

Scuola Infanzia primaria secondaria di primo grado
 ANNO SCOLASTICO 2019-2020
 PROGETTAZIONE CURRICOLARE

Riferimenti normativi:
 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

gruppo disciplinare: TECNOLOGIA

CLASSE: PRIMA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INDIVIDUATI

- A. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
 C. 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.
 E. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO INDIVIDUATI

VEDERE E OSSERVARE

1. Legge e ricava informazioni utili da istruzioni di montaggio.
2. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
3. Riconosce le funzioni principali di una nuova applicazione informatica (conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio, conosce la nomenclatura informatica di base e le parti principali che compongono un PC e alcune periferiche; conosce e sperimenta semplici procedure informatiche quali l'accensione e lo spegnimento di un PC, apertura di alcuni programmi ai quali saper associare le icone corrispondenti).

INTERVENIRE E TRASFORMARE

1. Realizza oggetti con diversi materiali.
2. Esegue interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico.
3. Realizza e usa oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.

COMPETENZE CHIAVE: a- Comunicazione nella madrelingua b - Comunicazione nelle lingue straniere c- Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia d - Competenza digitale e- Imparare ad imparare f- Competenze sociali e civiche g- Spirito di iniziativa e imprenditorialità h- Consapevolezza ed espressione culturale

COMPETENZE RIFERITE AD AMBITI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ RIFERITE A OB. APPRENDIMENTO (NUMERO) E COMPETENZE CHIAVE (LETTERA)	CONOSCENZE/ CONTENUTI
VEDERE E OSSERVARE	1 a-b-c-d-f-h 2 a-b-c-d-f-h 3 a-b-c-d-f-h	Manipola materiale strutturato (LEGO, LEGO TECNICS, piccoli giochi da montare...) Descrive oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni. La "macchina" come prodotto dell'intelligenza umana. Macchine differenti nelle funzioni e nelle modalità di funzionamento. Il nostro laboratorio. Il PC e i suoi componenti: tower, mouse, tastiera, monitor, stampante, scanner, casse, modem, webcam, microfono, ecc. Le schermate più in uso e i principali simboli grafici. Uso del PC: disegna al computer utilizzando Paint, scrive e utilizza Word.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	1 c-h 2 a-c-f-g 2 a-c-f-g	Realizza di manufatti e decorazioni. Utilizza in modo adeguato oggetti, strumenti e materiali necessari per lo svolgimento delle diverse attività scolastiche.

Cardano al Campo, settembre 2019

Visto, Il Dirigente Scolastico

Prof. Giuseppe Reho

SCUOLA INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

ANNO SCOLASTICO 2019-2020

PROGETTAZIONE CURRICOLARE

Riferimenti normativi:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

gruppo disciplinare: TECNOLOGIA

CLASSE: SECONDA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INDIVIDUATI

- A. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
 C. 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.
 E. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO INDIVIDUATI

VEDERE E OSSERVARE

1. Legge e ricava informazioni utili da istruzioni di montaggio.
2. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
3. Riconosce le funzioni principali di una nuova applicazione informatica (conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio, conosce la nomenclatura informatica di base e le parti principali che compongono un PC e alcune periferiche; conosce e sperimenta semplici procedure informatiche quali l'accensione e lo spegnimento di un PC, apertura di alcuni programmi ai quali saper associare le icone corrispondenti).

PREVEDERE E IMMAGINARE

1. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto.

INTERVENIRE E TRASFORMARE

1. Progetta e realizza un strumento per il riciclo dei rifiuti organici.
2. Crea oggetti con materiale riciclato.

COMPETENZE CHIAVE: a- Comunicazione nella madrelingua b- Comunicazione nelle lingue straniere c- Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia d- Competenza digitale e- Imparare ad imparare f- Competenze sociali e civiche g- Spirito di iniziativa e imprenditorialità h- Consapevolezza ed espressione culturale

COMPETENZE RIFERITE AD AMBITI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ RIFERITE A OB. APPRENDIMENTO (NUMERO) E COMPETENZE CHIAVE (LETTERA)	CONOSCENZE/ CONTENUTI
VEDERE E OSSERVARE	1 a-c 2 a-c-g 3 a-b-c-d	Descrive di oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni Realizza manufatti di uso comune Osserva e confronta gli oggetti e la loro evoluzione nel tempo. Il nostro laboratorio. Il PC e i suoi componenti: case, mouse, tastiera, monitor, stampante, scanner, casse, modem, webcam, microfono, ecc. Le schermate più in uso e i principali simboli grafici. Uso del PC: disegna al computer utilizzando Paint, scrive e utilizza Word. .
PREVEDERE E IMMAGINARE	1 a-c-f-g	Fabbrica oggetti utilizzando materiali di recupero.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	1 a-c-g 2 a-c-f-g	La raccolta differenziata. Il compostaggio. Materiali di costruzione.

Cardano al Campo, settembre 2019

Visto, Il Dirigente Scolastico

Prof. Giuseppe Reho

Scuola Infanzia primaria secondaria di primo grado
 ANNO SCOLASTICO 2019-2020
 PROGETTAZIONE CURRICOLARE

Riferimenti normativi:
 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

gruppo disciplinare: TECNOLOGIA

CLASSE: TERZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INDIVIDUATI

- A. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- B. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- C. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di spiegarne la funzione principale, la struttura e il funzionamento.
- D. Sa ricavare informazioni utili leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- E. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle differenti situazioni.
- F. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- G. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO INDIVIDUATI

VEDERE E OSSERVARE

1. Legge e ricava informazioni utili da istruzioni di montaggio.
2. Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare, descrivere, classificare semplici oggetti, strumenti, materiali, coerentemente con le loro funzioni; osservare e descrivere oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo.
3. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
4. Riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.

PREVEDERE E IMMAGINARE

1. Pianifica le diverse fasi di realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso comune.

INTERVENIRE E TRASFORMARE

1. Immagina modifiche di oggetti e spazi in relazione a nuovi bisogni o necessità.

COMPETENZE CHIAVE: a- Comunicazione nella madrelingua b - Comunicazione nelle lingue straniere c- Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia d - Competenza digitale e- Imparare ad imparare f- Competenze sociali e civiche g- Spirito di iniziativa e imprenditorialità h- Consapevolezza ed espressione culturale

COMPETENZE RIFERITE AD AMBITI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ RIFERITE A OB. APPRENDIMENTO (NUMERO) E COMPETENZE CHIAVE (LETTERA)	CONOSCENZE/ CONTENUTI
VEDERE E OSSERVARE	1 a-c 2 a-c-g 3 a-c-g 4 a-b-c-d	Materiali e loro caratteristiche. Oggetti e parti che li compongono. Oggetti e materiali a confronto. Le schermate più in uso e i principali simboli grafici. Uso del PC: utilizza Paint per disegnare e modificare immagini importate, scrive usando Word e le sue applicazioni. Osservazione e confronto degli oggetti nella loro evoluzione nel tempo.
PREVEDERE E IMMAGINARE	1 a-c-f-g	Pianifica oggetti utilizzando materiali di diverso tipo.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	1 a-c-f-g	Realizza oggetti, strumenti e materiali necessari per lo svolgimento di attività quotidiane.

Cardano al Campo, settembre 2019

Visto, Il Dirigente Scolastico

Prof. Giuseppe Reho

Scuola Infanzia primaria secondaria di primo grado
 ANNO SCOLASTICO 2019-2020
 PROGETTAZIONE CURRICOLARE

Riferimenti normativi:
 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

gruppo disciplinare: TECNOLOGIA

CLASSE: QUARTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INDIVIDUATI

- A. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- B. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- C. 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.
- D. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- E. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- F. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- G. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO INDIVIDUATI

VEDERE E OSSERVARE

1. Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare, descrivere, classificare semplici oggetti, strumenti, materiali, coerentemente con le loro funzioni.
2. Comprende le problematiche legate alla produzione di rifiuti.
3. Riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.

PREVEDERE E IMMAGINARE

1. Effettua stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
2. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
3. Organizza una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie ed informazioni.

INTERVENIRE E TRASFORMARE

1. Realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
2. Cerca, seleziona sul computer un comune programma di utilità.

COMPETENZE CHIAVE: a- Comunicazione nella madrelingua b - Comunicazione nelle lingue straniere c- Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia d - Competenza digitale e- Imparare ad imparare f- Competenze sociali e civiche g- Spirito di iniziativa e imprenditorialità h- Consapevolezza ed espressione culturale

COMPETENZE RIFERITE AD AMBITI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ RIFERITE A OB. APPRENDIMENTO (NUMERO) E COMPETENZE CHIAVE (LETTERA)	CONOSCENZE/ CONTENUTI
VEDERE E OSSERVARE	1 a-c-g 2 a-c-g 3 a-b-c-d	Proprietà e caratteristiche dei materiali e loro funzione. Le schermate più in uso e i principali simboli grafici. Uso del PC: utilizza Paint per disegnare e modificare immagini importate, scrive usando Word e le sue applicazioni. I contenitori per alimenti: raccolta differenziata e riciclo. Power Point, le sue applicazioni ed Internet
PREVEDERE E IMMAGINARE	1 a-c-e-g 2 a-c-e-g-h 3 a-b-c-d-e-f-g-h	Misurazioni con strumenti convenzionali. Utilizza adeguatamente gli oggetti, strumenti e materiali necessari per lo svolgimento delle diverse attività scolastiche. Costruisce modelli e realizzazione di manufatti di uso comune. Rappresenta graficamente oggetti e realizza semplici modellini. Utilizza Internet per ricerche scolastiche
INTERVENIRE E TRASFORMARE	1 a-c-e-g-h 2 a-b-c-d-e-f-g-h	Costruisce un oggetto con materiali diversi e tabulazione delle varie fasi. Cerca, seleziona e, guidato, scarica testi e immagini.

Cardano al Campo, settembre 2019

Visto, Il Dirigente Scolastico

Prof. Giuseppe Reho

Scuola Infanzia primaria secondaria di primo grado
 ANNO SCOLASTICO 2019-2020
 PROGETTAZIONE CURRICOLARE

Riferimenti normativi:
 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

gruppo disciplinare: TECNOLOGIA

CLASSE: QUINTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INDIVIDUATI

- A. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- B. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- C. 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.
- D. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- E. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- F. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- G. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO INDIVIDUATI

VEDERE E OSSERVARE

1. Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare, descrivere, classificare semplici oggetti, strumenti, materiali, coerentemente con le loro funzioni.
2. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
3. Riconosce e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
4. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso mappe, diagrammi, disegni, testi.

PREVEDERE E IMMAGINARE

1. Effettua stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
2. Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
3. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
4. Organizza una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie ed informazioni.

INTERVENIRE E TRASFORMARE

1. Utilizza semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
2. Realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
3. Cerca e seleziona sul computer un comune programma di utilità.

COMPETENZE CHIAVE: a- Comunicazione nella madrelingua b - Comunicazione nelle lingue straniere c- Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia d - Competenza digitale e- Imparare ad imparare f- Competenze sociali e civiche g- Spirito di iniziativa e imprenditorialità h- Consapevolezza ed espressione culturale

COMPETENZE RIFERITE AD AMBITI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ RIFERITE A OB. APPRENDIMENTO (NUMERO) E COMPETENZE CHIAVE (LETTERA)	CONOSCENZE/ CONTENUTI
VEDERE E OSSERVARE	1 a-c-g 2 a-c-g 3 a-b-c-d 4 a-c-d-e-f-g	Rappresenta graficamente oggetti e realizza semplici modellini. Uso del PC: utilizza Paint per disegnare e modificare immagini importate, scrive e usa Word e le sue applicazioni: Power Point, Excell, Internet e le loro applicazioni. Utilizzo della LIM. Realizza tabelle e grafici.
PREVEDERE E IMMAGINARE	1 a-c-e 2 a-c-f-g-h 3 a-c-e-g-h 4 a-b-c-d-e-f-g-h	Misurazioni con strumenti convenzionali. Realizza di progetti di manufatti. Utilizza di internet per ricerche scolastiche. Cura e rispetta l'ambiente circostante.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	1 a-c-e-g 2 a-c-e-g-h 3 a-b-c-d-e-f-g-h	Analizza una ricetta e seleziona gli ingredienti necessari. Crea manufatti e materiali d'uso comune. Utilizza oggetti tecnologici di uso quotidiano Realizza progetti e manufatti.

Cardano al Campo, settembre 2019

Visto, Il Dirigente Scolastico

Prof. Giuseppe Reho

