

I. C. "GUGLIELMO MARCONI" MARTINA FRANCA

PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE PER COMPETENZE

TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
2. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
3. 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.
4. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
5. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
6. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
7. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

Vedere e osservare

- A. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- B. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- C. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
- D. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- E. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- F. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Prevedere e immaginare

- A. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- B. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- C. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- D. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
- E. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

Intervenire e trasformare

- A. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- B. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- C. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- D. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
- E. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

TECNOLOGIA – CLASSE PRIMA

NUCLEO TEMATICO 1 Vedere e osservare

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL PRIMO ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE E CONTENUTI	ABILITÀ	COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA
<p>1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>3. 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>1. Distingue, descrive con semplici parole e rappresenta con disegni un oggetto di uso comune.</p> <p>3. Conosce e utilizza software didattici multimediali.</p>	<p>D Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>E Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p>	<p>- Strumenti di uso quotidiano: struttura, funzione e materiali.</p> <p>- I principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera e mouse. Avvio e chiusura di un programma.</p> <p>- Utilizzo di giochi didattici e di software di videografica.</p>	<p>- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p> <p>- Osserva descrive e rappresenta un computer e le sue parti fondamentali.</p> <p>- Usa i pulsanti del mouse e i tasti principali della tastiera.</p> <p>- Sa accendere e spegnere il computer.</p> <p>- Usa il computer per creare disegni ed eseguire semplici giochi didattici.</p>	<p>-Competenza digitale</p> <p>-Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>-Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>-Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>

NUCLEO TEMATICO 2 Prevedere e immaginare

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL PRIMO ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE E CONTENUTI	ABILITÀ	COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA
<p>3. 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>5 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>	<p>3. Distingue, descrive con semplici parole e rappresenta con disegni un oggetto di uso comune.</p> <p>5 Conosce i comportamenti improntati sulle regole di convivenza civile.</p>	<p>D Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>B Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p>	<p>- Semplici manufatti: descrizione verbale e grafica delle fasi di realizzazione.</p> <p>- Le regole di convivenza: i regolamenti della scuola.</p>	<p>- Sa pianificare un semplice percorso di lavoro.</p> <p>- Rispetta le regole di convivenza nei diversi ambienti scolastici.</p>	<p>-Competenza digitale</p> <p>-Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>-Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>-Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>

NUCLEO TEMATICO 3 Intervenire e trasformare

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL PRIMO ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE E CONTENUTI	ABILITÀ	COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA
<p>3. 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>1. Distingue, descrive con semplici parole e rappresenta con disegni un oggetto di uso comune.</p>	<p>C Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>D Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>- Strumenti di uso quotidiano: semplici riparazioni.</p> <p>- Semplici manufatti: realizzazione di un oggetto in cartoncino.</p>	<p>- Sviluppa abilità manuali.</p> <p>- Realizza un manufatto secondo le indicazioni ricevute.</p>	<p>-Competenza digitale</p> <p>-Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>-Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>-Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>

--	--	--	--	--	--