



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: PRIMA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.- Realizza oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni.- Usa le nuove tecnologie in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.	<ul style="list-style-type: none">• Distinguere e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.• Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.• Seguendo delle istruzioni, realizzare semplici oggetti.• Osservare oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo.• Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio.• Conoscere la nomenclatura informatica di base e sperimentare semplici procedure informatiche.	<p>Elementi del mondo artificiale. Funzioni di oggetti di uso quotidiano. Caratteristiche principali di alcuni materiali e loro classificazione. Istruzioni e procedure per la costruzione di oggetti. Evoluzione di alcuni oggetti, attrezzi, strumenti. Regole del laboratorio informatico. Le principali componenti del computer. Procedure di semplici programmi</p>	<ul style="list-style-type: none">- Disegnare e classificare elementi del mondo artificiale.- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.- Realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia concordata.- Indicare le tappe di un processo e le modalità con le quali si è realizzato un semplice manufatto.- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e le norme di sicurezza date.- Denominare le componenti del computer.- Accendere e spegnere la macchina con le procedure adeguate.- Utilizzare semplici programmi.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: SECONDA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la struttura e il funzionamento.- Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.- Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni diverse e nelle varie discipline.	<ul style="list-style-type: none">• Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.• Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.• Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.• Osservare oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo.• Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio.• Conoscere la nomenclatura informatica di base e sperimentare semplici procedure informatiche.	<p>Elementi del mondo artificiale. Funzioni e proprietà di oggetti di uso quotidiano. Materiali e loro caratteristiche. Evoluzione degli oggetti nel tempo; vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici. Istruzioni e procedure per la costruzione di oggetti. Regole del laboratorio informatico. Le principali componenti del computer. Procedure di semplici programmi.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Disegnare e classificare elementi del mondo artificiale.- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.- Realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia concordata.- Progettare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e le norme di sicurezza date.- Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.- Denominare le componenti del computer.- Conoscere le principali procedure di utilizzo del computer.- Utilizzare semplici programmi.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: TERZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>L'allievo:</p> <ul style="list-style-type: none">• conosce e utilizza oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	<ul style="list-style-type: none">-Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.-Seguire istruzioni di uso e saperle fornire ai compagni.-Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.-Conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.	<ul style="list-style-type: none">-Le principali parti del computer: pulsanti di accensione, monitor, tastiera, mouse.-Software didattici.-Software di video scrittura.-I software per disegnare.-Le norme di sicurezza.	<ol style="list-style-type: none">1. Accendere e spegnere in modo corretto il computer.2. Creare una cartella personale3. Salvare con nome in una cartella e /o su supporto removibile.4. Aprire e chiudere un file.5. Aprire e chiudere un'applicazione.6. Usare software didattici.7. Approfondire la conoscenza e la capacità di utilizzo di un programma di video scrittura (selezionare il testo, conoscere e utilizzare i principali comandi della tastiera, adoperare i comandi di copia, taglia, incolla, stampare) per scrivere testi.8. Approfondire ed estendere l'utilizzo di un programma di grafica.9. Inserire in un testo l'immagine creata.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: QUARTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>L'allievo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conosce e utilizza oggetti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.• Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	<ul style="list-style-type: none">-Riconosce le caratteristiche di dispositivi.-Elabora semplici progetti individualmente o con i compagni seguendo una definita metodologia.-Collaborare con i compagni per realizzare un prodotto comune	<ul style="list-style-type: none">-Le procedure di apertura, chiusura cartelle/programmi e di salvataggio dei dati.-Software didattici.-I software di videoscrittura.-Le norme di sicurezza	<ol style="list-style-type: none">1. Creare una cartella personale modificandone alcune proprietà.2. Salvare con nome con una cartella e/o su supporto removibile.3. Aprire e chiudere un'applicazione.4. Usare software didattici.5. Approfondire ed estendere l'impiego della video scrittura (inserimento di tabelle-caselle di testo-elenchi puntati/numerati-utilizzo della barra di disegno)6. Creare semplici ipertesti.7. Organizzare a cartelle la memoria del computer.



DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA

CLASSE: QUINTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
<ul style="list-style-type: none">- L'alunno riconosce ed identifica, nell'ambiente che lo circonda, elementi e fenomeni di tipo artificiale.- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.- 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.- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.- Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere elementi e fenomeni di tipo artificiale.• Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.• Conoscere alcune funzioni di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni per il montaggio.• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.• Riconoscere ed utilizzare programmi di videoscrittura, disegno, calcolo, presentazione e ricerca.• Riconoscere ed utilizzare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni (carta, plastica, alluminio, acciaio, vetro...) e di oggetti con più materiali.</p> <p>Risparmio energetico.</p> <p>Rifiuti e riciclaggio dei materiali.</p> <p>Misure di prevenzione e regole di sicurezza.</p> <p>Funzioni delle principali applicazioni informatiche.</p> <p>Oggetti con materiali riciclati.</p> <p>I più comuni software applicativi.</p> <p>Internet e motori di ricerca.</p>	<ul style="list-style-type: none">– Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.– Classificare materiali diversi ai fini del relativo smaltimento.– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.– Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe diagrammi, disegni, testi.– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.– Utilizzare semplici procedure per la realizzazione di oggetti.– Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità.– Riconoscere e utilizzare le principali funzioni di una nuova applicazione informatica– Ricercare sul web materiali utili per una ricerca o un progetto multimediale.