

Istituto Comprensivo Statale Ilaria Alpi Montesarchio

Curricolo Verticale di Tecnologia

	Competenze	TECNOLOGIA - SCUOLA INFANZIA - Prerequisiti
1	Leggere e descrivere immagini.	<ul style="list-style-type: none">• Riproduzione dei colori per realizzare una composizione artistica .
2	Utilizzare le conoscenze per produrre e rielaborare .	<ul style="list-style-type: none">• Capacità di riprodurre creativamente un'opera d'arte osservata.
3		
4		

TECNOLOGIA - SCUOLA PRIMARIA Classe 1^a

	Competenze	Conoscenze	Abilità
1	Conoscere e interagire con l'ambiente in cui si vive con semplici approcci alle sue problematiche		
2	Conoscere i materiali di massimo impiego e di uso quotidiano attraverso gli oggetti che ci circondano	<ul style="list-style-type: none">Le relazioni tra materiali, forme e funzioni	<ul style="list-style-type: none">Cogliere le relazioni tra materiali diversi.
3	Comunicare attraverso un linguaggio tecnico-iconico-simbolico con riferimenti di disegno geometrico con metodo tradizionale e strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none">Le principali parti del computer.	<ul style="list-style-type: none">Denominare le principali parti del computer.

TECNOLOGIA - SCUOLA PRIMARIA Classe 2^a

	Competenze	Conoscenze	Abilità
1	Conoscere e interagire con l'ambiente in cui si vive con semplici approcci alle sue problematiche	<ul style="list-style-type: none">Analisi di processi rispetto all'impatto con l'ambiente.	<ul style="list-style-type: none">Individuare e cogliere le trasformazioni apportate dall'uomo all'ambiente.
2	Conoscere i materiali di massimo impiego e di uso quotidiano attraverso gli oggetti che ci circondano	<ul style="list-style-type: none">Individuazioni di relazioni: Materiali/forme/funzioni.	<ul style="list-style-type: none">Esplorare e conoscere strumenti,oggetti e materiali:funzioni specifiche.
3	Comunicare attraverso un linguaggio tecnico-iconico-simbolico con riferimenti di disegno geometrico con metodo tradizionale e strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none">Individuazione degli elementi costitutivi del computer.Applicazione di procedure di funzionamento del PC.	<ul style="list-style-type: none">Riconoscere e denominare le varie parti del computer.Usare il computer per svolgere semplici attività.

TECNOLOGIA - SCUOLA PRIMARIA Classe 3^a

	Competenze	Conoscenze	Abilità
1	Conoscere e interagire con l'ambiente in cui si vive con semplici approcci alle sue problematiche	<ul style="list-style-type: none">Osservazione di oggetti e costruzione di manufatti.	<ul style="list-style-type: none">Discriminare gli elementi naturali da quelli antropici.Riconoscere il progresso dell'uomo in vari settori.
2	Conoscere i materiali di massimo impiego e di uso quotidiano attraverso gli oggetti che ci circondano		
3	Comunicare attraverso un linguaggio tecnico-iconico-simbolico con riferimenti di disegno geometrico con metodo tradizionale e strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none">Il concetto di algoritmo	<ul style="list-style-type: none">Seguire istruzioni d'uso.

TECNOLOGIA - SCUOLA PRIMARIA Classe 4^a

	Competenze	Conoscenze	Abilità
1	Conoscere e interagire con l'ambiente in cui si vive con semplici approcci alle sue problematiche		
2	Conoscere i materiali di massimo impiego e di uso quotidiano attraverso gli oggetti che ci circondano	<ul style="list-style-type: none">• Lettura di testi informativi e regolativi per utilizzare oggetti e strumenti.• Rappresentazione di dati attraverso tabelle, diagrammi e disegni.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione di semplici oggetti e/o strumenti.
3	Comunicare attraverso un linguaggio tecnico-iconico-simbolico con riferimenti di disegno geometrico con metodo tradizionale e strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzo di software installati sul computer e motori di ricerca• Utilizzo delle TIC per la risoluzione di problemi nel quotidiano.	<ul style="list-style-type: none">• Cercare, selezionare ed utilizzare un comune programma di utilità(word e paint)• Utilizzare internet per effettuare ricerche finalizzate al lavoro individuale o di gruppo.

TECNOLOGIA - SCUOLA PRIMARIA Classe 5^a

	Competenze	Conoscenze	Abilità
1	Conoscere e interagire con l'ambiente in cui si vive con semplici approcci alle sue problematiche		
2	Conoscere i materiali di massimo impiego e di uso quotidiano attraverso gli oggetti che ci circondano	<ul style="list-style-type: none">• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.• Effettuare prove sulle proprietà dei materiali più comuni.	<ul style="list-style-type: none">• Smontare semplici oggetti e meccanismi.• Realizzare un oggetto documentando e descrivendo la sequenza delle operazioni.
3	Comunicare attraverso un linguaggio tecnico- iconico-simbolico con riferimenti di disegno geometrico con metodo tradizionale e strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere le funzioni principali del computer.• Documentare le funzioni di nuove applicazioni informatiche.	<ul style="list-style-type: none">• Cercare e selezionare sul computer un programma di utilità.• Scaricare e installare diversi programmi.

TECNOLOGIA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO Classe 1^a

	Competenze	Conoscenze	Abilità
1	Conoscere e interagire con l'ambiente in cui si vive con semplici approcci alle sue problematiche	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie di ricerca tecnico-didattica su supporto cartaceo e informatico • Lettura e interpretazione dell'ambiente che ci circonda • Il mondo dei rifiuti 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il rapporto di interdipendenza tra: uomo, tecnica e ambiente • Riflettere sull'inquinamento ambientale dovuto alla trasformazione delle materie prime • Valutare il problema dei rifiuti, della raccolta differenziata, del recupero e del riciclaggio
2	Conoscere i materiali di massimo impiego e di uso quotidiano attraverso gli oggetti che ci circondano	<ul style="list-style-type: none"> • Uso dei materiali più comuni • Principali proprietà dei materiali e utilizzo 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare ricerche dirette e indirette sui materiali oggetto di studio e tabulare i dati prodotti • Rappresentare il ciclo produttivo dei materiali (dalla materia prima al prodotto finito) • Conoscere il concetto di consumismo e di riciclaggio di alcuni prodotti di uso comune (legno, carta, vetro, materie plastiche)
3	Comunicare attraverso un linguaggio tecnico- iconico-simbolico con riferimenti di disegno geometrico con metodo tradizionale e strumenti multimediali	<ul style="list-style-type: none"> • Le procedure del disegno tecnico con l'uso di strumenti tradizionali • Le procedure del disegno tecnico per la produzione di schizzi • Le procedure del disegno geometrico con l'uso del computer • Il procedimento per una semplice progettazione di un oggetto in rapporto alla forma e alla funzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in modo appropriato gli strumenti tradizionali del disegno geometrico • Approcciare il disegno tecnico con l'uso del computer • Ridurre e ingrandire disegni con scale convenzionali • Disegnare semplici figure piane rispettando le regole

TECNOLOGIA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO Classe 2^a

Competenze	Conoscenze	Abilità
1 Conoscere e interagire con l'ambiente in cui si vive con semplici approcci alle sue problematiche	<ul style="list-style-type: none"> • Norme urbanistiche (a livello elementare) Norme di attuazione in rapporto alle relative cartografie • Struttura della città e funzionalità degli spazi pubblici e privati 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le caratteristiche dell'ambiente locale in cui si vive • Utilizzare strumenti tecnici inerenti al patrimonio edilizio • Saper riconoscere i diversi tessuti urbani, dalla periferia alla città, con le relative problematiche connesse
2 Conoscere i materiali di massimo impiego e di uso quotidiano attraverso gli oggetti che ci circondano	<ul style="list-style-type: none"> • Fonti di reperimento dei vari materiali • Ciclo di lavorazione dei vari materiali. • Effetti inquinanti legati al reperimento ed alle lavorazioni delle materie prime 	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire la conoscenza di alcuni materiali di uso comune • Analizzare le proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche • Attuare attività individuale di ricerca operativa volta al reperimento di campioni • Utilizzare semilavorati e prodotti finiti
3 Comunicare attraverso un linguaggio tecnico-iconico-simbolico con riferimenti di disegno geometrico con metodo	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di strumenti tradizionali al fine di realizzare tavole di disegno tecnico • Procedure di disegno tecnico schizzato a mano libera per la produzione di schizzi • Procedure del disegno geometrico con l'uso del computer • Procedimento per una semplice progettazione di oggetti in rapporto 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le principali norme convenzionali del disegno tecnico (linee, quotature, scale di riduzione e ingrandimento) • Rappresentare figure solide nelle principali forme convenzionali • Produrre un disegno tecnico schizzato a mano libera e sviluppo di solidi • Progettare sinteticamente semplici oggetti di uso quotidiano

	tradizionale e strumenti multimediali	alla forma e alla funzione	
--	--	----------------------------	--

TECNOLOGIA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO Classe 3^a

Competenze	Conoscenze	Abilità
1 Conoscere e interagire con l'ambiente in cui si vive con semplici approcci alle sue problematiche	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità per l'attuazione di ricerche di informazioni e di tabelle statistiche anche con visualizzazione anche di grafici appropriati • Organizzazione sociale e sistemi di produzione nelle rivoluzioni industriali Principi di educazione alimentare 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire il concetto di trasformazione della realtà per opera dell'uomo • Osservare e riconoscere i mutamenti avvenuti nell'organizzazione sociale e nei sistemi di produzione durante le rivoluzioni industriali • Acquisire la capacità di decodificare il mondo del costruito e del trasformato • Valutare una giusta alimentazione in rapporto all'età, il clima, il sesso, il lavoro individuale e prevenzione delle malattie ricorrenti
2 Conoscere i materiali di massimo impiego e di uso quotidiano attraverso gli oggetti che ci circondano	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche per l'attività individuale di ricerca operativa, volta all'approfondimento delle varie problematiche • Utilizzi dell'energia elettrica e risparmio energetico 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare di una terminologia tecnica specifica • Riconoscere e classificare le fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili • Elaborare grafici sulla trasformazione dell'energia • Esprimere considerazioni oggettive sul risparmio energetico come fonte di energia
3 Comunicare attraverso un linguaggio tecnico-iconico-simbolico con riferimenti di disegno	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di strumenti tradizionali al fine di realizzare tavole di disegno tecnico • Procedure del disegno geometrico con l'uso del computer • Procedimento per una progettazione di base di oggetti in rapporto alla forma e alla funzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con padronanza le norme convenzionali del disegno tecnico (linee, quotature, scale di riduzione e ingrandimento). • Rappresentare figure solide nelle principali forme convenzionali (proiezioni ortogonali e assonometrie) • Elaborare graficamente semplici centrali

	geometrico con metodo tradizionale e strumenti multimediali		elettriche
--	--	--	------------