

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA Classe Prima Primaria

Indicatori	Obiettivi di apprendimento
<p data-bbox="488 347 981 555">1. I BISOGNI PRIMARI DELL'UOMO, i manufatti, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano</p> <p data-bbox="488 1123 1012 1203">2. STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE</p>	<p data-bbox="1055 347 1765 603">1.1. Osservare ed analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati negli ambienti di vita e nelle attività dei fanciulli classificandoli in base alle loro funzioni primarie</p>

Indicatori	Obiettivi di apprendimento
1. II MONDO FATTO DALL'UOMO	<ul style="list-style-type: none">1.1. Distinguere, descrivere con le parole rappresentare con disegni e schemi gli elementi del mondo artificiale cogliendo le differenze per forma, materiali, funzione.1.2. Saper collocare gli elementi del mondo fatto dall'uomo nel proprio contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.1.3. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza dati1.4. Prevedere lo svolgimento ed il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente ad oggetti esplorati1.5. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni1.6. Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale
2. STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE	<ul style="list-style-type: none">2.1 Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento2.2 Conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione

Indicatori	Obiettivi di apprendimento
<p data-bbox="495 347 853 427">1. II MONDO FATTO DALL'UOMO</p> <p data-bbox="495 1265 1016 1345">2. STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE</p>	<p data-bbox="1066 347 1765 555">1.1. Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi gli elementi del mondo artificiale cogliendo le differenze per forma, materiali, funzione.</p> <p data-bbox="1066 563 1765 730">1.2. Saper collocare gli elementi del mondo fatto dall'uomo nel proprio contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.</p> <p data-bbox="1066 738 1711 858">1.3. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza dati</p> <p data-bbox="1066 866 1697 1034">1.4. Prevedere lo svolgimento ed il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente ad oggetti esplorati</p> <p data-bbox="1066 1042 1697 1121">1.5. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni</p> <p data-bbox="1066 1129 1771 1249">1.6. Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale</p> <p data-bbox="1066 1257 1771 1337">2.1 Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento</p> <p data-bbox="1066 1345 1771 1465">2.2 Conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</p>

Indicatori	Obiettivi di apprendimento
1. II MONDO FATTO DALL'UOMO	<ol style="list-style-type: none">1.1. Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento1.2. Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente .1.3. Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi1.4. Riconoscere il rapporto tra il tutto ed una parte e la funzione di una certa parte in un oggetto .1.5. Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli .1.6. Riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici .1.7. Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni ,valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego ,realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale .1.8. Osservando oggetti del passato rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi ed inquadrarli nelle tappe evolutive della storia dell'umanità.

**2. STRUMENTI INFORMATICI
E DI COMUNICAZIONE**

1.9. Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali ed istruzioni ed essere in grado di farlo .

2.1 Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro

Indicatori	Obiettivi di apprendimento
1. II MONDO FATTO DALL'UOMO	<ul style="list-style-type: none">1.1 Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina ,rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento1.2 Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente1.3 Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi1.4 Riconoscere il rapporto tra il tutto ed una parte e la funzione di una certa parte in un oggetto1.5 Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli1.6 Riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici1.7 Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego ,realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale1.8 Osservando oggetti del passato rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi ed inquadrarli nelle tappe evolutive della storia dell'umanità.

2. STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE

1.9 Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali ed istruzioni ed essere in grado di farlo

2.1 Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro

TRAGUARDI DI COMPETENZA alla fine della classe Quinta Primaria

L'alunno:

Esplora ed interpreta il mondo fatto dall'uomo ,individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina ,usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza .

Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego .

Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente e rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali .

Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità osservando oggetti del passato .

E' in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline , per presentare i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.

Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri .

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA **Classe Prima Secondaria di Primo grado**

Indicatori	Obiettivi di apprendimento
1. INTERPRETARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	<p>1.1. Saper riconoscere le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui sono ottenuti</p> <p>1.2. Cogliere l'evoluzione nel tempo di alcuni semplici processi di produzione nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici</p> <p>1.3. Partendo dall'osservazione, saper eseguire la rappresentazione grafica di semplici figure piane regolari</p> <p>1.4. Saper comprendere e utilizzare una sequenza di istruzioni</p> <p>1.5. Saper comprendere e utilizzare termini specifici</p>
2. STRUMENTI INFORMATICI DI COMUNICAZIONE	<p>2.1 Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi</p> <p>2.2 Saper scrivere, inserire dati, immagini, tabelle con Word</p> <p>2.3 Saper progettare un ipertesto</p> <p>2.4 Conoscere l'utilizzo della rete per la ricerca di informazioni</p>

Indicatori	Obiettivi di apprendimento
1. INTERPRETARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	<p>1.1 Saper riconoscere le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui sono ottenuti</p> <p>1.2 Cogliere l'evoluzione nel tempo di alcuni semplici processi di produzione nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici</p> <p>1.3 Saper tradurre le conoscenze in comportamenti rispettosi dell'ambiente</p> <p>1.4 Partendo dall'osservazione, saper comprendere le relazioni esistenti tra la bidimensionalità e la tridimensionalità delle forme geometriche.</p> <p>1.5 Saper comprendere e utilizzare una sequenza di istruzioni</p> <p>1.6 Saper comprendere e utilizzare termini specifici</p>
2. STRUMENTI INFORMATICI DI COMUNICAZIONE	<p>2.1 Saper scrivere, inserire dati, immagini, tabelle con Word</p> <p>2.2 Cercare ed attingere informazioni in Internet</p> <p>2.3 Saper progettare un Iper testo</p> <p>2.4 Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio delle informazioni</p>

Indicatori	Obiettivi di apprendimento
1. INTERPRETARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	<ul style="list-style-type: none">1.1 Riflettere sui contesti relativi al mondo del lavoro1.2 Cogliere l'evoluzione nel tempo di alcuni semplici processi di produzione nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici1.3 Iniziare a comprendere i problemi legati alla produzione di energia ed indagare sui benefici e sui problemi economici ed ecologici legati alle varie forme e modalità di produzione1.4 Saper tradurre le conoscenze in comportamenti rispettosi dell'ambiente1.5 Saper comprendere i termini specifici1.6 Saper esporre i concetti appresi1.7 Saper comprendere una sequenza di istruzioni1.8 Partendo dall'osservazione, eseguire la rappresentazione grafica di figure geometriche solide regolari e irregolari

**2.STRUMENTI INFORMATICI
DI COMUNICAZIONE**

- 2.1 Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio delle informazioni
- 2.2 Possedere le nozioni fondamentali sul PC e sul loro uso con il sistema operativo Windows

TRAGUARDI DI COMPETENZA alla fine della classe Terza Secondaria

L'alunno:

E' in grado di descrivere utensili o macchine cogliendone le diversità in relazione al funzionamento e al tipo di energia impiegata

Conosce le relazioni forma/funzione/ materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione

Esegue la rappresentazione grafica di figure geometriche solide regolari ed irregolari

Inizia a capire i problemi legati alle diverse forme di produzione di energia

Usa le nuove tecnologie per supportare il proprio lavoro