

# curricolo di Tecnologia

## TECNOLOGIA - CLASSI I - II - III

| COMPETENZE |   | CONOSCENZE  | ABILITA'   | DESCRITTORI   |
|------------|---|---|--|---|
| 1          | Esplorare ed interpretare il mondo fatto dall'uomo; individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina. | Il mondo fatto dall'uomo  | Distinguere, descrivere oralmente e rappresentare con disegni, elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni, sapendoli collocare nel contesto d'uso. | Esegue semplici misurazioni e rilievi anche fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.<br>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli e strumenti di uso quotidiano.<br>Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.<br>Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. |
| 2          | Usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed acquisire i fondamentali principi di sicurezza          | Oggetti e strumenti vari.<br>Documentazione tecnica e commerciale | Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.  | Effettua osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali.<br>Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali.<br>Prevede le conseguenze di comportamenti personali o   |

**TECNOLOGIA - CLASSI I - II - III**

| <b>COMPETENZE</b> |  | <b>CONOSCENZE</b> | <b>ABILITA'</b>   | <b>DESCRITTORI</b>   |
|-------------------|--|-------------------|---|--|
|                   |  |                   |   | relative alla propria classe partendo da situazioni concrete; ricava dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive.  |
| <b>3</b>          | Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego. | Materiali vari.   | Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.<br>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali | Riconosce i difetti o i danni riportati da un oggetto e immagina possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo.<br>Ricorre a schematizzazioni semplici ed essenziali per realizzare modelli di manufatti d'uso comune.<br>Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.<br>Utilizza semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.<br>Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.<br>Realizza un oggetto in |

**TECNOLOGIA - CLASSI I - II - III**

| <b>COMPETENZE</b> |  | <b>CONOSCENZE</b>  | <b>ABILITA'</b>  | <b>DESCRITTORI</b>   |
|-------------------|--|--|--|--|
|                   |  |  |  | cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni   |
| <b>4</b>          | Rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi.  | Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel passato                                   | Osservare oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo   | Comprende l'uso nel corso della storia dei manufatti considerati.<br>Effettua prove per ricostruire oggetti del passato.   |
| <b>5</b>          | Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline. | Il PC e le sue componenti<br>Programmi di utilità.<br>I principali dispositivi di comunicazione e informazione | Conoscere la nomenclatura informatica di base.<br>Conoscere le parti principali che compongono un PC e alcune periferiche.<br>Conoscere e sperimentare semplici procedure informatiche e alcuni programmi.<br>Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio.<br>Cercare, selezionare, scaricare installare sul computer, un comune programma di utilità.<br>Comprendere semplici testi inviati da altri via mail | Utilizza programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco)<br>Utilizza il PC per giocare, scrivere, fare calcoli, disegnare; utilizzare la posta elettronica ed effettuare semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante.<br>Utilizza il PC nello studio personale per accedere ai testi digitali. |

**TECNOLOGIA - CLASSI I - II - III**

| <b>COMPETENZE</b> |  | <b>CONOSCENZE</b> | <b>ABILITA'</b>   | <b>DESCRITTORI</b> |
|-------------------|--|-------------------|---|--------------------|
|                   |  |                   | Trasmettere, con l'aiuto dell'insegnante, semplici messaggi di posta elettronica. |                    |

## TECNOLOGIA - CLASSI IV - V

| COMPETENZE |   | CONOSCENZE               | ABILITA'   | DESCRITTORI  |
|------------|---|--------------------------|--|--|
| 1          | Esplorare ed interpretare il mondo fatto dall'uomo; individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina. | Il mondo fatto dall'uomo | Distinguere, descrivere oralmente e rappresentare con disegni, elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni, sapendoli collocare nel contesto d'uso. | Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.<br>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.<br>Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.<br>Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.<br>Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. |

## TECNOLOGIA - CLASSI IV - V

| <b>COMPETENZE</b> |   | <b>CONOSCENZE</b>   | <b>ABILITA'</b>  | <b>DESCRITTORI</b>   |
|-------------------|---|---|--|--|
| <b>2</b>          | <p>Usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed acquisire i fondamentali principi di sicurezza</p>   | <p>Oggetti e strumenti vari.<br/>Documentazione tecnica e commerciale.<br/>Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza</p> | <p>Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.<br/>Ricavare informazioni utili su caratteristiche o proprietà di beni leggendo etichette, volantini, o altra documentazione tecnica o commerciale.</p> | <p>Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.<br/>Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizzare collettivamente regolamenti, istruzioni, prescrizioni preventivi e correttivi.</p>  |
| <b>3</b>          | <p>Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.</p> | <p>Materiali vari.</p>  | <p>Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.<br/>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali</p>                              | <p>Smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.<br/>Utilizza semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte.<br/>Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.<br/>Realizza un oggetto in cartoncino o altri materiali</p> |

## TECNOLOGIA - CLASSI IV - V

| COMPETENZE |  | CONOSCENZE   | ABILITA'   | DESCRITTORI   |
|------------|--|--|--|---|
|            |  |  |  | <p>descrivendo preventivamente le operazioni principali e documentando successivamente per iscritto e con disegni la sequenza delle operazioni.</p> <p>Riconosce i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> |
| <b>4</b>   | <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie anche in relazione all'impatto con l'ambiente.</p> | <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> | <p>Riconoscere la tecnologia nei prodotti della nostra quotidianità.</p> <p>Descrivere in modo critico alcune opportunità, impatti e limiti delle attuali tecnologie sull'ambiente e sulla vita dell'uomo.</p> | <p>Conosce i principali processi di trasformazioni di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p>  |



## TECNOLOGIA - CLASSI IV - V

| <b>COMPETENZE</b> |   | <b>CONOSCENZE</b>   | <b>ABILITA'</b>   | <b>DESCRITTORI</b>  |
|-------------------|---|---|---|---|
| <b>5</b>          | <p>Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.</p> | <p>Il PC e le sue componenti<br/>Programmi di utilità.<br/>I principali dispositivi di comunicazione e informazione.<br/>Internet</p> | <p>Conoscere e sperimentare semplici procedure informatiche e alcuni programmi.<br/>Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio.<br/>Cercare, selezionare, scaricare installare sul computer, un comune programma di utilità.<br/>Comprendere semplici testi inviati da altri via mail<br/>Trasmettere, con l'aiuto dell'insegnante, semplici messaggi di posta elettronica.<br/>Rispettare le regole della netiquette nella navigazione in rete.<br/>Riconoscere i principali pericoli della rete.</p> | <p>Utilizza programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco)<br/>Utilizza il PC per giocare, scrivere, fare calcoli, disegnare; utilizzare la posta elettronica ed effettuare semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante.<br/>Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete.<br/>Utilizza il PC nello studio personale per accedere ai testi digitali. Riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.<br/>Pianifica una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni, con la supervisione dell'insegnante; costruisce il programma della giornata, il cronogramma e calcola i principali costi.</p> |