

# 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 QUINTA

### NUCLEO TEMATICO 1 Vedere e osservare

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL QUINTO 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>2 È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>6. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</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>Si fa riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze.</p>	<p>A Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>F Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>D Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>C Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>E Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p>	<p>- Le misure: esperienze di misurazione di superfici;</p> <p>- Modalità di rappresentazione di dati: tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>- Analisi del ciclo di produzione di un'azienda: dalla materia prima al prodotto finito.</p> <p>- Disegno tecnico: costruzione tridimensionale di solidi; osservazione del loro sviluppo e rappresentazione su carta.</p> <p>- OpenOffice calc ed impress: realizzazione di video presentazioni ed ipertesti.</p>	<p>- Sa effettuare misurazioni.</p> <p>- Raccoglie e organizza dati e li rappresenta con diverse modalità.</p> <p>- Esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo esaminando oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.</p> <p>- Costruisce solidi e rappresenta spazi.</p> <p>- Sa usare la suite OpenOffice.</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> <p>-Competenza imprenditoriale</p>

**NUCLEO TEMATICO 2 Prevedere e immaginare**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>COMPETENZE DEL QUINTO ANNO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONOSCENZE E CONTENUTI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA</b>
<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>3 Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</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>Si fa riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze.</p>	<p>A Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>C Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>E Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p> <p>B Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p>	<p>- I manufatti: progettazione di manufatti (elenco degli strumenti e dei materiali, descrizione delle fasi di realizzazione).</p> <p>- Osservazione di oggetti: rilevazione di difetti e ipotesi di miglioramento.</p> <p>- I motori di ricerca: comandi di base e avanzati; la sicurezza in internet.</p> <p>- Le regole di convivenza: i regolamenti della scuola.</p>	<p>- Progetta la fabbricazione di oggetti.</p> <p>- Utilizza le tecnologie per ricercare informazioni.</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> <p>-Competenza imprenditoriale</p>

**NUCLEO TEMATICO 3 Intervenire e trasformare**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>COMPETENZE DEL QUINTO ANNO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONOSCENZE E CONTENUTI</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA</b>
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.	Si fa riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze.	A. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.  E. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	- Pc desktop: osservazione e riconoscimento delle parti costituenti il case.  - Giochi e software didattici: procedura di installazione.	- Sa smontare e distinguere le parti di un case.  - Sa ricercare ed effettuare il download di software free.	-Competenza digitale  -Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare  -Competenza in materia di cittadinanza  -Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali  -Competenza imprenditoriale