



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: QUINTA

1° QUADRIMESTRE

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">• 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.	<ul style="list-style-type: none">• Funzioni delle principali applicazioni informatiche.• Oggetti con materiali riciclati.• I più comuni software applicativi.• Internet e motori di ricerca.	<ul style="list-style-type: none">– 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.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: QUINTA

2° QUADRIMESTRE

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.	<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.	<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.