricerca. INTERVENIRE E TRASFORMARE Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni seguendo una definita metodologia. Collaborare con i compagni per realizzare un prodotto comune. VEDERE, OSSERVARE, PREVEDERE E IMMAGINARE Osservare e scoprire il funzionamento di alcune macchine. Individuare, riconoscere e analizzare alcune macchine che hanno migliorato la vita dell'uomo nel corso della storia.	<ul style="list-style-type: none">- Creare una cartella personale modificandone alcune proprietà.- Salvare con nome con una cartella e/o su supporto removibile.- Aprire e chiudere un'applicazione.- Usare software didattici.- Approfondire ed estendere l'impiego della video scrittura (inserimento di tabelle-caselle di testo-elencchi puntati/numerati-utilizzo della barra di disegno).- Creare semplici ipertesti.- Organizzare a cartelle la memoria del computer.	<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.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA
CLASSE QUINTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	NUCLEI TEMATICI CON RELATIVI OBIETTIVI	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>COMPETENZE DIGITALI</p> <p>Riconoscere e utilizzare i programmi di videoscrittura, disegno, calcolo, presentazione e ricerca.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni. Realizzare artefatti con vari materiali.</p> <p>VEDERE, OSSERVARE, PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Conoscere le caratteristiche e le funzioni di oggetti, strumenti e macchine.</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.	<ul style="list-style-type: none">- Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni (carta, plastica, alluminio, acciaio, vetro...) e di oggetti con più materiali.- Risparmio energetico.- Rifiuti e riciclaggio dei materiali.- Misure di prevenzione e regole di sicurezza.- Funzioni delle principali applicazioni informatiche.- Oggetti con materiali riciclati.- I più comuni software applicativi.- Internet e motori di ricerca.