

IC BOSCO CHIESANUOVA - CURRICOLO UNITARIO SCUOLA PRIMARIA

TECNOLOGIA Classe Prima

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE E ATTIVITÀ
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p> <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> A. riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. B. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale. C. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato. 	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> A. Eseguire semplici osservazioni e rappresentazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. B. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. C. Conoscere le funzioni principali di una applicazione informatica. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> A. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. B. Riconoscere i difetti di un oggetto di uso comune. <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> A. Smontare semplici oggetti e meccanismi. B. Utilizzare semplici procedure per la preparazione e presentazione degli alimenti. C. Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. 	<p>CONTENUTI ED ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Osservare, descrivere e rappresentare un computer e le sue componenti. B. Ascoltare, comprendere ed eseguire semplici consegne. C. Usare semplici programmi per il disegno e per la videoscrittura. D. Presentazione della macchina computer: caratteristiche e funzioni delle principali periferiche. E. Giochi didattici interdisciplinari.

METODOLOGIA, VERIFICA E VALUTAZIONE

Gli obiettivi di apprendimento verranno conseguiti attraverso situazioni concrete, osservazioni attive, giochi collettivi ed esercizi strutturati

I livelli di partenza e di arrivo verranno verificati tramite

1. test scritti
2. verbalizzazioni orali
3. esercitazioni pratiche
4. attività di gruppo

Potranno essere effettuate osservazioni:

1. in situazione di apprendimento, durante lo svolgimento delle lezioni
2. alla fine di singoli argomenti o specifiche attività
3. a conclusione di più ampi contenuti (verifiche bimestrali, di fine quadrimestre, etc.....)

La valutazione complessiva terrà conto non solo del livello di padronanza raggiunto rispetto agli obiettivi della programmazione ma anche del percorso individuale, compiuto dall'alunno, a partire dal suo livello iniziale

TECNOLOGIA Classe Seconda e Terza

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE E ATTIVITÀ
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p> <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. B. 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. C. Sa ricavare informazioni utili leggendo etichette, volantini o altro. D. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche. 	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> A. Eseguire semplici osservazioni e rappresentazioni grafiche di ambienti e oggetti. B. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. C. Conoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica. D. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe e disegni. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> A. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. B. Riconoscere i difetti di un oggetto di uso comune e immaginare possibili miglioramenti. <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> A. Smontare semplici oggetti e meccanismi. B. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. C. Eseguire interventi di decorazione e riparazione sul proprio corredo scolastico. D. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo le azioni necessarie. <p>A.</p>	<p>CONTENUTI ED ATTIVITÀ'</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno B. Ascoltare, intuire, comprendere ed eseguire semplici consegne e procedure. C. Progettare e realizzare un oggetto. D. Utilizzare in modo appropriato il lessico informatico di base. E. Conoscere il rapporto struttura-funzione di un oggetto. F. Costruire e/o smontare semplici oggetti d'uso comune per cogliere caratteristiche e funzioni delle parti e relazioni tra loro. G. Giochi didattici interdisciplinari.

TECNOLOGIA Classe Seconda e Terza

METODOLOGIA, VERIFICA E VALUTAZIONE

Gli obiettivi di apprendimento verranno conseguiti attraverso situazioni concrete, osservazioni attive, giochi collettivi ed esercizi strutturati

I livelli di partenza e di arrivo verranno verificati tramite

- test scritti
- verbalizzazioni orali
- esercitazioni pratiche
- attività di gruppo

Potranno essere effettuate osservazioni:

- in situazione di apprendimento, durante lo svolgimento delle lezioni
- alla fine di singoli argomenti o specifiche attività
- a conclusione di più ampi contenuti (verifiche bimestrali, di fine quadrimestre, etc.....)

La valutazione complessiva terrà conto non solo del livello di padronanza raggiunto rispetto agli obiettivi della programmazione ma anche del percorso individuale, compiuto dall'alunno, a partire dal suo livello inizia

TECNOLOGIA Classe Quarta e Quinta

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE E ATTIVITÀ
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p> <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> A. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. B. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. C. Riconosce i diversi mezzi di comunicazione. D. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p> <p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 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. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> 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 immaginare possibili miglioramenti. D. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. E. Usare internet per reperire notizie e informazioni. <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> A. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. B. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. C. Realizzare un oggetto in cartoncino o altro materiale descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. D. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	<p>CONTENUTI ED ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Usare un programma per la videoscrittura, per il disegno, per la presentazione. B. Costruire ed utilizzare un foglio elettronico. C. Accedere ad Internet (posta elettronica). D. Conoscere ed utilizzare di dispositivi e gli strumenti per la memorizzazione dei dati in hard disk, pen drive... archiviazione di file-cartelle. E. Costruzione di oggetti con materiali vari.

TECNOLOGIA Classe Quarta e Quinta

METODOLOGIA, VERIFICA E VALUTAZIONE

Gli obiettivi di apprendimento verranno conseguiti attraverso situazioni concrete, osservazioni attive, giochi collettivi ed esercizi strutturati

I livelli di partenza e di arrivo verranno verificati tramite

- test scritti
- verbalizzazioni orali
- esercitazioni pratiche
- attività di gruppo

Potranno essere effettuate osservazioni:

- in situazione di apprendimento, durante lo svolgimento delle lezioni
- alla fine di singoli argomenti o specifiche attività
- a conclusione di più ampi contenuti (verifiche bimestrali, di fine quadrimestre, etc.)

La valutazione complessiva terrà conto non solo del livello di padronanza raggiunto rispetto agli obiettivi della programmazione ma anche del percorso individuale, compiuto dall'alunno, a partire dal suo livello iniziale

