



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
USR-LAZIO**

ISTITUTO COMPRENSIVO VIA LATINA 303

Via Latina, 303 – 00179 ROMA

17° Distretto – Municipio VII(ex IX) - tel. 06 893 71 483 - fax 06 893 74 949 Cod.

Fisc. 80223110588 - Codice Meccanografico RMIC8CV00V

e-mail: rmic8cv00v@istruzione.it - PEC: rmic8cv00v@pec.istruzione.it

Sito: www.ic-vialatina303.it



CURRICOLO VERTICALE

TECNOLOGIA

TECNOLOGIA- CLASSI PRIMA, SECONDA E TERZA

Scuola Primaria

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p><i>L'alunno</i></p> <p><i>ricosce ed identifica nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale</i></p> <p><i>conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, ne descrive la funzione principale e la struttura e ne spiega il funzionamento</i></p> <p><i>produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato</i></p>	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi - Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico - Prevedere la costruzione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe 	<ul style="list-style-type: none"> - Caratteristiche principali dei materiali di uso quotidiano e loro classificazione - Funzioni di oggetti di uso quotidiano - Lettura e costruzione collettiva di semplici tabelle e diagrammi relativi agli argomenti affrontati - Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati - Stima e misurazione di oggetti dell'ambiente scolastico, in modo convenzionale e non <ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di oggetti di uso quotidiano - Vantaggi degli utensili e loro evoluzione nel tempo - Causa e conseguenza di un comportamento

<i>si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione</i>	Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico - Realizzare un oggetto in cartoncino, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - I materiali di facile consumo - Il riuso e il riciclo
<i>riconosce alcune caratteristiche della tecnologia attuale</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i principali mezzi di comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> - I mezzi di comunicazione - Caratteristiche principali del mezzo informatico - Introduzione al <i>coding</i>

TECNOLOGIA-CLASSI QUARTA E QUINTA

Scuola Primaria

COMPETENZE	OBIETTIVI	CONOSCENZE
<p><i>L'alunno</i></p> <p><i>ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi, leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica o commerciale</i></p> <p><i>produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato</i></p> <p><i>conosce processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale</i></p>	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio - Rappresentare le informazioni attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi - Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la costruzione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari - Conoscere le conseguenze di un uso improprio delle risorse energetiche sull'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Le etichette dei prodotti, materiale pubblicitario, libretti di istruzioni, opuscoli - Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati; tabelle; mappe; diagrammi; testi - Applicazioni informatiche e ricercare per apprendere - Il risparmio energetico, le energie alternative, i disastri ambientali - I programmi informatici più utilizzati

<i>riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</i>	Intervenire e trasformare - Cercare, selezionare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità	
--	---	--

TECNOLOGIA - CLASSE PRIMA

Scuola Secondaria di I Grado

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p><i>L'alunno</i></p> <p><i>sa analizzare e riconoscere i vari sistemi produttivi nei tre settori</i></p> <p><i>utilizza i materiali e strumenti per eseguire compiti operativi semplici</i></p>	<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare e riconoscere il materiale utilizzato degli oggetti - Osservare grafici statistici - Impiegare strumenti del disegno nella costruzione di figure geometriche piane - Conoscere applicazioni informatiche di base <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare semplici manufatti <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Costruire oggetti con materiale facilmente reperibile - Utilizzare procedure per eseguire un elaborato informatico 	<ul style="list-style-type: none"> - I settori di produzione - Materiali di uso comune e fasi dei processi produttivi - Grafici statistici - Strumenti del disegno - Costruzione di figure geometriche piane - Ingrandimento e riduzione grafica con reticolato - Programmi base di scrittura informatica

TECNOLOGIA - CLASSE SECONDA

Scuola Secondaria di I Grado

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p><i>L'alunno</i></p> <p><i>utilizza gli strumenti adeguati per svolgere compiti di un elaborato richiesto nelle varie forme (grafico, manuale, teorico ...)</i></p>	<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e sperimentare i materiali d'uso comune - Leggere semplici disegni tecnici e impiegare gli strumenti e le regole nella rappresentazione di oggetti <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le diverse fasi per la realizzazione di un'attività grafico-operativa <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rilevare e disegnare ambienti e luoghi (abitazione, scuola ...) utilizzando metodi di rappresentazione grafica - Utilizzare procedure per eseguire un elaborato infografico 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiali di uso comune e fasi dei processi produttivi - Abitazione: struttura e impianti, orientamento, distribuzione degli ambienti e loro funzioni - La città e il territorio - Scale di proporzione - Educazione alimentare e metodi di conservazione dei cibi - Sviluppo dei solidi - Rappresentazione grafica delle proiezioni ortogonale e /o assonometriche - Programmi di informatica (di scrittura, disegno, tabelle ...)

TECNOLOGIA - CLASSE TERZA

Scuola Secondaria di I Grado

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p><i>L'alunno</i></p> <p><i>ricosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e i problemi legati alla produzione di energia</i></p> <p><i>coglie le possibili conseguenze e formula ipotesi risolutive di tipo tecnologico</i></p> <p><i>utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per realizzare elaborati di ogni tipo (grafico, manuale, infografico ...)</i></p> <p><i>conosce e utilizza in modo efficace i diversi mezzi di comunicazione secondo le proprie necessità di studio</i></p> <p><i>utilizza procedure per realizzare compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni</i></p> <p><i>progetta e realizza rappresentazioni grafiche, utilizzando elementi del disegno tecnico e/o altri linguaggi</i></p>	<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire misurazioni e rilievi grafici - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di un elaborato grafico-operativo - Riconoscere le proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali - Utilizzare nuove applicazioni informatiche <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche (energia, territorio ...) - Modificare oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione ai nuovi bisogni e necessità (riciclo) - Pianificare le diverse fasi (ideazione, progettazione, realizzazione, costi) 	<ul style="list-style-type: none"> - Energia e i suoi aspetti: fonti, forme, produzione dell'energia legata all'ambiente, tecnologie alternative - Vantaggi e svantaggi nell'utilizzo delle fonti di energia - Risparmio energetico - Mezzi di comunicazione di massa - Utilizzazione del territorio - Approfondimento delle rappresentazioni grafiche: proiezioni ortogonali, assonometriche e/o prospettiche - Programmi di Informatica

<i>multimediali</i>	<p>per la realizzazione di un elaborato</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare semplici procedure per smontare e rimontare oggetti - Rilevare e disegnare ambienti e luoghi (abitazione, scuola ...) utilizzando metodi di rappresentazione grafica anche avvalendosi di software specifici - Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti di arredo più comuni - Costruire oggetti o piccoli ambienti (plastico) con materiale facilmente reperibile - Programmare ed elaborare semplici compiti informatici, grafici o infografici 	
---------------------	---	--