

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" - anno scolastico 2021-2022				
PROGETTAZIONE SCUOLA PRIMARIA - AREA: TECNOLOGIA classi 1^				
MACROCOMPETENZA		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE		COMP.4 Competenze digitali. COMP.6 Competenza in materia di cittadinanza.		
FONTE DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22/05/2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.		
COMPETENZE SPECIFICHE	INDICATORI	ABILITÀ	CONOSCENZE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI
<p>A) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>B) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p>	<p>Conoscere le caratteristiche di semplici oggetti.</p> <p>Disegnare e realizzare un oggetto utilizzando diversi materiali.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ol style="list-style-type: none"> Osservare ed effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Disegnare semplici oggetti. <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ol style="list-style-type: none"> Prevedere le conseguenze e i rischi sull'utilizzo non appropriato degli oggetti. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali essenziali. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ol style="list-style-type: none"> Realizzare un oggetto utilizzando diversi materiali. Riconoscere e utilizzare il computer nelle sue funzioni principali 	<ol style="list-style-type: none"> Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. Oggetti e utensili di uso., loro funzioni. Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. Terminologia specifica. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> Conversazioni guidate dall'insegnante. Uso del computer. Semplici giochi didattici al computer. Osservazione di oggetti e materiali diversi. Attività e schede volte alla conoscenza delle diverse parti del computer. Collaborazione con società ed enti extrascolastici.

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" - anno scolastico 2021-2022				
PROGETTAZIONE SCUOLA PRIMARIA - AREA: TECNOLOGIA classi 2^				
MACROCOMPETENZA		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE		COMP.3 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. COMP.4 Competenza digitale. COMP.6 Competenza in materia di cittadinanza.		
FONTE DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22/05/2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.		
COMPETENZE SPECIFICHE	INDICATORI	ABILITÀ	CONOSCENZE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI
<p>A) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>B) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p>	<p>Conoscere le caratteristiche di oggetti di uso quotidiano. Disegnare e realizzare un oggetto utilizzando diversi materiali.</p> <p>Riconoscere ed utilizzare il computer nelle sue funzioni principali. Usare in modo appropriato gli oggetti.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ol style="list-style-type: none"> Osservare ed effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Disegnare semplici oggetti (utilizzo di righello). <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ol style="list-style-type: none"> Prevedere le conseguenze e i rischi sull'utilizzo non appropriato degli oggetti. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ol style="list-style-type: none"> Realizzare un oggetto utilizzando diversi materiali descrivendo la sequenza delle operazioni. Riconoscere e utilizzare il computer nelle sue funzioni principali anche per scrivere e disegnare. 	<ol 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. Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. Terminologia specifica di alcune parti del computer e di programmi (mouse, tastiera, programma per disegnare, per scrivere ...). Corretta procedura per accendere /spegnere il computer. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate dall'insegnante. • Uso del computer • Semplici giochi didattici al computer. • Attività e schede volte alla conoscenza delle diverse parti del computer. • Semplici attività di coding. • Osservazione di oggetti e materiali diversi. • Uso e costruzione di tabelle e grafici. • Collaborazione con Società ed Enti extrascolastici.

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" - anno scolastico 2021-2022				
PROGETTAZIONE SCUOLA PRIMARIA - AREA: TECNOLOGIA classi 3^				
MACROCOMPETENZA		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE		COMP. 1 Competenza alfabetica funzionale COMP. 4 Competenza digitale COMP. 5 Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare COMP. 6 Competenza in materia di cittadinanza		
FONTE DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22/05/2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.		
COMPETENZE SPECIFICHE	INDICATORI	ABILITÀ	CONOSCENZE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI
<p>A) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</p> <p>B) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</p> <p>C) Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<p>Conoscere le caratteristiche di oggetti di uso quotidiano e le loro funzioni. Realizzare un oggetto utilizzando diversi materiali descrivendo la sequenza delle operazioni.</p> <p>Usare il computer nelle sue funzioni principali utilizzando programmi di videoscrittura, disegno, ... Prevedere le conseguenze e i rischi sull'utilizzo non appropriato degli oggetti.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Osservare ed effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 2. Disegnare semplici oggetti utilizzando diversi strumenti. <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prevedere le conseguenze e i rischi sull'utilizzo non appropriato degli oggetti. 2. Pianificare la fabbricazione di un oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizzare un oggetto utilizzando diversi materiali descrivendo la sequenza delle operazioni. 2. Usare il computer nelle sue funzioni principali utilizzando programmi di videoscrittura, disegno ... 	<ol style="list-style-type: none"> a. Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni b. Modalità di manipolazione dei materiali più comuni c. Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo d. Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali e. Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione di strumenti e di materiali vari ed esperienze per verificarne le proprietà. • Uso di alcuni semplici programmi informatici: Word, Paint. • Uso di giochi didattici informatici

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" - anno scolastico 2021-2022				
PROGETTAZIONE SCUOLA PRIMARIA - AREA: TECNOLOGIA classi 4^				
MACROCOMPETENZA		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE		COMP. 1 Competenza alfabetica funzionale COMP. 4 Competenza digitale COMP. 5 Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare COMP. 7 Competenza imprenditoriale		
FONTE DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22/05/2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.		
COMPETENZE SPECIFICHE	INDICATORI	ABILITÀ	CONOSCENZE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI
<p>A) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>B) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie della comunicazione e dell'informazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>C) Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Comprendere e seguire istruzioni per realizzare manufatti. Pianificare la fabbricazione di un oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Usare il computer nelle sue funzioni principali utilizzando motori di ricerca, programmi di videoscrittura, disegno, ... Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione 2. Disegnare oggetti utilizzando alcune regole del disegno tecnico. <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. 2. Pianificare la fabbricazione di un oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizzare un oggetto utilizzando diversi materiali descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 2. Usare il computer nelle sue funzioni principali utilizzando motori di ricerca, programmi di videoscrittura, disegno... 	<ol style="list-style-type: none"> a. Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni e modalità di lavorazione dei materiali più comuni. b. Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. c. Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. d. I principali dispositivi informatici di input e output e. I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. f. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. g. Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. h. Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) <p>a. Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di programmi didattici per rinforzare abilità interdisciplinari. • Utilizzo di programmi di videoscrittura e videografica. • Uso di software: Word, Paint • Collegamento a siti web adeguati e di interesse didattico-disciplinari.

ISTITUTO COMPRENSIVO "ILARIA ALPI" - anno scolastico 2021-2022				
PROGETTAZIONE SCUOLA PRIMARIA - AREA: TECNOLOGIA classi 5^				
MACROCOMPETENZA		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COINVOLTE		COMP.1 Competenza alfabetica funzionale COMP.3 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. COMP.4 Competenza digitale. COMP.5 Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. COMP.6 Competenza in materia di cittadinanza		
FONTE DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22/05/2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012.		
COMPETENZE SPECIFICHE	INDICATORI	ABILITÀ	CONOSCENZE	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI
<p>A) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>B) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>C) Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Comprendere e seguire istruzioni per realizzare manufatti.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Usare il computer nelle sue funzioni principali utilizzando motori di ricerca, programmi di videoscrittura, disegno, ...</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ol style="list-style-type: none"> Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione Disegnare oggetti utilizzando alcune regole del disegno tecnico. <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ol style="list-style-type: none"> Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. Pianificare la fabbricazione di un oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ol style="list-style-type: none"> Realizzare un oggetto utilizzando diversi materiali descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Usare il computer nelle sue funzioni avanzate utilizzando motori di ricerca, programmi di videoscrittura, disegno,... 	<ol 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 trasformazione nel tempo. Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. Terminologia specifica. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. 	<p>Consideriamo Tecnologia ed Informatica strettamente collegate a tutte le altre discipline. Le attività saranno quindi un approfondimento e concretizzazione delle conoscenze ed abilità dell'alunno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso di programmi di disegno e videoscrittura per realizzare un prodotto. • Accesso ad Internet per cercare informazioni come approfondimento delle diverse discipline. • Sviluppo della collaborazione e della cooperazione. • Uso di programmi didattici per rinforzare abilità interdisciplinari. • Uso di software: Word e Paint. • Collegamento a siti web adeguati e di interesse didattico-disciplinare.