

I. C. "GUGLIELMO MARCONI" MARTINA FRANCA

PROGETTAZIONE CURRICULARE 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 SECONDA

NUCLEO TEMATICO 1 Vedere e osservare

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL SECONDO 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. Effettua misurazioni arbitrarie e rappresenta spazi.</p> <p>2. 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>A Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</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>- Planimetrie: lettura, interpretazione e rappresentazione grafica di semplici mappe.</p> <p>- Strumenti di uso quotidiano: linguaggio specifico per la descrizione della struttura, della funzione e dei materiali.</p> <p>- OpenOffice 4KIDS: intuizione del rapporto tra le icone e il menù di una barra e le loro funzioni.</p> <p>- Utilizzo di giochi didattici e di software di videografica.</p>	<p>- Legge e ricava informazioni utili.</p> <p>- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p> <p>- Usa i comandi fondamentali del software OpenOffice 4Kids</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 SECONDO ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE E CONTENUTI	ABILITÀ	COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA
<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. 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. Conosce i comportamenti improntati sulle regole di convivenza civile.</p> <p>3. Distingue, descrive con semplici parole e rappresenta con disegni un oggetto di uso comune.</p>	<p>B Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>D Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>	<p>-Le regole di convivenza: i regolamenti della scuola.</p> <p>-Semplici manufatti: descrizione verbale e grafica delle fasi di realizzazione.</p>	<p>-Rispetta le regole di convivenza nei diversi ambienti scolastici</p> <p>-Sa pianificare un semplice percorso di lavoro</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 SECONDO ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE E CONTENUTI	ABILITÀ	COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA
<p>6 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>6. Distingue, descrive e rappresenta le trasformazioni della materia utilizzando schemi e diagrammi.</p>	<p>B Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p>	<p>-La materia e le sue trasformazioni.</p>	<p>- Conosce le fasi di trasformazione di un elemento.</p>	<p>-Competenza digitale</p> <p>-Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>-Competenza in materia di cittadinanza</p>

					-Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------