

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 QUARTA

NUCLEO TEMATICO 1 Vedere e osservare

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL QUARTO ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE E CONTENUTI	ABILITÀ	COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA
<p>4. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</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>1 Ricerca informazioni utili, le interpreta e le contestualizza.</p> <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p>	<p>B Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</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>- Lettura e interpretazione di guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>- Il disegno tecnico: rappresentazione di semplici oggetti.</p> <p>- Alfabetizzazione informatica di base: gestione di un sistema operativo a interfaccia grafica (elementi di base).</p> <p>- OpenOffice calc ed impress: esplorazione delle icone e delle barre dei menù dei software.</p> <p>- I motori di ricerca.</p>	<p>- Legge e ricava informazioni utili.</p> <p>- Sa impiegare alcune regole del disegno tecnico.</p> <p>- Sa gestire file, cartelle e svolgere operazioni con le finestre.</p> <p>- Usa i comandi fondamentali di un software di calcolo e di video presentazione.</p> <p>- Utilizza le tecnologie per ricercare informazioni.</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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL QUARTO 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>1 Progetta oggetti indicando la procedura.</p> <p>2 Utilizza le tecnologie per ricercare informazioni.</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>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>- Le misure: esperienze di misurazioni convenzionali.</p> <p>- Costruzione di semplici oggetti</p> <p>- Internet: ricerca di informazioni.</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 progettare semplici manufatti</p> <p>- Sa reperire in internet, notizie e informazioni riguardo a un viaggio di istruzione.</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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL QUARTO ANNO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE E CONTENUTI	ABILITÀ	COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA
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.	Conosce i passaggi principali per smontare un oggetto. Distingue e definisce comandi e procedure per installare programmi.	A. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. C Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	- Pc desktop: osservazione e riconoscimento delle parti costituenti un case. - Giochi e software didattici: procedura di installazione.	- Sa smontare e distinguere le parti di un pc desktop. - 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