

PIANI DI STUDIO D'ISTITUTO

TECNOLOGIA

RETE ISTITUTI VALLI DI NON E SOLE

REVISIONE A.S. 2018

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
<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">-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....).	<ul style="list-style-type: none">-Verifica orale.- Schede predisposte.- Attività pratica.	<ul style="list-style-type: none">- Scienze- Storia- Immagine- Matematica

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
<ul style="list-style-type: none">- 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	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- Verifica orale- Attività pratica.- Schede predisposte.	<ul style="list-style-type: none">-Scienze-Storia-Immagine-Geografia- Matematica

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
<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- Verifica orale.- Schede predisposte.- Attività pratica.	<ul style="list-style-type: none">-Scienze-Immagine-Italiano- Matematica

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
<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare le più comuni tecnologie, in riferimento agli impianti domestici.- Utilizzare il pc, alcune periferiche e programmi applicativi.	<ul style="list-style-type: none">- Le semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.- I principali dispositivi informatici	<ul style="list-style-type: none">-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.	<ul style="list-style-type: none">- 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
<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- Verifica orale.- Attività pratica.- Schede predisposte.	<ul style="list-style-type: none">-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
<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">-Scrivere un breve testo utilizzando programmi di video scrittura.-Importare un'immagine da raccolta Clip Art, supporto Usb, internet.....	<ul style="list-style-type: none">- Verifica orale.- Attività pratica.- Schede predisposte.	<ul style="list-style-type: none">- 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
<ul style="list-style-type: none">- 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).	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">-Analisi delle fonti di pericolo a casa e a scuola.	<ul style="list-style-type: none">- Verifica orale.- Attività pratica.- Schede predisposte.	<ul style="list-style-type: none">-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
<ul style="list-style-type: none">-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).	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">-Analisi delle fonti di pericolo a casa, a scuola e in altri contesti (strada).- Analisi degli spazi scolastici e di frequente uso.	<ul style="list-style-type: none">- Attività pratica.- Verifica orale.- Schede predisposte.	<ul style="list-style-type: none">-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
<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- 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	<ul style="list-style-type: none">- 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.	<ul style="list-style-type: none">- Verifica orale.- Schede predisposte.- Attività pratica.	<ul style="list-style-type: none">- Scienze- Geografia- Educazione alla cittadinanza