

SCUOLA DELL'INFANZIA – *CAMPO DI ESPERIENZA* : LA CONOSCENZA DEL MONDO

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO - *DISCIPLINA*: TECNOLOGIA

<p>Competenza 1 Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri.</p>		
Ordine di scuola	Ordine di scuola	Ordine di scuola
Scuola dell'infanzia (3° anno)	Scuola primaria (5° anno)	Scuola secondaria I grado (3° anno)
Traguardo/i	Traguardo/i	Traguardo/i
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica alcune proprietà di alcuni materiali e oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • Interpreta semplici grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici. • Esprime valutazioni sulle analisi statistiche di beni o di servizi disponibili sul mercato.
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento

<p>➤ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni.</p> <p><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <p>➤ Oggetti/strumenti e loro uso.</p>	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <p>➤ Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</p> <p>➤ Risolvere semplici problemi di geometria</p> <p>➤ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi</p> <p><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di figure geometriche. • Sistemi di misura. • Grafici e tabelle. 	<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></p> <p>➤ Eseguire semplici misurazioni e rilievi grafici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</p> <p>➤ Risolvere ed interpretare graficamente problemi di geometria</p> <p>➤ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi</p> <p>➤ Sintetizzare le conoscenze acquisite attraverso l'elaborazione e l'analisi dei dati raccolti.</p> <p><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di figure geometriche. • Proiezioni ortogonali di figure solide e di oggetti. • Assonometrie di solidi e di oggetti. • Sistemi di misura. • Grafici e tabelle. •
--	--	--

Competenza 2

Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.

Ordine di scuola	Ordine di scuola	Ordine di scuola
Scuola dell'infanzia (3° anno)	Scuola primaria (5° anno)	Scuola secondaria I grado (3° anno)
Traguardo/i	Traguardo/i	Traguardo/i
<ul style="list-style-type: none">• Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, per creare semplici manufatti.	<ul style="list-style-type: none">• Produce semplici modelli, manufatti o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o semplici strumenti multimediali.	<ul style="list-style-type: none">• Realizza un semplice progetto, anche di tipo digitale, coordinando risorse, materiali e strumenti, per raggiungere uno scopo.• Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, utilizzando gli strumenti e le regole del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere le principali caratteristiche di oggetti di uso comune ➤ Costruire oggetti con materiali diversi <p><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Semplici oggetti: caratteristiche, uso e, con l'ausilio dell'insegnante, loro realizzazione. 	<p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Progettare e costruire oggetti in cartoncino ➤ Rappresentare semplici oggetti con l'utilizzo di alcune regole del disegno tecnico. <p><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettazione, costruzione di solidi e di oggetti con l'utilizzo del cartoncino. • Regole del disegno tecnico e loro applicazione. 	<p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Progettare e costruire oggetti con materiali facilmente reperibili ➤ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti. <p><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di solidi e oggetti con cartoncino e materiali facilmente reperibili. • Regole del disegno tecnico e loro applicazione per la rappresentazione di figure geometriche e di oggetti.
<p>Competenza 3 E' in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro.</p>		
<p>Ordine di scuola</p>	<p>Ordine di scuola</p>	<p>Ordine di scuola</p>
<p>Scuola dell'infanzia (3° anno)</p>	<p>Scuola primaria (5° anno)</p>	<p>Scuola secondaria I grado (3° anno)</p>
<p>Traguardo/i</p>	<p>Traguardo/i</p>	<p>Traguardo/i</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici. • Scopre funzioni e possibili usi di strumenti tecnologici di uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le funzioni e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione e cerca di utilizzarli a seconda delle situazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e cerca di farne un uso efficace nel proprio lavoro scolastico. • Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi.
<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<p>Obiettivi di apprendimento</p>
<p>➤ Conoscere le parti del computer e il suo utilizzo.</p> <p><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il computer. 	<p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizzare semplici disegni con software specifici. ➤ Conoscere le nuove tecnologie per sviluppare il proprio lavoro in più discipline <p><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • I software: excel, word, power point. • I motori di ricerca per trovare informazioni, immagini... 	<p><i>Intervenire trasformare e produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ideare e progettare oggetti semplici e complessi utilizzando software specifici. ➤ Conoscere e utilizzare le nuove tecnologie per organizzare, sviluppare e comunicare il risultato del proprio lavoro. <p><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il software sketchup (modellazione tridimensionale). • Excel (calc), word (write), power point (impress) e motori di ricerca.

Competenza 4

Riconosce le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

Ordine di scuola	Ordine di scuola	Ordine di scuola
Scuola dell'infanzia (3° anno)	Scuola primaria (5° anno)	Scuola secondaria I grado (3° anno)
Traguardo/i	Traguardo/i	Traguardo/i
<ul style="list-style-type: none">• Usa semplici strumenti tecnologici in modo adeguato.	<ul style="list-style-type: none">• Conosce alcuni semplici processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.• Individua le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	<ul style="list-style-type: none">• Descrive e classifica utensili e macchine cogliendone le diversità in relazione al funzionamento.• Conosce i principali processi di trasformazioni di risorse e di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.• Coglie i problemi legati alla produzione di energia e le relazioni che si stabiliscono con gli esseri viventi e gli elementi naturali.• Utilizza gli strumenti e gli attrezzi di lavoro, riconoscendo le possibili conseguenze di una scelta, valutando opportunità e rischi.

Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
<p data-bbox="286 459 689 563"> ➤ Usare semplici software didattici. ➤ Eseguire giochi al computer. </p> <p data-bbox="286 746 600 778"><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <ul data-bbox="286 826 577 890" style="list-style-type: none"> • Software a carattere ludico/didattico. 	<p data-bbox="936 331 1281 363"><i>Prevedere e immaginare</i></p> <p data-bbox="801 459 1406 563"> ➤ Conoscere l'evoluzione, i vantaggi e gli svantaggi dei vari processi produttivi. ➤ Conoscere le funzioni e i limiti della tecnologia. </p> <p data-bbox="801 794 1115 826"><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <ul data-bbox="757 874 1406 1050" style="list-style-type: none"> • Gli aspetti positivi e negativi dell'utilizzo delle fonti energetiche, dei beni e delle risorse a disposizione dell'Uomo. • Le funzioni, l'uso e i limiti delle diverse tecnologie. 	<p data-bbox="1518 331 2033 363"><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></p> <p data-bbox="1473 419 2056 738"> ➤ Individuare l'evoluzione nel tempo dei processi produttivi. ➤ Individuare i vantaggi e gli svantaggi che derivano da diversi tipi di processi produttivi e gli eventuali problemi ecologici. ➤ Conoscere le strutture produttive presenti nel territorio in cui vive cogliendo le potenzialità e rischi anche in riferimento al loro impatto ambientale. </p> <p data-bbox="1518 794 1832 826"><i>Contenuti/Argomenti</i></p> <ul data-bbox="1429 874 1989 1058" style="list-style-type: none"> • Gli aspetti positivi e negativi dell'utilizzo delle fonti energetiche. • La relazione tra bisogni - beni - risorse utilizzate.