

# ISTITUTO COMPRENSIVO DI SCUOLA MATERNA ELEMENTARE E MEDIA DI BISUSCHIO

Anno scolastico 2010/2011

## CURRICULUM DI TECNOLOGIA INFORMATICA D'ISTITUTO

### SCUOLA DELL'INFANZIA

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO   | TRAGUARDI DELLE COMPETENZE                               |
|--|--|
| Utilizzare criteri e relazioni logiche<br><br>Individuare differenze e somiglianze fra le varie figure | Compiere semplici operazioni mediante semplici strumenti |

## CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

| <b>TECNOLOGIA</b>   |  |   |
|---|--|---|
| <b>CONOSCENZE</b>   | <b>ABILITA'</b>  | <b>TRAGUARDI DELLE COMPETENZE</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Conoscere strumenti e semplici macchine utilizzati nell'ambiente di vita e nelle attività quotidiane.</li><li>- Conoscere la funzione di alcuni oggetti costruiti dall'uomo.</li><li>- Conoscere le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Comporre e scomporre semplici oggetti di uso comune nei loro elementi costitutivi.</li><li>- Seguire le istruzioni d'uso di semplici oggetti.</li><li>- Rispettare le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali.</li></ul>  | <p>➤ Esplora il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.</p> |
| <b>INFORMATICA</b>  |  |   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Conoscere l'ambiente laboratorio e le basilari regole di comportamento da rispettare per un uso corretto dello stesso.</li><li>- Conoscere il PC e le sue componenti essenziali.</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche.</li><li>- Usare il mouse e la tastiera (avvio)</li><li>- Entrare in semplici programmi strutturati e utilizzarli sotto forma di gioco</li><li>- Disegnare a colori, adoperando gli strumenti base di semplici programmi di grafica.</li></ul> | <p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p>   |

## CLASSE SECONDA SCUOLA PRIMARIA

| <b>TECNOLOGIA</b>  |  |  |
|--|--|--|
| <b>CONOSCENZE</b>  | <b>ABILITA'</b>  | <b>TRAGUARDI DELLE COMPETENZE</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Conoscere elementi del mondo artificiale.</li><br/><li>- Conoscere storie di oggetti inseriti in contesti storici vicini (il nostro tempo, il tempo dei genitori, il tempo dei nonni).</li><br/><li>- Conoscere le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale.</li><br/><li>- Cogliere differenze per forme, materiali e funzioni in oggetti costruiti dall'uomo e collocarli nel contesto d'uso.</li><br/><li>- Rispettare le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali.</li></ul>   | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Esplora il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.</li><br/><li>➤ Realizza semplici oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.</li><br/><li>➤ Rileva le trasformazioni di utensili, osservando oggetti del passato.</li></ul> |
| <b>INFORMATICA</b>   |  |  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Conoscere l'ambiente laboratorio e le basilari regole di comportamento da rispettare per un uso corretto dello stesso.</li><br/><li>- Conoscere il PC e gli elementi che lo compongono (la tastiera: lettere, numeri, tasti funzione e direzionali)</li></ul>                                    | <ul style="list-style-type: none"><li>- Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche.</li><br/><li>- Usare il mouse e la tastiera (funzioni di base)</li><li>- Entrare in un semplice programma ed utilizzarlo sottoforma di gioco.</li><li>- Disegnare a colori, adoperando gli strumenti base di semplici programmi di grafica.</li><li>- Scrivere semplici frasi utilizzando un programma di videoscrittura.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</li></ul>   |

**CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA**

| <b>TECNOLOGIA</b>  |   |  |
|--|---|--|
| <b>CONOSCENZE</b>  | <b>ABILITA'</b>   | <b>TRAGUARDI DELLE COMPETENZE</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere elementi del mondo artificiale.</li> <li>- Conoscere storie di oggetti inseriti in contesti storici diversi.</li> <li>- Conoscere le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali.</li> </ul>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale.</li> <li>- Cogliere differenze per forme, materiali e funzioni in oggetti costruiti dall'uomo e collocarli nel contesto d'uso.</li> <li>- Riflettere sui vantaggi che si traggono dall'uso di oggetti.</li> <li>- Seguire istruzioni d'uso e fornirle ai compagni.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Esplora il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.</li> <li>➤ Realizza semplici oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.</li> <li>➤ Rileva le trasformazioni di utensili e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità, osservando oggetti del passato.</li> </ul> |
| <b>INFORMATICA</b>   |   |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere l'ambiente laboratorio e le basilari regole di comportamento da rispettare per un uso corretto dello stesso.</li> <li>- Conoscere il PC e gli elementi che lo compongono (la TASTIERA: lettere, numeri, tasti funzione e direzionali).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche.</li> <li>- Aprire, denominare, chiudere un documento</li> <li>- Aprire, denominare, chiudere una cartella</li> <li>- Salvare un file in una cartella indicata</li> <li>- Usare un programma di videoscrittura: Word</li> <li>- Scrivere semplici testi</li> <li>- Usare semplici programmi di disegno, utilizzando tutti gli strumenti a disposizione.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</li> </ul>   |

## CLASSE QUARTA SCUOLA PRIMARIA

| <b>TECNOLOGIA</b>   |  |   |
|---|--|---|
| <b>CONOSCENZE</b>   | <b>ABILITA'</b>  | <b>TRAGUARDI DELLE COMPETENZE</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere oggetti tecnologici in rapporto al contesto d'uso (trasporti, comunicazione, scrittura...).</li> <br/> <li>- Conoscere le trasformazioni delle tecnologie nel tempo.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Classificare oggetti tecnologici in rapporto al contesto d'uso (trasporti, comunicazione, scrittura...).</li> <br/> <li>- Distinguere utensili e macchine, semplici e complesse, in base alle loro funzioni.</li> <br/> <li>- Individuare negli utensili di uso quotidiano e nelle macchine semplici, i vantaggi ed i problemi del loro utilizzo.</li> <br/> <li>- Osservare, descrivere, scomporre e comporre oggetti.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Esplora il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.</li> <br/> <li>Realizza semplici oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.</li> <br/> <li>Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità, osservando oggetti del passato.</li> <br/> <li>È in grado di usare le nuove tecnologie ed i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.</li> </ul> |
| <b>INFORMATICA</b>  |  |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere l'ambiente laboratorio e le basilari regole di comportamento da rispettare per un uso corretto dello stesso.</li> <li>- Conoscere le norme per un uso corretto del mezzo informatico.</li> <li>- Conoscere il PC e gli elementi che lo compongono: mouse (funzioni dei pulsanti) e dispositivi di memoria esterna.</li> <li>- Conoscere corrette procedure per utilizzare i vari programmi.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche.</li> <li>-Utilizzare in modo consapevole il mezzo informatico.</li> <li>-Utilizzare le funzioni dei pulsanti del mouse.</li> <li>- Aprire, denominare, chiudere un documento.</li> <li>- Aprire, denominare, chiudere una cartella.</li> <li>- Salvare un file in una cartella indicata.</li> <li>- Salvare un file in una memoria esterna.</li> <li>- Usare un programma di videoscrittura.</li> <li>- Scrivere un testo.</li> <li>- Formattare un testo.</li> <li>- Inserire un oggetto di Word Art, clipart ....</li> <li>- Usare semplici programmi di disegno.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</li> </ul>  |

## CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA

| <b>TECNOLOGIA</b>   |  |   |
|---|--|---|
| <b>CONOSCENZE</b>   | <b>ABILITA'</b>  | <b>TRAGUARDI DELLE COMPETENZE</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le funzioni ed il funzionamento di una semplice macchina.</li> <li>- Conoscere le trasformazioni della tecnologia nel tempo.</li> <li>- Conoscere le norme di sicurezza nell'utilizzo di dispositivi di uso comune.</li> <li>- Conoscere strumenti d'uso comune in rapporto al loro utilizzo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rilevare le caratteristiche di una semplice macchina e distinguere la funzione dal funzionamento.</li> <li>- Rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi ed inquadrarli nelle tappe evolutive della storia dell'umanità.</li> <li>- Interpretare istruzioni d'uso e segnali di corretto utilizzo.</li> <li>- Individuare, riconoscere e analizzare strumenti (televisore, registratore, fotocopiatore) in grado di riprodurre testi, immagini e suoni</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Esplora il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.</li> <li>➤ Realizza semplici oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.</li> <li>➤ Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente e rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali.</li> <li>➤ Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità, osservando oggetti del passato.</li> <li>➤ È in grado di usare le nuove tecnologie ed i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.</li> </ul> |
| <b>INFORMATICA</b>  |  |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le norme per un uso corretto del mezzo informatico.</li> <li>- Conoscere le potenzialità della rete e le norme di sicurezza da rispettare.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare in modo consapevole il mezzo informatico.</li> <li>- Usare Internet in modo sicuro.</li> <li>- Usare un programma di videoscrittura.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</li> </ul>  |

|   |  |  |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere corrette procedure per utilizzare i vari programmi.</li> <li>- Conoscere il PC e gli elementi che lo compongono : i dispositivi di memoria (RAM ROM)/le periferiche:( stampante, casse acustiche...).</li> <li>- Approfondire la conoscenza dei programmi presentati.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scrivere un testo.</li> <li>- Formattare un testo.</li> <li>- Inserire un oggetto di Word Art, clipart ....</li> <li>- Usare semplici programmi di disegno.</li> <li>- Utilizzare in modo corretto le periferiche</li> <li>-Utilizzo corretto dei programmi presentati (videoscrittura e grafica).</li> </ul> |  |
|---|--|--|

**CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO**

| <b>TECNOLOGIA</b>  |   |  |
|--|---|--|
| <i><b>CONOSCENZE</b></i>   | <i><b>ABILITA'</b></i>  | <i><b>TRAGUARDI DELLE COMPETENZE</b></i>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere i sistemi di misurazione</li> <li>- Conoscere i materiali e gli strumenti da disegno.</li> <li>- Conoscere il linguaggio tecnico e la terminologia specifica.</li> <li>- Conoscere i settori dell'economia, le materie prime ed il ciclo del prodotto.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettuare misurazioni.</li> <li>- Utilizzare i materiali e gli strumenti da disegno.</li> <li>-Utilizzare il linguaggio tecnico e la terminologia specifica.</li> <li>- Produrre un oggetto semplice, partendo dall'osservazione per operare una scelta adeguata dei materiali e delle metodologie realizzative.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Descrive e classifica utensili e macchine, cogliendone le diversità in relazione al funzionamento.</li> <li>➤ Conosce le relazioni forma /funzione/ materiale attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione.</li> </ul> <p>Realizza un semplice progetto per la costruzione di un oggetto coordinando risorse materiali e organizzative per raggiungere uno scopo.</p> |

**CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO**

| <b>TECNOLOGIA</b>   |   |   |
|---|---|---|
| <b><i>CONOSCENZE</i></b>  | <b><i>ABILITA'</i></b>  | <b><i>TRAGUARDI DELLE COMPETENZE</i></b>  |
| <p>- Conoscere i materiali e gli strumenti da disegno.</p> <p>- Conoscere il linguaggio tecnico e la terminologia specifica.</p> <p>- Conoscere i settori dell'economia, le materie prime ed il ciclo del prodotto.</p> | <p>- Utilizzare i materiali e gli strumenti da disegno per rappresentare figure piane e solide, attraverso le regole delle proiezioni ortogonali.</p> <p>-Utilizzare il linguaggio tecnico e la terminologia specifica.</p> <p>- Produrre un oggetto semplice, partendo dall'osservazione per operare una scelta adeguata dei materiali e delle metodologie realizzative.</p> | <p>➤ Descrive e classifica utensili e macchine, cogliendone le diversità in relazione al funzionamento.</p> <p>➤ Conosce le relazioni forma /funzione/ materiale attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione.</p> <p>➤ Realizza un semplice progetto per la costruzione di un oggetto coordinando risorse materiali e organizzative per raggiungere uno scopo.</p> |



**CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO**

| <b>TECNOLOGIA</b>  |   |   |
|--|---|---|
| <b><i>CONOSCENZE</i></b>   | <b><i>ABILITA'</i></b>  | <b><i>TRAGUARDI DELLE COMPETENZE</i></b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere i materiali e gli strumenti da disegno.</li> <br/> <li>- Conoscere il linguaggio tecnico e la terminologia specifica.</li> <br/> <li>- Conoscere i settori dell'economia, le materie prime ed il ciclo del prodotto.</li> <br/> <li>- Conoscere le problematiche relative alle fonti energetiche</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare con precisione gli strumenti da disegno per rappresentare composizioni anche complesse di solidi in proiezione ortogonale e in assonometria.</li> <br/> <li>-Utilizzare il linguaggio tecnico e la terminologia specifica.</li> <br/> <li>- Produrre un oggetto anche complesso partendo dall'osservazione del vero e scegliendo materiali e metodi di lavoro.</li> <br/> <li>- Comprendere i problemi legati alla produzione di energia utilizzando appositi schemi.</li> <br/> <li>- Indagare sui benefici e sui problemi economici ed ecologici legati alle varie forme e modalità di produzione.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Esegue la rappresentazione grafica in scala di pezzi meccanici o di oggetti usando il disegno tecnico.</li> <br/> <li>➤ Realizza un semplice progetto per la costruzione di un oggetto coordinando risorse materiali e organizzative per raggiungere uno scopo.</li> <br/> <li>➤ Iniziare a capire i problemi legati alla produzione di energia ed ha sviluppato sensibilità per i problemi economici, ecologici e della salute legati alle varie forme e modalità di produzione.</li> </ul> |