

# 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 TERZA

### NUCLEO TEMATICO 1 Vedere e osservare

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL TERZO 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>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>1 Distingue, descrive con semplici parole e rappresenta con disegni un oggetto di uso comune.</p> <p>5 Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p>	<p>D Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>F Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>E Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p>	<p>- Origine dei materiali: regni vegetale, animale e minerale.</p> <p>- Oggetti di uso comune: montaggio e smontaggio di modellini (geometrici, scientifici, matematici).</p> <p>- Alfabetizzazione informatica di base: hardware e software.</p> <p>- OpenOffice writer: esplorazione delle icone e della barra dei menù del software.</p> <p>- I comandi fondamentali di un browser di navigazione.</p>	<p>- Identifica alcuni materiali e la loro origine.</p> <p>- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>-Sa rappresentare i dati dell'osservazione con diversi tipi di diagramma.</p> <p>- Distingue le parti hardware e software di un computer.</p> <p>- Usa i comandi fondamentali del software di videoscrittura OpenOffice writer.</p> <p>- Ricerca informazioni in internet.</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 TERZO 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>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>1 Effettua misurazioni arbitrarie e convenzionali.</p> <p>2 Costruisce modelli e sperimenta principi scientifici e non.</p> <p>5 Conosce i comportamenti improntati sulle regole di convivenza civile.</p>	<p>A Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>D Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>B Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p>	<p>- Le misure: esperienze di misurazione arbitrarie e non.</p> <p>- Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo.</p> <p>- Costruzione di modelli ed esecuzione di esperimenti.</p> <p>- Le regole di convivenza: i regolamenti della scuola.</p>	<p>- Effettua semplici misurazioni arbitrarie e convenzionali sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>- Sa costruire modelli utilizzando materiali di recupero.</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>

## NUCLEO TEMATICO 3 Intervenire e trasformare

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL TERZO 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>1 Conosce il processo di potabilizzazione dell'acqua.</p> <p>2 Si prende cura del proprio corredo scolastico.</p>	<p>B Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>C Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p>	<p>- L'acqua potabile: dalla sorgente alle nostre abitazioni.</p> <p>- Materiali di scarto di uso: recupero e ideazione di oggetti.</p>	<p>- Conosce il percorso dell'acqua potabile.</p> <p>- Persegue il risparmio energetico, il riutilizzo ed il riciclo dei materiali.</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>

