

TECNOLOGIA E INFORMATICA

CLASSE 1^a

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Collegio Docenti)
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA
<p><u>Vedere e osservare</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • 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. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<p><u>Vedere e osservare</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale 2. Conoscere semplici materiali digitali per l'apprendimento e, a livello generale, le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. 3. Cogliere differenze per forme, materiali, funzioni in oggetti costruiti dall'uomo e saperli collocare nel contesto d'uso. 4. Utilizzare oggetti, strumenti e materiali, riflettendo sui vantaggi che si traggono dal loro uso. 5. Comprendere la necessità di seguire le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali. 6. Saper usare semplici programmi di videoscrittura. 7. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. 	<p><u>Vedere e osservare</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. – Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. <p><u>Obiettivi minimi:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer. – Nominare i principali componenti del computer . – Utilizzare gli elementi per immettere dati (tastiera, mouse). – Disegnare con un programma di grafica. – Svolgere giochi didattici adeguati alle proprie competenze didattiche.

TECNOLOGIA E INFORMATICA

CLASSE 2^a

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

(Dalle Indicazioni nazionali)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

(dalle Indicazioni Nazionali)

INDICATORI DI VALUTAZIONE

(Stabiliti dal Collegio Docenti)

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- E' 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 descrivere 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.

AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA

- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.
- Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.
- Utilizzare un programma di grafica e videoscrittura con funzioni progressivamente più complesse.
- Accedere ad Internet per ricercare informazioni su siti adeguati all'età.
- Consolidare concetti base e contenuti utilizzando software specifici.
- Sviluppare l'area socio – affettiva per potenziare competenze costruttive.

AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA

- Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer.
- Nominare i principali componenti del computer .
- Utilizzare gli elementi per immettere dati (tastiera, mouse).
- Disegnare con un programma di grafica.
- Scrivere e comunicare con un programma di videoscrittura.
- Aprire un documento precedentemente salvato.
- Svolgere giochi didattici adeguati alle proprie competenze didattiche.
- Sapersi collegare a Internet.

TECNOLOGIA E INFORMATICA

CLASSE 3^a		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Collegio Docenti)
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle,mappe,diagrammi,disegni,testi. 	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle ,mappe,diagrammi, disegni,testi. 	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Coglie differenze e somiglianze tra oggetti: forma, materiale, funzionamenti. • Rappresenta i dati di un'osservazione con l'utilizzo di tabelle,mappe,diagrammi, disegni e testi.

<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. • 	<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime e misure approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. 	<p>PREVEDERE E OSSERVARE</p> <p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettua stime approssimative. • Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. -Realizzare oggetti in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare e selezionare sul computer un programma di utilità. 	<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esegue interventi di decorazione , riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. • Realizza biglietti augurali in cartoncino. • Cerca , seleziona e utilizza sul computer un programma di utilità. • Utilizza word per scrivere un testo. • Utilizza paint e word art.

TECNOLOGIA E INFORMATICA

Classe QUARTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (stabiliti dal Collegio Docenti)
<p><i>Al termine della scuola primaria</i></p> <p>E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse di consumo di energia del relativo impatto ambientale.</p>	<p><i>Al termine della classe quinta</i></p> <p>Effettuare prove di esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p>	<p><i>Al termine della classe quarta</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la problematica dello smaltimento dei rifiuti. • Riconoscere i vari modi per smaltire i rifiuti.
<p>Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere la funzione principale e la struttura e spiegarne il funzionamento.</p>	<p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e saper usare il metro e la bilancia.
<p>Piega e ritaglia carta e cartoncino.</p>	<p>Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti.</p> <p>Realizzare oggetti con vari tipi di carta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper realizzare semplici manufatti. • Saper realizzare semplici oggetti con il cartoncino.
<p>Inizia a riconoscere le caratteristiche , le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura del computer: parti, sistema operativo. • Conoscere il funzionamento del computer e delle periferiche. • Utilizzare autonomamente la videoscrittura . • Conoscere l'uso di alcuni programmi. <p>OBIETTIVI MINIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce i vari modi per smaltire i rifiuti. • Sa realizzare semplici oggetti. • Si avvicina ai procedimenti basilari della tecnologia.

TECNOLOGIA E INFORMATICA

Classe QUINTA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (stabiliti dal Collegio Docenti)
<p><i>Al termine della Scuola Primaria</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p><i>Al termine della classe quinta</i></p> <p style="text-align: center;">Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<p><i>Al termine della classe quinta</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. • Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizza il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. • È stato avviato alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Individua rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. • Individua i rischi nell'utilizzo della rete Internet.

<ul style="list-style-type: none"> • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. <p style="text-align: center;"><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	<p style="text-align: center;"><u>OBIETTIVI MINIMI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • 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. <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>
--	---	---