

Tecnologia - Triennio Scuola primaria

Indicatori	Obiettivi di apprendimento al termine della classe 3°	Nuclei Tematici (contenuti e/o aree di studio)	Scansione Temporale
Informatica	<p>1. Conoscere strumenti multimediali e linguaggi di programmazione.</p> <p>2. Servirsi di strumenti tecnologici, multimediali e di Internet per imparare ad apprendere in modo critico e consapevole.</p>	<p>CI. I</p> <p>1.1 Le principali parti del computer: denominazione e funzione.</p> <p>1.2 Le procedure di accensione e spegnimento di un PC, dei vari device a disposizione.</p> <p>1.3 Il Desktop e le icone: individuazione e funzione.</p> <p>1.4 Le procedure di apertura e chiusura di programmi, applicazioni, cartelle e documenti.</p> <p>2.1 Uso del mouse per cliccare e trascinare.</p> <p>2.2 Uso dei principali tasti della tastiera.</p> <p>2.3 Uso di giochi e programmi di disegno e/o videoscrittura.</p> <p>2.4 Uso di robot per avviare al linguaggio di programmazione (cubetto, bee bot, blu bot, ecc)</p> <p>CI. II</p> <p>1.1 Le finestre di programmi di videoscrittura e videografica.</p> <p>1.2 Le procedure per salvare documenti.</p> <p>2.1 Conoscenza ed uso delle barre e dei principali tasti di programmi di videoscrittura e videografica.</p> <p>2.2 Uso di software didattici e/o giochi con attività interattive on line o unplugged.</p> <p>2.3 Uso di robot per l'acquisizione del linguaggio di programmazione (cubetto, bee bot, blu bot, ecc)</p> <p>CI. III</p> <p>1.1 Approfondimento della conoscenza dei componenti hardware del PC: periferiche e dispositivi di memoria.</p> <p>1.2 Ampliamento della conoscenza di tasti e procedure di programmi di videoscrittura e/o videografica.</p> <p>2.1 Uso di programmi di videoscrittura e di videografica per realizzare e salvare documenti.</p> <p>2.2 Uso di software con giochi didattici e/o attività interdisciplinari.</p> <p>2.3 2.3 Uso di robot per l'acquisizione del linguaggio di programmazione (cubetto, bee bot, blu bot, ecc)</p>	<p>1.1 Gennaio</p> <p>1.2 Febbraio</p> <p>1.3 Marzo/ Aprile</p> <p>1.4 Maggio</p> <p>2.1 Aprile/Maggio</p> <p>2.2 Gennaio/Febrero</p> <p>2.3-2.4 Febbraio/Giugno</p> <p>1.1 (gennaio, febbraio).</p> <p>1.2 (marzo, aprile).</p> <p>2.2-2.3 (<u>ottobre, novembre, dicembre, gennaio, febbraio, marzo, aprile, maggio</u>).</p> <p>1.1- settembre / novembre</p> <p>1.2- settembre/novembre</p> <p>2.1/2.2 - dicembre/febrero</p> <p>2.3 marzo/giugno</p>

1. osservare, analizzare, descrivere e rappresentare oggetti e processi
2. individuare le funzioni di un artefatto ed utilizzare oggetti di diversa natura, comprendendo le norme di sicurezza nel loro uso anche in relazione all'impatto sull'ambiente
3. conoscere ed attivare il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente

Ci. I

- 1.1 Osservazione, analisi, descrizione e rappresentazione di oggetti e/o strumenti.
- 2.1 Confronto e classificazione di oggetti in base a criteri diversi (funzione, materiali ...),
- 2.2 Conoscenza delle norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali
- 2.3 Uso di oggetti, strumenti e materiali per disegnare, scrivere, effettuare esperimenti e attività di laboratorio.

3.1 Realizzazione di semplici codici per percorsi o per disegni in pixel art.

Ci. II

- 1.1 Osservazione, analisi e individuazione delle principali caratteristiche dei materiali (leggerezza, pesantezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità).
- 2.1 Classificazione di materiali in base alle loro principali caratteristiche che ne determinano le modalità d'impiego.
- 2.2 Conoscenza delle norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali.
- 2.3 L'origine di alcuni materiali (carta, plastica, lana ...): gli strumenti e le fasi essenziali della loro trasformazione. L'origine di alcuni alimenti (pane, formaggio, olio ...): gli strumenti e le fasi essenziali della loro trasformazione
- 2.4 Uso di oggetti, strumenti e materiali per disegnare, scrivere, effettuare esperimenti e attività di laboratorio in un contesto interdisciplinare.

3.1 Realizzazione di codici sempre più complessi per percorsi o per disegni in pixel art.

Ci. III

- 1.1 Osservazione, analisi e descrizione di oggetti, strumenti e materiali.
- 2.1 Classificazione di oggetti, strumenti e materiali in base alle loro principali caratteristiche.
- 2.2 Uso di oggetti, strumenti e materiali per disegnare, scrivere, effettuare esperimenti e attività di laboratorio.
- 2.3. Conoscenza delle norme di sicurezza nell'utilizzo degli oggetti, degli strumenti e dei materiali presi in esame.
- 2.4 L'origine di alcune tecniche (tessitura, ceramica, metalli ...): gli strumenti e le fasi essenziali di lavorazione.

3.1 Realizzazione di codici sempre più complessi per percorsi o per disegni in pixel art.

1.1 Ottobre/Novembre

2.1- 2.2-2.3 Novembre/Maggio

3.1 Febbraio/Maggio

1.1 ottobre, novembre, gennaio, febbraio, marzo, aprile.

2.1 - 2.2 -2.3 -2.4 (febbraio, marzo, aprile).

3.1 (ottobre, novembre, gennaio, febbraio, marzo, aprile).

1.1 - settembre/novembre

2.1 - settembre/novembre

2.2 - 2.3 - 2.4 febbraio/marzo

3.1 - dicembre/aprile

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Progettazione e realizzazione di manufatti</p>	<p>1. Realizzare un semplice manufatto seguendo una procedura data.</p> <p>2. Progettare e realizzare un semplice manufatto sapendo fornire le istruzioni d'uso.</p>	<p>Cl. I 1.1 Manipolazione di materiali e uso di semplici strumenti per la realizzazione di oggetti di uso comune e decorazioni. 2.1 Comprensione di procedure e istruzioni d'uso.</p> <p>Cl. II 1.1 Realizzazione di oggetti di uso comune, modelli di ambienti e decorazioni anche usando materiali di recupero. 2.1 Comprensione e descrizione delle procedure e delle istruzioni d'uso seguite.</p> <p>Cl. III 1.1 Realizzazione di oggetti di uso comune, di manufatti usati nell'antichità, di decorazioni. 2.1 Realizzazione di elaborati e manufatti collaborando all'individuazione delle procedure da seguire.</p>	<p>1.1 Ottobre/Dicembre</p> <p>1.1 Ottobre/Novembre</p> <p>1.1 novembre, dicembre, febbraio, aprile, maggio</p> <p>2.1 novembre, dicembre, febbraio, aprile, maggio</p> <p>1.1– dicembre/gennaio- marzo/aprile</p> <p>2.1 – maggio/giugno</p>
---	--	---	---

Tecnologia – Biennio Scuola Primaria

Indicatori	Obiettivi di apprendimento al termine della classe 5°	Nuclei Tematici (contenuti e/o aree di studio)	Scansione Temporale
Informatica	<p>1. Conoscere strumenti multimediali e linguaggi di programmazione.</p> <p>2. Servirsi di strumenti tecnologici, multimediali e di Internet per imparare ad apprendere in modo critico e consapevole.</p>	<p>Ci. IV 1.1 Uso di vari software didattici, di videoscrittura, di Videografica e applicazioni. 1.2 Conoscenza di Internet, delle sue funzioni e delle procedure di connessione. 1.3 Uso di Internet per visitare siti web. 1.4 Comprensione della differenza tra un testo lineare ed un ipertesto. 1.5 Ricerca di immagini ed informazioni per approfondire argomenti di studio. 1.6 Procedure di acquisizione di immagini e informazioni per creare documenti digitali. 1.7 Approfondire la conoscenza del linguaggio di programmazione utilizzando robot sempre più complessi (Lego We Do, Inobot, ecc) o software di programmazione e stampa 3d (Scratch, Doodle, ecc)</p> <p>2.1 La navigazione in rete: opportunità e rischi.</p> <p>Ci. V 1.1 Approfondimento dell'uso di Internet e di vari software di videoscrittura e videografica. 1.2 Approfondire la conoscenza del linguaggio di programmazione utilizzando robot sempre più complessi (Lego We Do, Inobot, ecc) o software di programmazione e stampa 3d (Scratch, Doodle, ecc)</p> <p>2.1 Norme per un uso etico e sicuro delle TIC.</p>	<p>1.1-1.2-1.3-1.4-1.5-1.6-2.1 Settembre/Gennaio</p> <p>1.7 –Febbraio/Giugno</p> <p>1.1-1.2- 2.1 Settembre/Gennaio</p> <p>1.7 –Febbraio/Giugno</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">La realtà in relazione all'uomo e all'ambiente</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. osservare, analizzare, descrivere e rappresentare oggetti e processi 2. individuare le funzioni di un artefatto ed utilizzare oggetti di diversa natura, comprendendo le norme di sicurezza nel loro uso anche in relazione all'impatto sull'ambiente 3. conoscere ed attivare il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente 	<p>Cl. IV 1.1/2.1 Conoscenza di oggetti, strumenti e dei loro componenti anche in relazione ad attività interdisciplinari. 2.2 Limiti e vantaggi dei dispositivi tecnologici. 3.1 Realizzazione di codici di programmazione unplugged, on line o per sperimentare attività di robotica educativa.</p> <p>cl. V 1/2.1 Conoscenza di oggetti, strumenti e dei loro componenti anche in relazione ad attività interdisciplinari. 2.2 Limiti e vantaggi dei dispositivi tecnologici. 3.1 Realizzazione di codici di programmazione unplugged, on line o per sperimentare attività di robotica educativa.</p>	<p>1.1- 2.1 - 2.2 Set/Dic 3.1 Gen/Mag</p> <p>1.1 -2.1 - 2.2 Set/Dic 3.1 Gen/Mag</p>
---	--	--	---

Indi- catori	Obiettivi di apprendimento al termine della classe V	Nuclei Tematici	Scansione Temporale
Progettazione e realizzazione di manufatti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizzare un semplice manufatto seguendo una procedura data. 2. Progettare e realizzare un semplice manufatto sapendo fornire le istruzioni d'uso. 	<p>Cl. IV</p> <p>1.1 Progettazione e realizzazione di semplici artefatti.</p> <p>2.1 Progettazione e realizzazione di manufatti collaborando con i compagni.</p> <p>Cl. V</p> <p>1.1 Progettazione e realizzazione di semplici artefatti.</p> <p>2.1 Progettazione e realizzazione di manufatti collaborando con i compagni nell'individuazione delle procedure e dei materiali da impiegare.</p>	<p>Dicembre e Marzo Dicembre e Marzo</p> <p>Dicembre e Marzo Dicembre e Marzo</p>