

CURRICOLO VERTICALE

TECNOLOGIA

NUCLEO DISCIPLINARE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	CLASSE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO ATTIVATE NEL PERCORSO DELLA SCUOLA PRIMARIA
	VEDERE E OSSERVARE	PRIMA	Individuare la struttura di oggetti di semplice uso quotidiano. Analizzare semplici oggetti e conoscerne la funzione principale.	- proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. - uso corretto dei materiali più comuni.	- semplici esperimenti sui materiali diversi.
		SECONDA	Leggere e comprendere le istruzioni per realizzare un oggetto. Osservare un semplice manufatto per comprenderne le procedure di realizzazione. Saper osservare e riconoscere diversi aspetti delle tecnologie di uso quotidiano.	- gli elementi artificiali e le loro funzioni. - la prassi per realizzare un oggetto. - conoscere e classificare oggetti tecnologici e non.	- distinguere tra gli oggetti di uso quotidiano la natura digitale o analogica
		TERZA	Osservare e comprendere l'evoluzione delle tecnologie e delle loro applicazioni.	- le funzioni basilari di un software didattico.	-primo approccio col computer e la videoscrittura
		QUARTA	Osservare e comprendere l'evoluzione delle tecnologie e delle loro applicazioni.	- le funzioni degli oggetti tecnologici di uso quotidiano: elettrodomestici, mezzi	

				di trasporto e dispositivi multimediali.	
		QUINTA	Riconoscere e utilizzare correttamente le funzioni principali di un'applicazione informatica.	- strumenti informatici per la ricerca delle informazioni : uso di internet e navigazione responsabile.	-
	PREVEDERE E IMMAGINARE	PRIMA	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	- percorso logico di costruzione	
		SECONDA	Progettare e organizzare le fasi e la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	- materiali e processi adatti alla realizzazione del progetto scelto	
		TERZA	Costruire modelli / manufatti di uso comune seguendo le istruzioni d'uso; saperle fornire ai compagni. Riconoscere i difetti e i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.	- esposizione logica e rispetto della sequenza del processo	
		QUARTA	Utilizzare strumenti e applicazioni a disposizione in un'ottica di interdisciplinarietà. Riconoscere i difetti e i danni riportati da un oggetto e ipotizzare miglioramenti.	- varie forme di inquinamento - salvaguardia dell'ambiente	

			Saper valutare l'impatto delle azioni e delle attività umane sull'ambiente.		
		QUINTA	Utilizzare strumenti e applicazioni a disposizione in un'ottica di interdisciplinarietà. Utilizzare in modo sicuro e responsabile le risorse degli ambienti digitali. Apprendere competenze relative alla creazione di contenuti multimediali.	- principi di robotica	
	INTERVENIRE E TRASFORMARE	PRIMA	Realizzare semplici manufatti seguendo le indicazioni date.	- i materiali e gli strumenti adatti per realizzare un semplice oggetto	
		SECONDA	Manipolare materiali, anche di recupero, per ottenere semplici oggetti. Conoscere le funzioni degli strumenti multimediali e utilizzarli in rapporto ai bisogni.	- i materiali ed eseguire le istruzioni per la realizzazione di un semplice manufatto. - periferiche del computer	patente del mouse, giochi interattivi
		TERZA	Acquisire consapevolezza e mettere in atto comportamenti corretti in relazione alle tematiche ambientali.	- semplici programmi di scrittura e di disegno. - file word : salvare e modificare	- giochi per la digitalizzazione - riciclo, riuso, uso

			Conoscere alcuni esempi della relazione uomo-tecnologia-trasformazioni ambientali (deforestazione, urbanizzazione,...) Utilizzare programmi informatici per scrivere e disegnare.	- foglio paint	dell'acqua, modelli del ciclo dell'acqua
		QUARTA	Usare strumenti informatici di tipo interattivo per verificare e approfondire le proprie capacità e/o conoscenze interdisciplinari. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	- presentazione power point - salvataggio immagini - copiare testo e link da web	- lavori al computer su argomenti affrontati nelle varie discipline - creazione linee del tempo con immagini - tabelle riassuntive - ricerche online
		QUINTA	Usare strumenti informatici di tipo interattivo per verificare e approfondire le proprie capacità e/o conoscenze interdisciplinari. Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. Usare le nuove tecnologie per comunicare in modo multimediale, fare ricerche, organizzare dati ed elaborarli.	- navigazione sicura e responsabili - rischi sul trattamento dei dati personali - cyberbullismo e cittadinanza digitale	- manipolazione immagini, editing di foto e video - creazione di presentazioni di

					semplici progetti
--	--	--	--	--	----------------------