



SCUOLA PARITARIA SANTA TERESA
CURRICOLO VERTICALE TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA

Finalità: Favorire e stimolare la generale attitudine umana a porre e trattare problemi facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale. Promuovere forme di pensiero e atteggiamenti che preparino e sostengano interventi trasformativi dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse e nel rispetto di vincoli e limiti di vario genere (es. economici, strumentali, temporali...). Educare a cogliere l'aspetto tecnico, tecnologico e produttivo di tutti gli oggetti che l'uomo realizza per soddisfare i suoi bisogni.

Nuclei fondanti: Il mondo progettato e costruito dall'uomo (risorse, materiali, processi...) per rispondere alle sue esigenze; comunicazione grafica (disegno), infografica, multimediale e di programmazione (informatica).

Obiettivi formativi per lo sviluppo di competenze trasversali:

Percepire (individuare e riconoscere unità di informazione)

Catalogare (classificare, analizzare)

Formulare ipotesi (interpretare e proporre variazioni)

Risolvere problemi (sintetizzare, eseguire, improvvisare, valutare).

COMPETENZE: Eseguire, produrre e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche (es. disegni tecnici)

TRAGUARDO DI COMPETENZE: **Possedere** conoscenze elementari di aritmetica e geometria piana, saper misurare grandezze lineari e angolari. **Avere** una conoscenza di base dell'utilizzo degli strumenti per il disegno tecnico: squadre, riga, compasso, goniometro.

Saper comprendere e applicare una sequenza di istruzioni operative (procedure).

Possedere conoscenze scientifiche elementari relative al mondo che ci circonda, con particolare riferimento ai processi di sfruttamento e trasformazione delle risorse naturali per la realizzazione dei prodotti che rispondono alla soddisfazione delle esigenze dell'uomo. **Possedere** competenze digitali elementari, saper riconoscere hardware e software nei prodotti tecnologici di uso quotidiano, conoscere gli elementi di base che compongono un PC. **Saper usare**

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA/TERZA	CLASSE QUARTA/QUINTA
<p>Obiettivi di apprendimento relativi alle competenze. Collegamenti con obiettivi formativi trasversali: percepire, catalogare, formulare ipotesi, risolvere problemi.</p>	<p>Obiettivi di apprendimento relativi alle competenze. Collegamenti con obiettivi formativi trasversali: percepire, catalogare, formulare ipotesi, risolvere problemi.</p>	<p>Obiettivi di apprendimento relativi alle competenze. Collegamenti con obiettivi formativi trasversali: percepire, catalogare, formulare ipotesi, risolvere problemi.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e classificare materiali semplici (ad esempio la carta). • Realizzare un manufatto seguendo le istruzioni date. • Osservare e classificare semplici oggetti (ad esempio la penna a sfera). • Osservare oggetti e rappresentarli graficamente a mano libera nella forma e nelle componenti. • Scrivere le fasi dell'esperienza in modo guidato. • Collaborare nella realizzazione di cartelloni. • Conoscere le principali componenti di un computer. • Accendere e spegnere il computer. • Usare programmi di grafica e giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare oggetti e strumenti di uso comune individuandone la forma, le componenti e le funzioni. • Analizzare le varie componenti riconoscendone i materiali utilizzati. • Classificare i manufatti secondo le loro funzioni. • Conoscere e seguire le varie fasi per la realizzazione di un manufatto. • Rappresentare a mano libera un oggetto da vari punti di vista. • Riconoscere oggetti rappresentati da altri o in altre situazioni. • Utilizzare tabelle a doppia entrata e istogrammi. • Scrivere le fasi di un'esperienza collaborando con i compagni. • Leggere le etichette per reperire le informazioni (ad esempio le proprietà degli alimenti). • Utilizzare semplici sequenze algoritmiche assegnate. • Costruire semplici sequenze algoritmiche per fornire istruzioni agli altri. • Usare giochi diversi che implicino la capacità di entrare in un programma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e classificare diversi tipi di materiali e oggetti scoprendone le principali caratteristiche e proprietà. • Manipolare diversi tipi di materiali utilizzando anche attrezzi diversi. • Sviluppare il senso delle proporzioni disegnando su foglio quadrettato in scala. • Rappresentare a mano libera da diversi punti di vista un oggetto noto ma non presente. • Utilizzare mappe, tabelle e diagrammi. • Scrivere le fasi di un'esperienza in modo autonomo. • Utilizzare dépliant per reperire informazioni utili su luoghi. • Rappresentare sequenze algoritmiche con diagrammi di flusso utilizzando correttamente i simboli: rettangolo, freccia, ovale, romboide, rombo. • Possedere conoscenze elementari di aritmetica e geometria piana, saper misurare grandezze lineari e angolari. • Avere una conoscenza di base dell'utilizzo degli strumenti per il disegno tecnico: squadre, riga, compasso, goniometro. • Saper comprendere e applicare una sequenza di istruzioni operative (procedure).

	<ul style="list-style-type: none"> • Usare il mouse, la tastiera, il tastierino numerico, la stampante. Usare il programma di videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli. • Usare un programma di grafica per realizzare semplici disegni. • Usare internet per reperire immagini. • Realizzare manufatti utilizzando materiali di recupero. • Classificare materiali in riciclabili e non riciclabili. • Riconoscere i bidoni per la raccolta differenziata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Possedere conoscenze scientifiche elementari relative al mondo che ci circonda, con particolare riferimento ai processi di sfruttamento e trasformazione delle risorse naturali per la realizzazione dei prodotti che rispondono alla soddisfazione delle esigenze dell'uomo. • Possedere competenze digitali elementari, saper riconoscere hardware e software nei prodotti tecnologici di uso quotidiano, conoscere gli elementi di base che compongono un PC. Saper usare semplici strumenti informatici nelle loro funzioni di base.
MODULI	MODULI	MODULI
I materiali più comuni e gli strumenti.	I materiali e gli strumenti. Elementi del mondo artificiale; le misurazioni; il disegno tecnico.	Le strumentazioni tecnologico - scientifiche; le fonti di energia; le misurazioni; il disegno tecnico.