

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI

Scuola Primaria - **TECNOLOGIA** - Classe Prima

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Indicatore disciplinare: 1. Vedere e osservare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">- Riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	1.1 Eseguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico 1.2 Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni	Raccogliere Sostenere Contenere Distribuire Dividere Unire Dirigere Trasformare Trasportare

Indicatore disciplinare: 2. Prevedere ed immaginare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">- Conosce ed 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.	2.1 Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambito scolastico	Contenere Misurare

Indicatore disciplinare: 3. Intervenire e trasformare

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
Al termine della scuola primaria L'alunno: <ul style="list-style-type: none">- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	3.1 Eseguire interventi di decorazione del proprio arredo scolastico 3.2 Cercare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità	Accensione e spegnimento del PC Utilizzo del computer per eseguire semplici giochi anche didattici Utilizzo di Paint

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI

Scuola Primaria - **TECNOLOGIA** - Classe Seconda

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Indicatore disciplinare: 1. Vedere e osservare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">- Riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	1.1 Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni 1.2 Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi	I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze e di Storia

Indicatore disciplinare: 2. Prevedere ed immaginare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">- Conosce ed 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.	2.1 Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambito scolastico 2.2 Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari	I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze e di Storia

Indicatore disciplinare: 3. Intervenire e trasformare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	3.1 Eseguire interventi di decorazione del proprio arredo scolastico 3.2 Cercare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità	Uso di Paint per disegnare Uso della tastiera Uso del programma Tutore dattilo per prendere correttamente l'uso della tastiera Uso di giochi didattici per facilitare il calcolo veloce: Regoli Numeri entro il 100

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI

Scuola Primaria - **TECNOLOGIA** - Classe Terza

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Indicatore disciplinare: 1. Vedere e osservare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">- Riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	1.1 Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comune 1.2 Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe diagrammi, disegni e testi	I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze e di Storia

Indicatore disciplinare: 2. Prevedere ed immaginare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">- Conosce ed 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.	2.1 Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambito scolastico 2.2 Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari	I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze, Matematica e di Storia

Indicatore disciplinare: 3. Intervenire e trasformare

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
<p>Al termine della scuola primaria</p> <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	<p>3.1 Eseguire interventi di decorazione del proprio arredo scolastico</p> <p>3.2 Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendone e documentandone la sequenza</p> <p>3.3 Cercare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità .</p>	<p>I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze Matematica e di Storia</p> <p>Uso del programma Tutore dattilo per apprendere correttamente l'uso della tastiera</p> <p>Uso di Word per costruire tabelle</p> <p>Creare cartelle di lavoro nominarle e rinominarle</p> <p>Conoscenza di termini informatici del desktop</p> <p>Uso di copia, taglia ed incolla</p> <p>Uso della stampante</p> <p>Uso di programmi didattici per facilitare il calcolo veloce</p> <p>Il programma TUXMATH</p> <p>Numeri entro il 999</p>

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI

Scuola Primaria - **TECNOLOGIA** - Classe Quarta

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Indicatore disciplinare: 1. Vedere e osservare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. 	1.1 Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici 1.2 Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso 1.3 Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti 1.4 Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni 1.5 Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica 1.6 Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe diagrammi, disegni e testi	I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze e di Storia

Indicatore disciplinare: 2. Prevedere ed immaginare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - Conosce ed 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 	2.1 Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambito scolastico 2.2 Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari 2.3 Prevedere le conseguenze di	I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze, Matematica e di Storia

	decisioni o di comportamenti personali o relative alla propria classe	
Indicatore disciplinare: 3. Intervenire e trasformare		
TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. 	<p>3.1 Eseguire interventi di decorazione del proprio arredo scolastico</p> <p>3.2 Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendone e documentandone la sequenza</p> <p>3.3 Cercare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità .</p>	<p>I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze Matematica e di Storia</p> <p>Uso del programma Tutore dattilo per apprendere correttamente l'uso della tastiera</p> <p>Uso di Word per costruire tabelle</p> <p>Creazione di cartelle di lavoro e loro salvataggio con nome</p> <p>Uso di Word Disegno per disegnare linee, figure geometriche</p> <p>Uso della stampante</p> <p>Uso di programmi didattici per facilitare il calcolo veloce</p> <p>Il programma TUXMATH</p> <p>Uso di programmi multimediali di storia per approfondire: gli egizi</p>

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE DISCIPLINARI

Scuola Primaria - **TECNOLOGIA** - Classe Quinta

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA

Profilo dello studente al termine del Primo ciclo d'Istruzione: le sue conoscenze tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Indicatore disciplinare: 1. Vedere e osservare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">- Riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	1.1 Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici 1.2 Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso 1.3 Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti 1.4 Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni 1.5 Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica 1.6 Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi	I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze e di Storia

Indicatore disciplinare: 2. Prevedere ed immaginare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none">- Conosce ed 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 orienta tra i diversi mezzi di	2.1 Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambito scolastico 2.2 Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari 2.3 Prevedere le conseguenze di	I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze, Matematica e di Storia

comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni	decisioni o di comportamenti personali o relative alla propria classe 2.4 Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti 2.5 Organizzare una gita o una visita ad un museo usando Internet per reperire notizie ed informazioni	
---	--	--

Indicatore disciplinare: 3. Intervenire e trasformare

TRAGUARDI DI COMPETENZA Al termine della scuola primaria	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI DI MASSIMA/GENERALI
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. 	3.1 Smontare semplici oggetti comuni 3.2 Utilizzare semplici procedure per la selezione e la preparazione di alimenti 3.3 Seguire interventi di decorazione del proprio arredo scolastico 3.4 Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendone e documentandone la sequenza 3.5 Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un programma di utilità 3.6 Cercare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità	I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento di Scienze Matematica e di Storia Uso completo della tastiera Uso Word Disegno per figure geometriche Creazione di mappe di lavoro da collegare all'attività di scienze, storia, geografia Uso della casella di testo per lavorare nelle mappe Utilizzo di PUBLISHER per creare un biglietto d'auguri, un giornalino Uso di programmi didattici per facilitare il calcolo veloce Il programma TUXMATH Utilizzo di programmi multimediali di storia e di geografia per approfondire: i fenici, i greci, i romani, le regioni