



PROGETTAZIONE DI TECNOLOGIA

CLASSI PRIME

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>-Esplora il mondo realizzato dall'uomo avvicinandosi con interesse al computer</p>	<p>-Le regole nel luogo dove si lavora -Le norme di sicurezza -Il linguaggio iconico -Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in ambienti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti di uso comune</p>	<p>-Prestare attenzione alle consegne date</p> <p>Rispettare l'ambiente classe/laboratorio e le macchine tecnologiche</p> <p>-Realizzare oggetti con materiali comuni o di scarto</p>

<p>-Intuisce le procedure da compiere per utilizzare il computer e le richieste dei giochi on line</p>	<p>-Le procedure di accensione e spegnimento del computer</p>	<p>-Accendere e spegnere correttamente il computer</p> <p>-Eseguire giochi on line intuendone le richieste ed usando mouse, tastiera per attivare le funzioni di gioco</p>
<p>-Utilizza strumenti di gioco di uso comune e delle nuove tecnologie</p>	<p>-Esegue istruzioni</p> <p>-I programmi di disegno digitale</p>	<p>-Usare oggetti di uso comune</p> <p>-Usare i vari strumenti del programma di disegno digitale</p>



PROGETTAZIONE TECNOLOGIA CLASSI SECONDE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> -Osserva e manipola oggetti per rilevare le loro caratteristiche e quelle dei materiali di cui sono fatti. -Individua le funzioni di oggetti diversi -Sa utilizzare strumenti nella costruzione di manufatti 	<ul style="list-style-type: none"> -I materiali e le rispettive funzioni di oggetti diversi -Realizzazione di manufatti 	<ul style="list-style-type: none"> -Conosce il rapporto tra un materiale e la sua funzione -Classifica i materiali in base alla loro funzione realizza manufatti con materiali e strumenti diversi -Esegue semplici lavoretti



PROGETTAZIONE TECNOLOGIA CLASSI TERZE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>-Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano</p>	<p>-Utilizzo del righello e altri strumenti da disegno</p> <p>-Diversi sistemi di comunicazione (immagini, grafici, mappe..)</p>	<p>Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti e figure</p> <p>Rappresenta i dati di un' osservazione attraverso semplici tabelle, mappe cognitive, grafici, disegni..</p>
<p>-Realizza semplici manufatti descrivendo le fasi del processo e le caratteristiche dei materiali</p>	<p>-Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</p>	<p>-Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni</p> <p>Riconosce e identifica le parti di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e li distingue da macchinari e artefatti più complessi e/o riferiti ad altri livelli d'uso</p> <p>-Realizza un oggetto in cartoncino o con altri materiali descrivendo a posteriori le principali operazioni effettuate</p> <p>-Esegue interventi di decorazione, riparazione e</p>

		<p>manutenzione sul proprio corredo scolastico</p> <p>-Pianifica con l'insegnante la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p> <p>-Riconosce i difetti di un oggetto e immagina possibili miglioramenti</p>
<p>-Utilizza le più comuni tecnologie (oggetti, strumenti e macchine di uso quotidiano)</p> <p>-Individua le potenzialità e i rischi nell'uso delle tecnologie</p>	<p>-Parti principali del computer / LIM</p> <p>-Internet come strumento di ricerca</p>	<p>-Accende e spegne il pc</p> <p>-Utilizza il computer per scrivere semplici testi e/o disegnare</p> <p>-Comincia a distinguere alcuni pregi e difetti della tecnologia</p> <p>-Fa un uso guidato e protetto di Internet, come supporto trasversale per accedere a risorse testuali o grafiche di approfondimento a tutte le discipline</p>



PROGETTAZIONE TECNOLOGIA CLASSI QUARTE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> -Realizza semplici manufatti descrivendo le fasi del processo e le caratteristiche dei materiali -Utilizza le più comuni tecnologie(oggetti,strumenti e macchine di uso quotidiano) -Individua le potenzialità e i rischi nell' uso delle tecnologie 	<ul style="list-style-type: none"> -Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni -Oggetti e utensili di uso comune,loro funzioni trasformazione nel tempo -Risparmio energetico,riutilizzo e riciclaggio dei materiali - Uso del righello, del goniometro,della squadra e del compasso per disegnare figure o semplici oggetti. -Componenti del computer e loro funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> -Eeguire semplici misurazioni e rappresentazioni grafiche dell' ambiente scolastico o della propria abitazione -Leggere e ricavare informazioni utili da guided'uso o istruzioni di montaggio -Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti - Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni -Descrivere la funzione principale, la struttura e il funzionamento di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano -Riconoscere le funzioni principali di applicazioni informatiche -Rappresentare i dati dell' osservazione attraverso tabelle,mappe,diagrammi,disegni,testi

--	--	--



PROGETTAZIONE TECNOLOGIA CLASSI QUINTE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none"> - Realizza semplici manufatti descrivendo le fasi del processo e le caratteristiche dei materiali - Utilizza le più comuni tecnologie (oggetti, strumenti e macchine di uso quotidiano) - Individua le potenzialità e i rischi nell'uso delle tecnologie 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rappresentazioni grafiche - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti - Descrivere la funzione principale, la struttura e il funzionamento di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. - Riconoscere le funzioni principali di applicazioni informatiche. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni - Risparmio energetico, riutilizzo e 	<ul style="list-style-type: none"> - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni - Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali - Uso del righello, del goniometro, della squadra e del compasso per disegnare figure o semplici oggetti - Componenti del computer e loro funzione

	<p>riciclaggio dei materiali</p> <ul style="list-style-type: none">- Uso del righello, del goniometro, della squadra e del compasso per disegnare figure o semplici oggetti- Componenti del computer e loro funzione- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni	
--	--	--