



Istituto Comprensivo n. 4 "C.Collodi-L.Marini"

Via Fucino, 3- 67051- Avezzano (AQ)

Tel. e Fax 0863/413764 – cod. mecc. AQIC843008 – cod. Fisc.90041410664

e-mail: agic843008@istruzione.it - pec: agic843008@pec.istruzione.it

sito web: www.istitutocomprensivocollodimarini.it

CURRICOLO VERTICALE di TECNOLOGIA e INFORMATICA

SCUOLA DELL'INFANZIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze (matematica-scienze) al termine della scuola dell'infanzia

Campo di esperienza: la conoscenza del mondo

.....vedi curricolo verticale di matematica.....

SCUOLA PRIMARIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e 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.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

TECNOLOGIA e INFORMATICA - CLASSE PRIMA

Obiettivi di Apprendimento

I QUADRIMESTRE	II QUADRIMESTRE
Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none">• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica	Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none">• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica

TECNOLOGIA e INFORMATICA - CLASSE SECONDA**Obiettivi di Apprendimento****I QUADRIMESTRE****Vedere e osservare**

- Conoscere e utilizzare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione.
- Riflettere sul funzionamento di strumenti di uso comune.
- Verbalizzare ed elaborare le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute.

II QUADRIMESTRE**Vedere e osservare**

- Conoscere e utilizzare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione.
- Riflettere sul funzionamento di strumenti di uso comune.
- Verbalizzare ed elaborare le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute.
- Avvio alla conoscenza degli strumenti multimediali.

TECNOLOGIA e INFORMATICA - CLASSE TERZA**Obiettivi di Apprendimento****I QUADRIMESTRE****Vedere e osservare**

- Esplorare il mondo artificiale attraverso i cinque sensi cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni. □ Usare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione. □ Ipotizzare semplici previsioni. □ Conoscere e raccontare storie di oggetti in contesti di storia personale. □ Avvio alla conoscenza ed all'uso del PC.

II QUADRIMESTRE**Vedere e osservare**

- Esplorare il mondo artificiale attraverso i cinque sensi cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni. □ Usare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione. □ Ipotizzare semplici previsioni. □ Conoscere e raccontare storie di oggetti in contesti di storia personale. □ Avvio alla conoscenza ed all'uso del PC.

TECNOLOGIA e INFORMATICA - CLASSE QUARTA**Obiettivi di Apprendimento****I QUADRIMESTRE****Vedere e osservare**

- Eseguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico o nella propria abitazione.
- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica

Prevedere e immaginare

- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.

Intervenire e trasformare

- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.

II QUADRIMESTRE**Vedere e osservare**

- Eseguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico o nella propria abitazione.
- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Prevedere e immaginare

- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

Intervenire e trasformare

- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

TECNOLOGIA e INFORMATICA - CLASSE QUINTA**Obiettivi di Apprendimento****I QUADRIMESTRE****Vedere e osservare**

- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

Prevedere e immaginare

- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.

Intervenire e trasformare

- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.

II QUADRIMESTRE**Vedere e osservare**

- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Prevedere e immaginare

- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

Intervenire e trasformare

- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.

Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.

Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o *infografiche*, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.