

# ISTITUTO COMPRENSIVO VIA BOLOGNA

## CURRICOLI VERTICALIZZATI

### TECNOLOGIA CLASSI PRIME SECONDE TERZE QUARTE QUINTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Dalle Indicazioni Nazionali)	PROGETTAZIONE ANNUALE CONOSCENZE	PROGETTAZIONE ANNUALE ABILITA'
<p>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p> <p><b>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</b></p> <p><b>E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energie e del relativo impatto ambientale.</b></p> <p><b>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</b></p> <p><b>Sa ricavare informazioni utili</b></p>	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA</p> <p><i><b>Vedere e osservare</b></i> <i>Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</i></p> <p><i><b>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio</b></i></p> <p><i><b>Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</b></i></p> <p><i><b>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni</b></i></p> <p><i><b>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica</b></i></p>	<p><u><b>CLASSE PRIMA</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Strumenti e semplici macchine utilizzati nell'ambiente di vita e nelle attività quotidiane,</li> <li>- le funzioni di alcuni oggetti costruiti dall'uomo,</li> <li>- le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali,</li> <li>- l'ambiente laboratorio e le basilari regole di comportamento da rispettare per un uso corretto dello stesso,</li> <li>- il PC e le sue componenti essenziali.</li> <li>-</li> </ul> <p><u><b>CLASSE SECONDA</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- elementi del mondo artificiale.</li> <li>- storie di oggetti inseriti in contesti storici vicini (il nostro tempo, il tempo dei genitori, il</li> </ul>	<p><u><b>CLASSE PRIMA</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Componere e scomporre semplici oggetti di uso comune nei loro elementi costitutivi,</li> <li>- segue le istruzioni d'uso di semplici oggetti,</li> <li>- rispetta le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali,</li> <li>- accende e spegne il computer con le procedure canoniche,</li> <li>- usa il mouse e la tastiera (avvio),</li> <li>- entra in semplici programmi strutturati e li utilizza sotto forma di gioco.</li> </ul> <p><u><b>CLASSE SECONDA</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accende e spegne il computer con le procedure canoniche</li> <li>- Usa il mouse e la tastiera (funzioni di base)</li> </ul>

<p><b>su proprietà e caratteristiche di beni e servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</b></p> <p><b>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</b></p> <p><b>Produce semplici modelli e rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</b></p> <p><b>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</b></p>	<p><i>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</i></p> <p><i>Prevedere e immaginare Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico</i></p> <p><i>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</i></p> <p><i>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</i></p> <p><i>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</i></p> <p><i>Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</i></p> <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <p><i>Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</i></p>	<p>tempo dei nonni)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali</li> <li>- l'ambiente laboratorio e le basilari regole di comportamento da rispettare per un uso corretto dello stesso.</li> <li>- il PC e gli elementi che lo compongono (la tastiera: lettere, numeri, tasti funzione e direzionali)</li> <li>-</li> </ul> <p><b><u>CLASSE TERZA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gli elementi del mondo artificiale.</li> <li>- storie di oggetti inseriti in contesti storici diversi</li> <li>- le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti strumenti e materiali</li> <li>- l'ambiente laboratorio e le basilari regole di comportamento da rispettare per un uso corretto dello stesso.</li> <li>- il PC e gli elementi che lo compongono (la tastiera: lettere, numeri, tasti funzione e direzionali)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entra in un semplice programma e lo utilizza sotto forma di gioco.</li> <li>- Disegna a colori, adoperando gli strumenti base di semplici programmi di grafica.</li> <li>- Scrive semplici frasi utilizzando un programma di videoscrittura.</li> </ul> <p><b><u>CLASSE TERZA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappresenta con disegni e schemi elementi del mondo artificiale.</li> <li>- Coglie differenze di forme, materiali e funzioni in oggetti costruiti dall'uomo e li colloca nel contesto d'uso.</li> <li>- Riflette sui vantaggi che si traggono dall'uso di oggetti.</li> <li>- Segue istruzioni d'uso e le fornisce ai compagni.</li> <li>- Accende e spegne il computer con le procedure canoniche.</li> <li>- Apre, denomina, chiude un documento</li> <li>- Apre, denomina, chiude una cartella</li> <li>- Salva un file in una cartella indicata</li> <li>- Usa un programma di videoscrittura: Word</li> <li>- Scrive semplici testi</li> <li>- Usa semplici programmi di</li> </ul>
---	---	--	--

	<p><i>Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</i></p> <p><i>Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</i></p> <p><i>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</i></p> <p><i>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</i></p>	<p><b><u>CLASSE QUARTA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli elementi del mondo artificiale,</li> <li>- storie di oggetti inseriti in contesti storici diversi,</li> <li>- le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti strumenti e materiali,</li> <li>- gli oggetti tecnologici in rapporto al contesto d'uso (trasporti, comunicazione, scrittura...),</li> <li>- le trasformazioni delle tecnologie nel tempo,</li> <li>- l'ambiente laboratorio e le basilari regole di comportamento da rispettare per un uso corretto dello stesso,</li> <li>- le norme per un uso corretto del mezzo informatico,</li> <li>- il PC e gli elementi che lo compongono: mouse (funzioni dei pulsanti) e dispositivi di memoria esterna ,</li> <li>- le procedure corrette per utilizzare i vari programmi .</li> </ul> <p><b><u>CLASSE QUINTA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le funzioni ed il funzionamento</li> </ul>	<p>disegno, utilizzando tutti gli strumenti a disposizione</p> <p><b><u>CLASSE QUARTA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappresenta con disegni e schemi elementi del mondo artificiale,</li> <li>- coglie differenze di forme, materiali e funzioni in oggetti costruiti dall'uomo e li colloca nel contesto d'uso,</li> <li>- riflette sui vantaggi che si traggono dall'uso di oggetti,</li> <li>- utilizza in modo consapevole il mezzo informatico,</li> <li>- salva un file in una cartella indicata,</li> <li>- salva un file in una memoria esterna,</li> <li>- usa un programma di videoscrittura,</li> <li>- scrive un testo,</li> <li>- formatta un testo,</li> <li>- inserisce un oggetto di Word Art, clipart .... ,</li> <li>- segue istruzioni d'uso e le fornisce ai compagni.</li> </ul> <p><b><u>CLASSE QUINTA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rileva le caratteristiche di una semplice macchina e distingue la</li> </ul>
--	--	---	---

		<p>di una semplice macchina,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le trasformazioni della tecnologia nel tempo,</li> <li>- le norme di sicurezza nell'utilizzo di dispositivi di uso comune,</li> <li>- strumenti d'uso comune in rapporto al loro utilizzo,</li> <li>- le norme per un uso corretto del mezzo informatico,</li> <li>- le potenzialità della rete e le norme di sicurezza da rispettare,</li> <li>- le procedure corrette per utilizzare i vari programmi,</li> <li>- il PC e gli elementi che lo compongono: i dispositivi di memoria (RAM ROM)/le periferiche:( stampante, casse acustiche...),</li> <li>- i programmi presentati (approfondimento).</li> </ul>	<p>funzione dal funzionamento,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe evolutive della storia dell'umanità,</li> <li>- interpreta istruzioni d'uso e segnali di corretto utilizzo,</li> <li>- individua, riconosce e analizza strumenti (televisore, registratore, fotocopiatore) in grado di riprodurre testi, immagini e suoni,</li> <li>- utilizza in modo consapevole il mezzo informatico,</li> <li>- usa Internet in modo sicuro,</li> <li>- usa un programma di videoscrittura,</li> <li>- utilizza in modo corretto le periferiche,</li> <li>- utilizza in maniera corretta i programmi presentati (videoscrittura e grafica).</li> </ul>
--	--	---	---