

CURRICOLO TRIENNIO 2016/19

COMPETENZE

Dai campi di esperienza alle discipline della scuola primaria e secondaria di primo grado						
LA CONOSCENZA DEL MONDO OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI NUMERO E SPAZIO/IMMAGINI SUONI E COLORI		TECNOLOGIA						
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Primaria	Scuola Primaria	Scuola Primaria	Scuola Primaria	Scuola Secondaria I [^]	Scuola Secondaria I [^]	Scuola Secondaria I [^]
Competenze	Competenze	Competenze	Competenze	Competenze	Competenze	Competenze	Competenze	Competenze
5 anni	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
<p>Utilizza materiali e strumenti.</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Si lascia guidare nell'esplorazione dell'ambiente che lo circonda. Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale. Usa strumenti informatici</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti secondo le loro funzioni. Conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano e li classifica in base alla loro funzione. Individua la funzione dei mezzi di comunicazione. Scrive semplici brani con un</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti secondo le loro funzioni. Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse. Conosce e utilizza semplici oggetti di uso quotidiano e li classifica in base alla loro Funzione</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo e identifica elementi e fenomeni di tipo artificiale. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle e disegni. Esplora i più comuni motori di ricerca.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Utilizza alcuni strumenti per l'avvio al disegno tecnico.</p>	<p>VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE</p> <p>L'alunno osserva, descrive e analizza i fenomeni della realtà naturale e artificiale. Riconosce e classifica i diversi materiali, le proprietà fondamentali degli stessi e il ciclo produttivo con cui sono ottenuti. Osserva e descrive le trasformazioni elementari dei</p>	<p>VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE</p> <p>L'alunno comprende le relazioni fra sviluppo tecnologico, agricoltura e ambiente. Sa riconoscere i legami fra le particolarità di un territorio e le caratteristiche dei relativi insediamenti urbani. Sa adottare un comportamento consapevole sui pericoli domestici</p>	<p>VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE</p> <p>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. Conosce e utilizza oggetti, strumenti</p>

		programma di videoscrittura utilizzando la tastiera.				materiali. Conosce e disegna figure geometriche piane utilizzando gli opportuni strumenti da disegno.	dell'elettricità e del gas. Osserva, descrive e analizza i fenomeni della realtà naturale e artificiale. Usa il disegno tecnico e le regole delle proiezioni ortogonali.	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.
	PREVEDERE E IMMAGINARE	PREVEDERE E IMMAGINARE	PREVEDERE E IMMAGINARE	PREVEDERE E IMMAGINARE	PREVEDERE E IMMAGINARE	PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE	PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE	PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE
	Prevede le conseguenze di comportamenti. Riconosce i difetti di un oggetto.	Prevede le conseguenze di comportamenti. Riconosce i difetti di un oggetto.	Prevede le conseguenze di comportamenti. Riconosce i difetti di un oggetto. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto.	Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle e disegni. Esplora i più comuni motori di ricerca.	E' 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	Individua i materiali idonei alla realizzazione di manufatti d'uso comune. Individua la struttura, le caratteristiche e le funzioni di un manufatto di uso comune. Riconosce il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società. Sa smaltire correttamente i rifiuti cartacei, di plastica, di	Analizza i diversi regimi agricoli e valuta quelli con minori impatti sull'uomo e sull'ambiente. Comprende che ci sono comportamenti alimentari più corretti di altri. Riconosce il ruolo della tecnologia nella vita quotidiana e nell'economia della società. Esegue la rappresentazione e grafica di oggetti e ambienti, applicando la	E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. 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

					proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione e tecnica e commerciale. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	vetro e di alluminio. Sa utilizzare correttamente i principali strumenti per il disegno tecnico	regola della scala di proporzione e della quotatura	informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
	INTERVENIRE E TRASFORMARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE	INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE	INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE	INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE
	Realizza oggetti seguendo un progetto. Smonta semplici oggetti.	Realizza oggetti cooperando con i compagni. Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente. Rileva le trasformazioni di utensili facendo riferimento alla storia dell'uomo. Conosce e utilizza strumenti, oggetti e materiali secondo la loro	Conosce e utilizza strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione. Riflette sul funzionamento di strumenti di uso comune. Esegue semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione dei propri oggetti scolastici. Verbalizza ed	Individua le funzioni di una semplice macchina rilevandone le caratteristiche. Riflette sul funzionamento di strumenti di uso comune. Riconosce l'evoluzione di un oggetto nel contesto storico. Esegue semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Sa confrontare le proprietà dei diversi materiali. Sa collegare i principali impieghi dei materiali alle rispettive proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche. Comprende l'importanza fondamentale del riciclaggio e di un corretto smaltimento dei	Sa adottare, nella scelta dei cibi, criteri di valutazione sulla necessità di alcuni nutrienti e sugli effetti negativi di alcuni alimenti. Individua la differenza fra malnutrizione e denutrizione. Realizza rappresentazioni grafiche di solidi geometrici e di oggetti solidi di	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

		<p>funzione. Riflette sul funzionamento di strumenti di uso comune. Verbalizza ed elabora le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute. Usa strumenti informatici. Avvio alla conoscenza degli strumenti multimediali.</p>	<p>elabora le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute. Utilizza il PC: applicazioni di videoscrittura e grafica. Conosce i principali strumenti multimediali.</p>	<p>dei propri oggetti scolastici. Verbalizza ed elabora le procedure di realizzazione e funzionamento conosciute. Utilizza il PC: applicazioni di videoscrittura e grafica. Conosce i principali strumenti multimediali.</p>		<p>rifiuti.</p>	<p>uso comune. Misura e riproduce graficamente ambienti della scuola e della sua abitazione. Mette in relazione il disegno tecnico con la realtà</p>	<p>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</p>
--	--	--	---	--	--	-----------------	--	--

CURRICOLO TRIENNIO 2016/19

CONTENUTI

Dai campi di esperienza alle discipline della scuola primaria e secondaria di primo grado						
LA CONOSCENZA DEL MONDO OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI NUMERO E SPAZIO/IMMAGINI SUONI COLORI		TECNOLOGIA						
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Primaria	Scuola Primaria	Scuola Primaria	Scuola Primaria	Scuola Secondaria I ^a	Scuola Secondaria I ^a	Scuola Secondaria I ^a
Contenuti	Contenuti	Contenuti	Contenuti	Contenuti	Contenuti	Competenze	Competenze	Competenze
5 anni	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta	Classe prima	Classe seconda	Classe terza
<p>Manipolazione di materiali diversi e costruzione di modelli e manufatti</p> <p>Esplorazione e ricerca di cose nuove</p> <p>Procedure in ordine logico</p> <p>Conoscenza di alcuni problemi e possibilità di risoluzione</p> <p>Funzioni e usi di oggetti tecnologici di uso quotidiano</p> <p>Lo sviluppo del pensiero critico</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE Esplorazioni, osservazioni e rappresentazioni dell'ambiente che circonda l'alunno. Rilevazione delle parti, dei materiali e della funzione di oggetti e di macchine. Costruzione di semplici oggetti con materiali vari. Denominazione e funzione delle parti del computer: unità</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE Esplorazione del mondo artificiale attraverso i cinque sensi cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni. Rilevazione delle parti, dei materiali e della funzione di oggetti e di macchine. Classificazione degli oggetti e delle semplici macchine in base alla loro funzione. Costruzione di semplici oggetti con materiali vari.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE Descrizione con le parole e rappresentazioni e con disegni e schemi degli elementi del mondo artificiale, individuazione delle differenze per forma, materiali, funzioni, collocazione nel contesto d'uso, riflessione sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. Legge e ricava informazioni</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE Analisi delle parti e delle funzioni di semplici macchine. Scomposizione e/o ricomposizione di oggetti. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Uso di software,</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE Analisi delle parti e delle funzioni di semplici macchine: il funzionamento e la funzionalità. Scomposizione e/o ricomposizione di oggetti. Collaudo relativo agli oggetti realizzati e/o in dotazione. Riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione</p>	<p>VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE I diversi materiali di cui sono fatti gli oggetti. I processi produttivi che portano dai materiali ai semilavorati agli oggetti finiti. Costruzioni grafiche geometriche di base. Le figure geometriche piane</p>	<p>VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE il settore agro-alimentare, relativo alla produzione, trasformazione, conservazione e distribuzione degli alimenti. L'organizzazione del territorio, gli insediamenti urbani, le città Le figure geometriche solide</p>	<p>VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE Il settore energetico dal reperimento delle fonti, sotto diverse forme, alla loro trasformazione, trasporto ed utilizzazione Il sistema dei trasporti e i principali mezzi Il settore delle telecomunicazioni relativo agli strumenti, ai sistemi, alle reti e ai linguaggi della</p>

	centrale, monitor, mouse, tastiera, stampante. Uso delle procedure: accendere e spegnere il computer, usare il mouse e la tastiera, avviare un programma ed uscire da un programma. Uso di software.	Denominazione e funzione delle parti del computer: unità centrale, monitor, mouse, tastiera, stampante. Uso delle procedure: accendere e spegnere il computer, usare il mouse e la tastiera, avviare un programma ed uscire da un programma. Uso di software.	utili per la realizzazione di oggetti ed esperienze.	didattici e non. Navigazione tra siti sicuri.	informatica. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Uso di software, didattici e non. Navigazione all'interno di siti sicuri.			comunicazione I diversi tipi di inquinamento Rappresentazioni di solidi mediante proiezioni assonometriche Le scale di ingrandimento e di riduzione
	PREVEDERE E IMMAGINARE Organizzazione e ricostruzione di percorsi di osservazione.	PREVEDERE E IMMAGINARE Rappresentazione di dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Valutazioni approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Organizzazione di una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e	PREVEDERE E IMMAGINARE Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Prevede conseguenze di decisioni e comportamenti relativi a oggetti in uso. Pianifica la	PREVEDERE E IMMAGINARE Progettazione e produzione di sequenze operative per la realizzazione di semplici manufatti con l'utilizzo di vari materiali preferibilmente riciclati. Collaudo relativo agli	PREVEDERE E IMMAGINARE Progettazione e produzione di sequenze operative per la realizzazione di semplici manufatti con l'utilizzo di vari materiali preferibilmente riciclati. Collaudo relativo agli	PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE Gli stati fisici ed i passaggi di stato della materia. Le grandezze fisiche e le relative unità di misura. Le diverse proprietà dei materiali che fanno sì che gli	PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE I prodotti chimici in agricoltura e le corrette pratiche agronomiche. Correlazioni fra agricoltura e ambiente. La nutrizione: bisogno primario e	PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE Correlazioni tra processi tecnologici e ambiente. Stime di grandezze fisiche riferite a materiali ed oggetti di uso comune. Valutazioni sulle

		informazioni.	fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	oggetti realizzati e/o in dotazione. Riflessioni su utensili: evoluzione nelle tappe della storia. Riflessione sui processi produttivi: evoluzione nelle tappe della storia.	oggetti realizzati e/o in dotazione. Riflessioni su utensili: evoluzione nelle tappe della storia. Riflessione sui processi produttivi: evoluzione nelle tappe della storia.	oggetti siano costruiti con un materiale piuttosto che con un altro. Le strutture portanti e la suddivisione in più parti di figure geometriche piane	qualità del prodotto alimentare. Il territorio italiano e i suoi rischi Forme e tipologie di abitazione Norme e criteri per costruire un'abitazione Organizzazione interna e impianti domestici Le proiezioni ortogonali di figure geometriche solide Scale d'ingrandimento e di riduzione	conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche come il risparmio e la razionalizzazione nell'impiego delle risorse. Individuazione dei danni ambientali legati alla produzione di energia
	INTERVENIRE E TRASFORMARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE	INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE	INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE	INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE
	Costruzione di oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzazione di oggetti in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	Procedure per la realizzazione di semplici trasformazioni. Esecuzione di indicazioni per la costruzione di semplici manufatti.	Realizzazione di un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni. Uso del PC: applicazioni di videoscrittura e grafica.	Realizzazione di un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni. Uso del PC: applicazioni di videoscrittura e grafica.	Tecnologia dei materiali: tipi di prodotto e tipi di lavorazione. Importanza del riutilizzo degli oggetti e del riciclaggio dei materiali. Individuazione delle relazioni fra tecnologia,	Trasformazione e conservazione degli alimenti Additivi alimentari Modelli alimentari, malnutrizione e denutrizione. Realizzazione di solidi geometrici in	Lo spreco energetico, importanza del risparmio energetico ed analisi delle tecnologie esistenti già in grado di attuarlo. Rilevare e disegnare ambienti

						uomo e ambiente. Elementi ornamentali su base geometrica.	cartoncino.	avvalendosi di tecniche specifiche. Comunicare in rete in tempo reale.
--	--	--	--	--	--	--	-------------	---