

# TECNOLOGIA

## COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale</p> <p>2. Conoscere e utilizzare oggetti di uso comune, descrivendone la struttura e il funzionamento</p> <p>3. Realizzare oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni</p> <p>4. Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni diverse e nelle varie discipline</p>	<p>1 A- Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni</p> <p>2 A- Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi 2 B-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni</p> <p>3 A- Realizzare un oggetto, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni 3 B- Seguire istruzioni d'uso per realizzare manufatti</p> <p>4 A- Individuare le parti principali che compongono il PC e alcune periferiche 4 B- Sperimentare semplici procedure informatiche: accensione, spegnimento di un PC, apertura di alcuni programmi ai quali saper associare le icone corrispondenti 4 C- Utilizzare semplici programmi</p>	<p>- Macchine semplici e apparecchi di uso comune - Manufatti, oggetti, strumenti che soddisfano i bisogni dell'uomo</p> <p>- Oggetti: proprietà e differenze per forma, materiale, funzione - Materiali e loro caratteristiche</p> <p>-Nomenclatura informatica di base -Il PC e le sue componenti: tastiera, video, mouse</p> <p>-Programmi per disegnare</p> <p>-Giochi didattici</p>

## **TECNOLOGIA**

### COMPETENZE AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale</p> <p>2. Conoscere e utilizzare oggetti di uso comune, descrivendone la struttura e il funzionamento</p> <p>3. Realizzare oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni</p>	<p>1 A- Manipolare materiali di vario tipo per realizzare forme individuabili nella realtà  1 B- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi.  1 C- Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>2 A-Osservare oggetti del passato  2 B- Rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia  2 C- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.  2 D- Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni</p> <p>2 E-Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente</p> <p>3 A-Pianificare la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari.  3 B-Seguire le istruzioni per realizzare un oggetto</p>	<p>- Due/tre dimensioni</p> <p>- Tabelle, mappe e diagrammi.  - Misurazioni.</p> <p>- Oggetti nel tempo</p> <p>- Esperimenti.  - Materiali e loro caratteristiche  - Oggetti e parti che li compongono  - Funzione e uso degli utensili e degli strumenti più comuni (termometro, bilancia, ventilatore ...)  - Vantaggi e svantaggi ed eventuali problemi ecologici  - Inquinamento e tutela delle risorse ambientali</p> <p>- Sequenza di istruzioni</p>

<p>4. Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni diverse e nelle varie discipline</p>	<p>4 A- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento 4 B- Sperimentare programmi di videoscrittura</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nuovi strumenti di comunicazione</li> <li>- Internet per approfondire lo studio</li> <li>- Paint - Word</li> </ul>
---	--	---

## **TECNOLOGIA**

### COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale	1 A-Individuare problemi sociali, ambientali ed energetici legati alla tecnologia	- Energia - Forme di energia e macchine che la utilizzano - Risorse naturali e risparmio energetico - Salvaguardia dell'ambiente - Uso, riuso e riciclaggio dei rifiuti
2. Conoscere e utilizzare oggetti di uso comune, descrivendone la struttura e il funzionamento		- Segnali di sicurezza - Misure di prevenzione e regole di sicurezza
3. Realizzare oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni	3 A-Pianificare la fabbricazione di un oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari 3 B- Seguire le istruzioni per realizzare un oggetto 3 C- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso e istruzioni di montaggio	-Sequenza di istruzioni
4. Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni diverse e nelle varie discipline	4 A- Utilizzare le tecniche dell'informazione e della comunicazione (TIC) nel proprio lavoro 4 B- Usare internet per reperire notizie e informazioni	-Produzione di testi e disegni  -Le reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare -Strumenti di comunicazione