

PROGRAMMAZIONE ANNUALE SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri - Montessori

Classi: **PRIME**

Materia: **TECNOLOGIA**

Unità di apprendimento: **"CONOSCERE, FARE E ORGANIZZARE " UNICA**

Periodo: I/II quadrimestre

COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	ABILITA' DI BASE	ATTIVITA'
<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere i principali componenti informatici <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le proprietà di materiali diversi per scegliere il più adeguato al compito. - Riconoscere alcune parti del computer, hardware e software. - Conoscere il programmi della LIM e le funzioni attraverso Notebook (programma proprietario) - Individuare gli strumenti e i materiali necessari alla realizzazione di un oggetto e/o alla realizzazione di un compito as- 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Inizia a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano - Riconosce le caratteristiche della tecnologia attuale - Produce semplici modelli (ritmi e cornicette) 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione di un oggetto in cartoncino. - Accensione del computer, individuazione di un programma e suo utilizzo per scopi richiesti. - Utilizzo di Word per scrivere parole e frasi. - Scrittura e realizzazione di semplici disegni o completamenti alla LIM. - Visione di filmati che descrivono alcuni processi di trasformazione: esempio:

PROGRAMMAZIONE ANNUALE SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri - Montessori

proprio corredo scolastico.	segnato. -Conoscere e scegliere decorazioni adeguate all'ambiente scolastico e/o del proprio corredo scolastico e/o per la realizzazione di oggetti.)	multimediali.		- dalla farina al pane.... - Descrizione con il disegno delle procedure.
-----------------------------	--	---------------	--	---

Classi: **SECONDE**

Materia: **TECNOLOGIA**

Unità di apprendimento: **"Fare e disfare "UNICA**

Periodo: I/II quadrimestre

COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	ABILITA' DI BASE	ATTIVITA'
<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere i principali componenti informatici <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli 	<ul style="list-style-type: none"> - Risalire dall'oggetto alle componenti e/o ai materiali di cui è costituito. - Conoscere i procedimenti di copia/incolla/annulla/modifica in software di semplice utilizzo, compreso la LIM. - Individuare gli stru- 	<ul style="list-style-type: none"> - E' in grado di descrivere la funzione principale di oggetti conosciuti, la struttura e il funzionamento, cercando anche soluzioni e/o utilizzi originali ed inconsueti. - Comincia a saper gestire in modo autonomo le funzioni imparate al computer. 	<ul style="list-style-type: none"> - E' in grado di descrivere la funzione di oggetti di uso quotidiano -Accende e spegne il computer e usa un programma di videoscrittura 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione del procedimento inverso che ha portato alla costruzione di un oggetto. - Accensione del computer, individuazione di un programma e suo utilizzo. -Utilizzo di Paint per i

PROGRAMMAZIONE ANNUALE SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri - Montessori

<p>strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Intervenire e trasformare</p> <p>-Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p>	<p>menti e i materiali necessari alla realizzazione di un oggetto e ipotizzare possibili cambiamenti di forma e d'uso</p> <p>- Avere la capacità di descrivere una procedura a voce e/o con il disegno, anche usando programmi con il PC.</p>	<p>- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>disegni su PC e programmi di videoscrittura per scrivere parole e frasi.</p> <p>- Utilizzo in modo corretto della LIM eseguendo le consegne ricevute</p> <p>- Visione di filmati o esperienze dirette di alcuni processi di trasformazione.</p>
--	---	--	--

Classi: **TERZE**

Materia: **TECNOLOGIA**

Unità di apprendimento: **"Misurare e rappresentare " UNICA**

Periodo: I/II quadrimestre

COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	ABILITA' DI BASE	ATTIVITA'
<p>Vedere e osservare</p> <p>- Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>- Riconoscere i principali componenti informatici</p>	<p>- Acquisire il concetto di misurazione in modo pratico e cominciare a provare a rappresentare le misurazioni, anche usando software adeguati.</p> <p>- Acquisire strumentalità</p>	<p>- Utilizza unità di misurazione arbitrarie ed oggettive in contesti scolastici ed extrascolastici utilizzando diversi punti di vista.</p> <p>- Sa ricavare informa-</p>	<p>- Utilizza unità di misurazione arbitrarie e/o convenzionali</p> <p>- Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi</p>	<p>- Attività pratiche di misurazione con l'utilizzo di strumenti vari</p> <p>-Rappresentazioni grafiche anche usando software adeguati sul computer, degli ambienti misurati in modo da mantenerne</p>

PROGRAMMAZIONE ANNUALE SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri - Montessori

<p>- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni, testi.</p> <p>Prevedere e immaginare</p> <p>- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Intervenire e trasformare</p> <p>- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>nell'utilizzo della tastiera</p> <p>- Avvio al pensiero computazionale, guida allo sviluppo di competenze logiche facendo uso della programmazione (coding) in un contesto di gioco.</p> <p>- Avere il concetto di riutilizzo e riciclaggio dei materiali.</p>	<p>zioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>- Produce semplici modelli o Rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>		<p>(approssimativamente) le proporzioni.</p> <p>- Uso di un programma di videoscrittura: "Word" e/o "Word Pad" e/o "Write" nelle sue funzioni principali</p> <p>- Realizzazione di biglietti di auguri, di lettere e di disegni anche con il computer</p>
--	---	--	--	---

Classi: **QUARTE**

Materia: **TECNOLOGIA**

Unità di apprendimento: **"UTILIZZO CONSAPEVOLE " UNICA**

Periodo: I/II quadrimestre

COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	ABILITA' DI BASE	ATTIVITA'
Vedere e osservare	- Acquisire il concetto di	- Sa utilizzare unità di	- Sa utilizzare unità di	- Attività pratiche di

PROGRAMMAZIONE ANNUALE SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri - Montessori

<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere i principali componenti informatici - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>misurazione in modo pratico e cominciare a provare a rappresentare le misurazioni, anche usando software adeguati.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire strumentalità nell'utilizzo della tastiera - Avviare al pensiero computazionale, guida allo sviluppo di competenze logiche facendo uso della programmazione (coding) in un contesto di gioco. - Avere il concetto di riutilizzo e riciclaggio dei materiali - Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di 	<p>misurazione arbitrarie ed oggettive in contesti scolastici ed extrascolastici utilizzando diversi punti di vista.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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>misurazione arbitrarie ed oggettive in contesti scolastici</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche 	<p>misurazione con l' utilizzo di strumenti vari</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazioni grafiche anche usando software adeguati sul computer, degli ambienti misurati in modo da mantenerne (approssimativamente) le proporzioni. - Uso di un programma di videoscrittura: "Word" e/o "Word Pad" e/o "Write" nelle sue funzioni principali - Realizzazione di biglietti di auguri, di lettere e di disegni anche con il computer <p>Realizzazione e costruzione di semplici esperimenti collegati con le scienze (metodo sperimentale).</p>
--	--	---	---	---

PROGRAMMAZIONE ANNUALE SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri - Montessori

	consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.			
--	--	--	--	--

Classi: **QUINTE**

Materia: **TECNOLOGIA**

Unità di apprendimento: **"CONOSCERE PER SCEGLIERE " UNICA**

Periodo: I/II quadrimestre

COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE	ABILITA'	ABILITA' DI BASE	ATTIVITA'
<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire rilievi fotografici dell'ambiente scolastico e/o extrascolastici. - Riconoscere i principali componenti informatici -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, digrammi, disegni, testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita e/o una visita di istruzione anche utilizzando internet <p><i>Intervenire e trasformare</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la rappresentazione in scala di ambienti e territori - Conoscere gli strumenti cartacei e tecnologici usati per la rappresentazione dell'ambiente - Avviare al pensiero computazionale, guida allo sviluppo di competenze logiche facendo uso della programmazione (coding) in un contesto di gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa leggere una carta geografica cartacea e multimediale - Individua le parole chiave per la ricerca in Internet di informazioni. - Sa leggere una carta geografica cartacea e multimediale 	<ul style="list-style-type: none"> - Individua le parole chiave per la ricerca in Internet di informazioni. - Sa leggere una carta geografica cartacea e multimediale 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività pratiche di lettura di carte geografiche anche tematiche. - Rappresentazioni grafiche anche usando software adeguati sul computer. - Uso programma di videoscrittura e di presentazione di slides nelle loro funzioni principali.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE SCUOLE PRIMARIE Boschetti Alberti - Dante Alighieri - Montessori

<p>-Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>-Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer informazioni e programmi di utilità.</p>	<p>- Conoscere i principali motori di ricerca</p> <p>- Avere il concetto di riutilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> <p>- Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p>			<p>-Realizzazione di biglietti di auguri, di lettere e di disegni anche con il computer</p> <p>-Utilizzo della tastiera numerica per controllare i conti matematici</p> <p>-Realizzazione e costruzione di semplici esperimenti collegati con le scienze (metodo sperimentale).</p>
--	---	--	--	---