

# TECNOLOGIA

Competenze Europee: Competenza digitale

## CLASSE PRIMA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DISCIPLINARI
VEDERE E OSSERVARE	<b>L'ALUNNO:</b>  <b>A) Osserva e analizza semplici strumenti di uso quotidiano, individuandone le funzioni.</b>	<u>A.1) Individuare le caratteristiche degli oggetti a seconda dell'uso.</u>
		A.2) Osservare, classificare e rappresentare graficamente figure ed oggetti utilizzati nel proprio ambiente.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<b>B) Esegue le istruzioni per realizzare un lavoro.</b>	<u>B.1) Osservare oggetti di uso quotidiano e individuarne la funzione.</u>
		B.2) Utilizzare semplici procedure.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<b>C) Conosce i materiali d'uso comune</b>	<u>C.1) Colorare un biglietto su un Cartoncino.</u>
		C.2) Utilizzare i materiali rispettando le consegne.

## CLASSE SECONDA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DISCIPLINARI
VEDERE E OSSERVARE	L'ALUNNO:  A) Classifica i materiali in base a determinate caratteristiche.	A1) Osservare, classificare e rappresentare graficamente figure ed oggetti utilizzati nel proprio ambiente.
PREVEDERE E IMMAGINARE	B) Segue istruzioni d'uso.	B.1) <u>Riconoscere in alcuni oggetti i materiali di cui sono composti</u>  B.2) Utilizzare semplici procedure.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	C) Confronta, distingue e analizza i materiali di cui sono fatti gli oggetti di uso comune	C.1) Conoscere le principali parti del computer e utilizzare semplici programmi di scrittura. C.2) <u>Rilevare le trasformazioni di oggetti di uso comune.</u>
	D) Utilizza programmi di supporto alla didattica.	D.1) <u>Utilizzare software da soli o con l'aiuto dell'insegnante per migliorare l'apprendimento.</u> D.2) Saper seguire le istruzioni, organizzare e portare a termine un semplice lavoro al p.c.

## CLASSE TERZA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DISCIPLINARI
VEDERE E OSSERVARE	<p>L'ALUNNO:</p> <p>A) <b>Classifica i materiali in base alle diverse caratteristiche.</b></p>	<p>A1) Osservare, classificare e rappresentare graficamente figure ed oggetti utilizzati nel proprio ambiente.</p> <p>A2) <u>Classificare i materiali in base alle caratteristiche di:</u>  <u>pesantezza/leggerezza,</u>  <u>resistenza fragilità, durezza,</u>  <u>elasticità, plasticità.</u></p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<p>B) <b>Individua la struttura di semplici artefatti, li scompone e li ricompone, ne riconosce funzioni e modi d'uso.</b></p>	<p><u>B.1 Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti.</u></p> <p>B.2 Individuare la struttura di semplici artefatti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.</p>
INTERVENIRE TRASFORMARE	<p>EC)</p> <p>-Applica istruzioni e procedure relativi a giochi didattici e applicazioni.</p> <p>-Realizza manufatti d'uso comune.</p>	<p><u>C.1) Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili, seguendo una metodologia progettuale.</u></p> <p>C.2) Individuare le funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei manufatti, classificandoli in base al compito che svolgono.</p>

# CLASSE QUARTA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DISCIPLINARI
VEDERE E OSSERVARE	L'ALUNNO:  A) Conosce la struttura del file system	A.1) Sapere che cosa sono la rete e internet. A.2) Conoscere la struttura del file system e saperlo operare.
PREVEDERE IMMAGINARE	EB) Riconosce i difetti in un oggetto, in un processo produttivo o in un programma e immagina i possibili miglioramenti	B.1) Sapere che cos'è la tecnologia. B.2) Riconoscere i difetti in un oggetto, in un processo produttivo o in un programma e immaginare i possibili miglioramenti.
INTERVENIRE TRASFORMARE	C) E - Realizza manufatti d'uso comune  - Applica istruzioni e procedure relativi a giochi didattici e applicazioni	C1) Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili, seguendo una metodologia progettuale. C.2) Eseguire semplici procedure (coding, settaggio, impostazioni).

## CLASSE QUINTA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE DISCIPLINARI	OBIETTIVI DISCIPLINARI
VEDERE E OSSERVARE	<p>L'ALUNNO:</p> <p>A) Conosce la struttura del file system</p>	<p>A.1) <u>Conoscere il funzionamento del computer e usare le principali funzioni.</u></p> <p>A.2) Conoscere la struttura del file system e saperlo operare.</p>
PREVEDERE IMMAGINARE	<p>EB) Riconosce i difetti in un oggetto, in un processo produttivo o in un programma e immagina possibili miglioramenti</p>	<p>B.1) <u>Conoscere la procedura per collegarsi a Internet.</u></p> <p>B.2) Effettuare ricerche e progettare utilizzando opere multimediali e internet.</p>
INTERVENIRE TRASFORMARE	<p>EC) Applica istruzioni e procedure relativi a "macchine", giochi didattici e applicazioni.</p>	<p>C.1) <u>Conoscere il significato elementare di Energia</u>, le sue diverse forme e le macchine che le utilizzano.</p> <p>C.2) Progettare e costruire modelli di macchine semplici.</p> <p>C.3) Eseguire semplici procedure (coding, settaggio, impostazioni).</p>