

TECNOLOGIA

Competenze Europee: Competenza digitale

Competenze chiave di Cittadinanza: Acquisire e interpretare l'informazione

CLASSE PRIMA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI
VEDERE E OSSERVARE	L'ALUNNO: A) - Osserva e analizza semplici strumenti di uso quotidiano, individuandone le funzioni.	A1) <u>Individuare le caratteristiche degli oggetti a seconda dell'uso.</u> A2) Riconoscere i materiali di cui gli oggetti sono fatti.
	- Conosce il computer e le sue parti.	A3) Accendere e spegnere il computer per accedere 2b Conoscere la tastiera e la funzione dei tasti principali.
PREVEDERE E IMMAGINARE	B) - Classifica in base alle rispettive funzioni gli strumenti utilizzati nel proprio ambiente di vita	B1) <u>Osservare oggetti di uso quotidiano e individuarne la funzione</u>
	- Si orienta sul piano orizzontale e verticale del desktop muovendo il mouse e coordinando i movimenti fini	B2) Eseguire semplici giochi didattici che prevedono l'uso del mouse
INTERVENIRE E TRASFORMARE	C) - Decora un semplice manufatto	C1) <u>Colorare un biglietto di auguri in cartoncino</u>
	- Avvia e chiude un programma didattico e invia semplici comandi	C2) Sviluppare le capacità logiche con l'ausilio di software semplici: Word.

CLASSE SECONDA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI
PREVEDERE E IMMAGINARE	L'ALUNNO: A) - Individua le funzioni di un semplice artefatto.	A1) <u>Riconoscere in alcuni oggetti i materiali di cui è composto.</u> A2) Riconoscere in alcuni oggetti le parti che lo compongono. A3) Mettere in relazione la funzione di un oggetto con i materiali che lo costituiscono.
	- Distingue ed utilizza semplici software	A4)Sviluppare le capacità logiche con l'ausilio di semplice programma di disegno: Paint
VEDERE E OSSERVARE	B) - Osserva e rappresenta graficamente figure e oggetti osservati nell'ambiente circostante	B1) Riprodurre con semplici disegni elementi del mondo artificiale e naturale
	- Utilizza il programma di video scrittura per scrivere piccoli e semplici brani.	<u>B2)Conoscere le parti principali del computer e le loro funzioni</u> B3) Acquisire una conoscenza di base del mouse. B4) Capire che il computer per funzionare ha bisogno di programmi. B5) Conoscere alcuni strumenti di scrittura: Word.
	- Acquisire il concetto di trasformazione della realtà per opera dell'uomo	B6) Rilevare le trasformazione di oggetti di uso comune

INTERVENIRE E TRASFORMARE	C) Utilizza programmi di supporto alla didattica.	C1) <u>Utilizzare software da soli o con l'aiuto dell'insegnante per migliorare l'apprendimento.</u> C2) Sa seguire le istruzioni, organizzare e portare a termine un semplice lavoro al p. c.
--------------------------------------	--	--

CLASSE TERZA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI
INTERVENIRE E TRASFORMARE	L'ALUNNO: A) Distingue elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e li sa collocare nel contesto d'uso quotidiano	<u>A1) Realizzare manufatti d'uso comune</u> <u>A2) Classificare i materiali in base alle caratteristiche di: pesantezza/leggerezza, resistenza fragilità, durezza, elasticità, plasticità</u> A3) Individuare le funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei manufatti, classificandoli in base al compito che svolgono
VEDERE E OSSERVARE	B) Utilizza la videoscrittura e semplici programmi di grafica. Salva i files prodotti. Utilizza programmi a supporto della didattica	<u>B1) Saper creare una cartella</u> <u>B2) Saper salvare il documento in una cartella</u> B3) Usare un programma di elaborazione testi: Word e Paint B4) Inserire nel testo un'immagine B5) Utilizzare giochi didattici
PREVEDERE E IMMAGINARE	C) Realizza oggetti seguendo una definita tecnologia progettuale	<u>C1) Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti</u> C2) Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari

CLASSE QUARTA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI
INTERVENIRE E TRASFORMARE	L'ALUNNO: A) Utilizza il programma di videoscrittura con inserimento di immagini	A1) <u>Scrivere un testo scegliendo il carattere, la dimensione, lo stile e l'allineamento</u> A2) <u>Modificare un testo, copia, incolla</u> A3) <u>Inserire in un testo Clip art e immagini da file</u> A4) <u>Ricerca, inserire e modificare l'immagine</u>
VEDERE E OSSERVARE	B) Effettua ricerche, utilizzando opere multimediali e internet	B1) <u>Sapere che cos'è la rete e internet</u> B2) <u>Conoscere le più importanti risorse della rete</u> B3) <u>Conoscere il significato di WWW, e-mail, posta elettronica</u> B4) <u>Scrivere e ricevere messaggi di posta elettronica</u> B5) <u>Sapersi collegare e navigare in internet</u> B6) <u>Ricerca e utilizzare materiale multimediale</u>
PREVEDERE E IMMAGINARE	C) Inserisce gli utensili e i processi produttivi nel contesto storico	C1) <u>Sapere che cos'è la tecnologia</u> C2) <u>Conoscere la terminologia specifica</u> C3) <u>Essere informato sull'uso della tecnologia nel mondo moderno</u>

CLASSE QUINTA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE (TRAGUARDI)	OBIETTIVI
VEDERE E OSSERVARE	<p>L'ALUNNO:</p> <p>A)Utilizza un programma di videoscrittura e di grafica per realizzare prodotti multimediali di vario tipo</p>	<p>A1)<u>Conoscere il funzionamento del computer e usare le principali funzioni.</u> A2) <u>Conoscere e saper operare con i programmi di videoscrittura, salvare files in cartelle predisposte e su supporti multimediali.</u> A3) Creare e gestire cartelle e sottocartelle. A4) Disegnare ed elaborare immagini in maniera creativa con l'utilizzo di diversi software (creare disegni digitali usando Paint o diapositive usando Power Point). A5)Utilizzare giochi didattici interattivi.</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<p>B)Effettua ricerche utilizzando opere multimediali e internet</p>	<p><u>B1) Conoscere la procedura per collegarsi a Internet.</u> B2) Utilizzare un motore di ricerca per trovare informazioni utili o relative agli argomenti di studio. B3) Selezionare e copiare un testo o un'immagine da una pagina web. B4) Conoscere e saper utilizzare il sito Web della scuola. B5) Consultare opere multimediali.</p>
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<p>C)Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale</p>	<p>C 1) Conoscere il significato elementare di Energia, le sue diverse forme e le macchine che le utilizzano. C2) Progettare e costruire modelli di macchine semplici. C3) Saper collegare le proprie conoscenze per elaborare un progetto e per costruire o rappresentare graficamente un "oggetto tecnologico".</p>