

PIANI DI STUDIO TECNOLOGIA

PREMESSA: La tecnologia si pone come laboratorio di analisi e ambiente di formazione, dando vita a didattiche interdisciplinari. L'alunno, attraverso questa disciplina, può comprendere e approfondire alcuni argomenti scientifici, storici e geografici partendo da contenuti a lui noti e significativi.

L'esperienza pratica, la formulazione delle ipotesi, la progettazione del lavoro, la discussione collettiva favoriscono l'acquisizione di alcuni obiettivi specifici e sottintendono, come risultato finale, una consapevole competenza disciplinare.

TECNOLOGIA**Competenze al termine del primo biennio della Scuola Primaria**

Competenza n.1 Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo				
Abilità	Conoscenze	Attività possibili	Verifiche possibili	Collegamenti con altre discipline
- Componere e scomporre oggetti nei loro elementi costitutivi. - Utilizzare materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi. - Realizzare semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale, le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza.	- Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. - Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. - Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo.	-Analisi di oggetti dell'ambiente che circonda il bambino. -Classificazione in base ai materiali, alla forma e alla funzione. -Ricerca storica dell'evoluzione di un oggetto comune (orologio, penna....).	-Verifica orale. - Schede predisposte. - Attività pratica.	- Scienze - Storia - Immagine

TECNOLOGIA**Competenze al termine del secondo biennio della Scuola Primaria**

Competenza n.1 Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo				
Abilità	Conoscenze	Attività possibili	Verifiche possibili	Collegamenti con altre discipline
- Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, scegliendo materiali e strumenti adatti. - Utilizzare materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi. - Realizzare semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale, le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza. - Spiegare, utilizzando un linguaggio specifico, le tappe del processo e le modalità con le quali si è prodotto il manufatto	- Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo. - Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. - Riutilizzo e riciclaggio dei materiali. - La terminologia specifica degli oggetti e di procedimenti.	- Raccolta differenziata. - Scelta di materiali adatti per realizzare oggetti (carta, cartoncino, materiali di recupero...). - Ricostruzione dell'evoluzione tecnologica di un oggetto. - Analisi tecnica di semplici utensili. - Uso dei principali strumenti di disegno. - Spiegazione della procedura attraverso diagramma di flusso, disegni e schemi.	- Verifica orale - Attività pratica. - Schede predisposte.	-Scienze -Storia -Immagine -Geografia

TECNOLOGIA

Competenze al termine della quinta classe della Scuola Primaria

Competenza n.1 Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo				
Abilità	Conoscenze	Attività possibili	Verifiche possibili	Collegamenti con altre discipline
- Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, scegliendo materiali e strumenti adatti. - Utilizzare materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi. - Realizzare semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale, le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza. - Spiegare, utilizzando un linguaggio specifico, le tappe del processo e le modalità con le quali si è prodotto il manufatto.	- Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. - Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. - La terminologia specifica degli oggetti e di procedimenti.	- Classificare le energie in rinnovabili e non. - Scelta di materiali adatti per realizzare oggetti (carta, cartoncino, materiali di recupero...). - Ricostruzione dell'evoluzione tecnologica di un oggetto. - Piegatura e ritaglio di carta. - Analisi tecnica di semplici utensili. - Uso dei principali strumenti di disegno. - Spiegazione della procedura attraverso diagramma di flusso, disegni e schemi.	- Verifica orale. - Schede predisposte. - Attività pratica.	-Scienze -Immagine -Italiano

TECNOLOGIA

Competenze al termine del primo biennio della Scuola Primaria

Competenza n.2 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 studio.

Abilità	Conoscenze	Attività possibili	Verifiche possibili	Collegamenti con altre discipline
- Utilizzare le più comuni tecnologie, in riferimento agli impianti domestici. - Utilizzare il pc, alcune periferiche e programmi applicativi.	- Le semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. - I principali dispositivi informatici	-Classificare macchine differenti nelle funzioni e nelle modalità di funzionamento. - Accensione e spegnimento di un pc. - Apertura di alcuni programmi ai quali associare le icone corrispondenti. - Utilizzo di software applicativi per giochi didattici.	- Verifica orale. - Attività pratica. - Schede predisposte.	Tutte le materie, in particolare per l'utilizzo dei software didattici.

TECNOLOGIA

Competenze al termine del secondo biennio della Scuola Primaria

Competenza n.2 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 studio.

Abilità	Conoscenze	Attività possibili	Verifiche possibili	Collegamenti con altre discipline
- Utilizzare le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. -Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. - Utilizzare il pc, alcune periferiche e programmi applicativi.	- Le semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. - I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla video scrittura e ai giochi didattici. - I principali dispositivi informatici di input e output.	- Accensione e spegnimento di un pc. - Apertura di alcuni programmi ai quali associare le icone corrispondenti. - Avvio alla videoscrittura. - Utilizzo di software applicativi per giochi didattici.	- Verifica orale. - Attività pratica. - Schede predisposte.	-Tutte le materie, in particolare per l'utilizzo dei software didattici.

TECNOLOGIA

Competenze al termine della quinta classe della Scuola Primaria

Competenza n.2 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 studio.

Abilità	Conoscenze	Attività possibili	Verifiche possibili	Collegamenti con altre discipline
- Utilizzare le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici -Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento - Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi - Si avvia all'utilizzo della Rete per scopi di informazione, ricerca.	- Le semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. - I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla video scrittura e ai giochi didattici. - I principali dispositivi informatici di input e output. - Le semplici procedure di utilizzo di Internet.	-Scrivere un breve testo utilizzando programmi di video scrittura. -Importare un'immagine da raccolta Clip Art, supporto Usb, internet.....	- Verifica orale. - Attività pratica. - Schede predisposte.	- Tutte le materie, in particolare per l'utilizzo dei software didattici.

TECNOLOGIA**Competenze al termine del primo biennio della Scuola Primaria**

Competenza 3 Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate				
Abilità	Conoscenze	Attività possibili	Verifiche possibili	Collegamenti con altre discipline
- Utilizzare materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi. - Saper riconoscere le principali fonti di pericolo a casa e a scuola e mettere in pratica i comportamenti dettati dalle norme di sicurezza. - Assumere comportamenti corretti in situazioni di pericolo (prove di evacuazione).	- Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni. - Conseguenze che può avere sulla sicurezza e la salute l'assunzione di posture scorrette e l'uso improprio di materiali ed attrezzature. - Analisi degli spazi scolastici e di frequente uso. - Piano d'evacuazione.	-Analisi delle fonti di pericolo a casa e a scuola.	- Verifica orale. - Attività pratica. - Schede predisposte.	-Scienze -Geografia -Educazione alla cittadinanza

TECNOLOGIA**Competenze al termine del secondo biennio della Scuola Primaria**

Competenza 3 Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate				
Abilità	Conoscenze	Attività possibili	Verifiche possibili	Collegamenti con altre discipline
-Scegliere lo strumento più idoneo all'azione da svolgere. - Saper riconoscere le principali fonti di pericolo a casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero. - Assumere posture e comportamenti corretti in situazioni di pericolo (prove di evacuazione).	- Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. - Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni. - Fonti di pericolo, norme di sicurezza e conseguenze di comportamenti scorretti. - Piano d'evacuazione.	-Analisi delle fonti di pericolo a casa, a scuola e in altri contesti (strada). - Analisi degli spazi scolastici e di frequente uso.	- Attività pratica. - Verifica orale. - Schede predisposte.	-Scienze -Geografia - Educazione alla cittadinanza

TECNOLOGIA**Competenze al termine della quinta classe della Scuola Primaria**

Competenza 3 Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate

Abilità	Conoscenze	Attività possibili	Verifiche possibili	Collegamenti con altre discipline
- Scegliere lo strumento più idoneo all'azione da svolgere. - Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, in particolare di quelle informatiche e della comunicazione. - Adottare comportamenti necessari per la sicurezza e la salvaguardia della salute.	- Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. - Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni. - Marchi, simboli e altre indicazioni che garantiscono la salvaguardia dell'ambiente e della salute del consumatore. - Piano di evacuazione	-Lettura, analisi e confronto di etichette di oggetti o alimenti. Individuazione delle fonti di pericolo connesse all'uso delle tecnologie più comuni. - Lettura e studio del piano di evacuazione e delle simbologie inerenti -Prova di evacuazione dell'edificio.	- Verifica orale. - Schede predisposte. -Attività pratica.	-Scienze -Geografia - Educazione alla cittadinanza