

La TECNOLOGIA prevista dalle nuove indicazioni nazionali è una disciplina che si colloca, in maniera TRASVERSALE nel curriculum della scuola primaria. Molte competenze si possono sviluppare anche in altre discipline come SCIENZE, MATEMATICA, GEOGRAFIA, LINGUA, ecc.

Sulle nuove indicazioni si trovano specificate le competenze al termine della classe quinta della scuola primaria ribadendo il valore trasversale della disciplina.

L'alunno riconosce e 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 in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

SCHEDA PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – TECNOLOGIA INFORMATICA- CLASSE PRIMA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (desunti dalle indicazioni nazionali)	COMPETENZE SPECIFICHE Abilità	UNITÀ DI APPRENDIMENTO Conoscenze	LIVELLI DI PADRONANZA
<p>Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.</p> <p>Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano e descriverne la funzione principale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare e descrivere oggetti e fenomeni della realtà. -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. -Smontare semplici oggetti e meccanismi. 	<p>Osservare e classificare materiali semplici.</p> <p>Realizzare un manufatto seguendo istruzioni date.</p> <p>Utilizzo di materiali di recupero.</p> <p>Osservare e classificare semplici oggetti (la penna a sfera).</p>	
<p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato .</p> <p>Ricavare informazioni utili leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale .</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Ricavare informazioni per la costruzione di un artefatto, per l'analisi e la classificazione di oggetti, alimenti; -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi; -Leggere semplici informazioni utili. 	<p>Osservare oggetti e rappresentarli graficamente a mano libera nella forma e nelle componenti.</p> <p>Scrivere le fasi dell'esperienza in modo guidato.</p> <p>Collaborare nella realizzazione di cartelloni.</p>	

Riconoscere ed analizzare, nelle linee generali i processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, ed il relativo impatto ambientale.	-Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi, inquinamento e deturpamento dell'ambiente; -praticare forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali; -comprendere il significato elementare di energia.	Utilizzare la carta senza sprechi e smaltirla in modo corretto.	
---	---	---	--

**SCHEDA PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – TECNOLOGIA INFORMATICA-
CLASSE SECONDA**

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (desunti dalle indicazioni nazionali)	COMPETENZE SPECIFICHE Abilità	UNITÀ DI APPRENDIMENTO Conoscenze	LIVELLI DI PADRONANZA
<p>Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.</p> <p>Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano e descriverne la funzione principale</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.</p> <p>Ricavare informazioni utili</p>	<p>-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni;</p> <p>-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico;</p> <p>-Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti;</p> <p>-Ricavare informazioni per la costruzione di un artefatto, per l'analisi e la classificazione di oggetti, alimenti;</p> <p>-Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi;</p> <p>-Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p>	<p>Osservare oggetti e strumenti di uso comune individuandone forma, componenti, funzioni; analizzare le varie componenti riconoscendo i materiali utilizzati; classificare i manufatti secondo le loro funzioni;</p> <p>Conoscere e seguire le varie fasi per la realizzazione di un manufatto.</p> <p>Utilizzare tabelle a doppia entrata e istogrammi.</p> <p>Scrivere le fasi di un'esperienza collaborando con i compagni; leggere le etichette per reperire le informazioni (ad</p>	

<p>leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>		<p>esempio sulle proprietà degli alimenti). Utilizzo di materiali di recupero. Rappresentare a mano libera un oggetto da diversi punti di vista; riconoscere oggetti rappresentati da altri o in altre situazioni.</p>	
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso, -Accendere e spegnere in modo corretto la macchina. -Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. -Usare i principali comandi della tastiera. -Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere – allineamento del testo) per scrivere brevi testi. -Avvio all'uso di software didattici. -Utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta. 	<p>Utilizzare semplici sequenze algoritmiche assegnate; costruire semplici sequenze algoritmiche per fornire istruzioni ad altri.</p> <p>Le principali parti del computer: pulsanti di accensione; monitor; tastiera; mouse.</p> <p>Software: didattici, di videoscrittura.</p> <p>Usare giochi diversi che implicino la capacità di entrare in un programma; utilizzare il mouse, la tastiera, il tastierino numerico.</p> <p>Usare il computer utilizzando la videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli.</p>	

SCHEDA PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – TECNOLOGIA INFORMATICA- CLASSE TERZA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (desunti dalle indicazioni nazionali)	COMPETENZE SPECIFICHE Abilità	UNITÀ DI APPRENDIMENTO Conoscenze	LIVELLI DI PADRONANZA
<p>Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.</p> <p>Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano e descriverne la funzione principale.</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.</p> <p>Ricavare informazioni utili leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni; -Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico; -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti; -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari; -Smontare semplici oggetti e meccanismi -Ricavare informazioni per la costruzione di un artefatto da fonti digitali e non, per l'analisi e la classificazione di oggetti, alimenti; -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi; -Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 	<p>Osservare oggetti e strumenti di uso comune individuandone forma, componenti, funzioni; analizzare le varie componenti riconoscendo i materiali utilizzati; classificare i manufatti secondo le loro funzioni;</p> <p>Conoscere e seguire le varie fasi per la realizzazione di un manufatto.</p> <p>Utilizzare tabelle a doppia entrata e istogrammi.</p> <p>Scrivere le fasi di un'esperienza collaborando con i compagni; leggere le etichette per reperire le informazioni (ad esempio sulle proprietà degli alimenti)</p> <p>Utilizzo di materiali di recupero</p> <p>Rappresentare a mano libera un oggetto da diversi punti di vista; riconoscere oggetti rappresentati da altri o in altre situazioni;</p>	

<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso, riconoscere e documentare le funzioni principali di una applicazione informatica. -Usare internet per reperire notizie e informazioni. -Accendere e spegnere in modo corretto la macchina. -Utilizzare il mouse per dare alcuni comandi al computer. -Usare i comandi della tastiera. -Creare una cartella personale. -Salvare con nome in una cartella e/o su supporto re mobile. -Aprire e chiudere un file. -Aprire e chiudere un'applicazione. -Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere – allineamento del testo) per scrivere brevi testi. -Usare software didattici. -Utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta. 	<p>Utilizzare semplici sequenze algoritmiche assegnate; costruire semplici sequenze algoritmiche per fornire istruzioni ad altri.</p> <p>Le parti del computer: pulsanti di accensione; monitor; tastiera; mouse.</p> <p>Software: didattici, di videoscrittura, per disegnare.</p> <p>Usare giochi diversi che implicino la capacità di entrare in un programma; utilizzare il mouse, la tastiera, il tastierino numerico, la stampante.</p> <p>Usare il computer utilizzando la videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli.</p> <p>Usare un programma di grafica per realizzare semplici disegni; usare internet per reperire immagini.</p>	
<p>Riconoscere ed analizzare, nelle linee generali i processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, ed il relativo impatto ambientale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Usare in modo corretto le risorse, evitando sprechi, inquinamento e deturpamento dell'ambiente. -Praticare forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali; comprendere il significato elementare di energia. 	<p>Realizzare manufatti usando materiali di recupero; classificare i materiali in riciclabili e non riciclabili.</p> <p>Individuare e riconoscere i bidoni per la raccolta differenziata dei materiali analizzati e loro uso corretto.</p>	

SCHEDA PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – TECNOLOGIA INFORMATICA- CLASSE QUARTA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (desunti dalle indicazioni nazionali)	COMPETENZE SPECIFICHE Abilità	UNITÀ DI APPRENDIMENTO Conoscenze	LIVELLI DI PADRONANZA
<p>Riconoscere le caratteristiche di dispositivi.</p> <p>Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni seguendo una definita metodologia.</p> <p>Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo.</p> <p>Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Creare una cartella personale modificandone alcune proprietà. -Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile. -Aprire e chiudere un'applicazione. -Usare software didattici. -Approfondire ed estendere l'impiego della videoscrittura (inserimento di tabelle – caselle di testo – elenchi puntati/numerati – utilizzo della barra di disegno) per scrivere testi. -Creare semplici ipertesti. -Organizzare in cartelle la memoria del computer. -Accedere ad alcuni siti Internet. -Utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta. 	<p>Le procedure di apertura, chiusura cartelle/programmi e di salvataggio dei dati.</p> <p>Saper utilizzare software: didattici, di videoscrittura.</p> <p>Conoscere le norme di sicurezza in laboratorio e durante la navigazione in Internet.</p>	

SCHEDA PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI – TECNOLOGIA INFORMATICA- CLASSE QUINTA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (desunti dalle indicazioni nazionali)	COMPETENZE SPECIFICHE Abilità	UNITÀ DI APPRENDIMENTO Conoscenze	LIVELLI DI PADRONANZA
<p>Riconoscere le caratteristiche di dispositivi.</p> <p>Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni seguendo una definita metodologia.</p> <p>Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo.</p> <p>Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione nel proprio lavoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Creare una cartella personale modificandone alcune proprietà. -Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile. -Aprire e chiudere un'applicazione. -Approfondire ed estendere l'impiego della videoscrittura (barra di disegno – word art – clip art – inserimento di colonne – impostazione pagina). -Utilizzare lo scanner per acquisire immagini. -Utilizzare un programma di rielaborazione grafica. -Utilizzare programmi per realizzare semplici presentazioni lineari e non. -Utilizzare, con la guida dell'insegnante, i motori di ricerca per cercare informazioni. -Utilizzare il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta. 	<p>Le procedure di apertura, chiusura cartelle/programmi e di salvataggio dei dati.</p> <p>Software didattici.</p> <p>I software di videoscrittura.</p> <p>Le periferiche del computer.</p> <p>I software di rielaborazione grafica.</p> <p>Conoscere le norme di sicurezza in laboratorio e durante la navigazione in Internet.</p>	