



ISTITUTO COMPRESIVO SCOLASTICO STATALE "CARDARELLI - MASSAUA"  
SCUOLA PRIMARIA VIA MASSAUA



## TECNOLOGIA

### COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

La **competenza digitale** consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

### CLASSE PRIMA E SECONDA

| COMPETENZE SPECIFICHE  | ABILITÀ  | CONOSCENZE  | METODOLOGIA  |
|--|--|---|--|
| L'alunno progetta e realizza semplici manufatti spiegando le fasi del processo | <ul style="list-style-type: none"><li>- Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni</li><li>- Realizza semplici manufatti seguendo una metodologia concordata</li><li>- Indica le tappe di un processo e le modalità con</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Proprietà e caratteristiche di alcuni materiali molto comuni</li><li>- Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</li><li>- Oggetti e utensili di uso comune: loro funzione e</li></ul> | <p>Le attività multimediali sono sempre legate alle attività curricolari in modo da educare attraverso i media e non limitarsi a insegnare l'uso dei media tecnologici.</p> <p>Nello stesso modo, i contenuti sono sempre collegati alle discipline e alle esperienze dei bambini.</p> <p>L'insegnamento deve procedere in maniera</p> |

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  | <p>le quali si è realizzato un semplice manufatto.</p>   | <p>trasformazione nel tempo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzo di materiali di recupero</li> <li>- Procedure di utilizzo sicuro degli utensili.</li> </ul>  | <p>molto graduale ed essere presentato come un gioco più che come un'attività didattica. Una volta acquisite le conoscenze, si passerà a qualcosa di più complesse.</p> <p>Il percorso metodologico prevede da una parte l'approccio al computer dal punto di vista strumentale (quindi utilizzo dello strumento) e dall'altra offre agli alunni occasioni di lavoro, di collaborazione e di uso della propria creatività.</p> <p>Si prevede di seguire il seguente iter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si richiede al bambino la produzione di qualcosa (es. biglietto di compleanno, un testo per il giornalino);</li> <li>- si prendono in esame collegialmente altre produzioni analoghe e si discute su esse;</li> <li>- si danno le informazioni tecniche necessarie (es. come inserire titoli, clip art);</li> <li>- si dà l'avvio ai lavori.</li> </ul> <p>L'insegnante passa tra le postazioni a disposizione di chi richiede aiuto.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE</b></p> <p>Si prevedono verifiche in itinere e una a fine anno attraverso schede predisposte, l'osservazione dei manufatti realizzati e/o l'osservazione durante l'esecuzione delle varie attività.</p> |
| <p>L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individua e denomina le parti fondamentali di un PC e le principali periferiche</li> <li>- Accende e spegne il PC</li> <li>- Apre e chiude un programma e un documento</li> <li>- Usa il mouse per eseguire alcuni comandi</li> <li>- Utilizza la tastiera memorizzando le funzioni di alcuni tasti</li> <li>- Comprende alcuni termini del linguaggio specifico utilizzati nelle situazioni operative</li> <li>- Utilizza il PC per eseguire semplici giochi didattici</li> <li>- Utilizza il PC per illustrare</li> <li>- Riconosce un programma di videoscrittura e lo usa per scrivere parole e frasi.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementi fondamentali di un PC e le sue principali periferiche</li> <li>- Uso di alcune opzioni fondamentali del mouse e della tastiera</li> <li>- Procedure di accesso al computer</li> <li>- Alcune procedure per scrivere e illustrare</li> <li>- Procedure per utilizzare alcuni giochi didattici.</li> </ul> |   |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| <p>L'alunno é consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza materiali e utensili in sicurezza, coerentemente con le caratteristiche e le funzioni dei medesimi</li> <li>- Riconosce le principali fonti di pericolo nell'utilizzo di alcuni oggetti tecnologici e di conseguenza individua alcune modalità per l'utilizzo degli stessi in sicurezza e senza danno per la propria salute.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni</li> <li>- Principali regole del buon uso del laboratorio di informatica e della LIM, riguardanti la sicurezza e la salvaguardia dei macchinari</li> <li>- Importanza di una postura corretta davanti al PC.</li> </ul> | <p>La valutazione terrà in considerazione le competenze acquisite, l'interesse, la partecipazione e la modalità di approccio alla disciplina.</p> |
|---|---|---|---|

## AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

| COMPETENZE SPECIFICHE   | ABILITÀ  | CONOSCENZE  | METODOLOGIA   |
|---|--|---|---|
| <p>L'alunno progetta e realizza semplici manufatti spiegando le fasi del processo.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elabora semplici progetti per realizzare manufatti, individualmente o in gruppo, scegliendo materiali e attrezzi adeguati.</li> <li>- Realizza semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale concordata o istruzioni espresse sotto varia forma.</li> <li>- Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, le tappe del processo e le modalità di lavoro con le quali si è prodotto un manufatto.</li> <li>- Effettua stime e misurazioni con strumenti adeguati.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</li> <li>- Modalità di manipolazione di alcuni materiali</li> <li>- Modalità di riutilizzo e riciclaggio di alcuni materiali</li> <li>- Alcuni strumenti e procedure di misurazione.</li> </ul> | <p>Perché questi obiettivi possano essere raggiunti, è necessario proporre progetti e percorsi formativi in cui le nuove tecnologie siano integrate in modo funzionale all'apprendimento con l'utilizzo di applicativi in cui sia data agli allievi la possibilità di imparare con l'ausilio dell'informatica.</p> <p>In questo modo la metodologia è centrata sia sull'uso dell'applicativo stesso, sia sulla ricaduta a livello didattico disciplinare. Si aggiunge dunque alla formazione e all'uso di strumenti TIC, l'integrazione della dimensione sociale come costitutiva del processo di apprendimento e di uso delle TIC.</p> <p>La metodologia avrà modalità prettamente operativa con conoscenza diretta degli strumenti.</p> <p>I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. Inoltre, per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le</p> |
| <p>L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa le principali opzioni del sistema operativo per:</li> <li>- avviare/chiedere programmi</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procedure per aprire/chiedere programmi, per creare e salvare un file, per aprire file e cartelle, per</li> </ul>  | <p>La metodologia avrà modalità prettamente operativa con conoscenza diretta degli strumenti.</p> <p>I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. Inoltre, per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le</p>   |

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| <p>individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studi.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- creare e salvare cartelle e file e accedere agli stessi</li> <li>- stampare un documento</li> <li>- Utilizza autonomamente le fondamentali opzioni del mouse e della tastiera</li> <br/> <li>- Utilizza le funzioni di base di un programma di videoscrittura per comporre, revisionare, formattare e illustrare un testo</li> <li>- Realizza, individualmente o in gruppo, una semplice presentazione multimediale</li> <li>- Utilizza la Lavagna Interattiva Multimediale per attività guidate</li> <li>- Utilizza materiali digitali e giochi per l'apprendimento familiarizzando con interfacce grafiche sempre più complesse</li> <li>- Si avvia alla conoscenza delle Rete per scopi di informazione e ricerca</li> </ul> | <p>stampare documenti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementi base per utilizzare un programma di videoscrittura</li> <li>- Procedure per l'assemblaggio di testo e immagini in un unico documento</li> <li>- Utilizzo di alcuni strumenti a disposizione nella LIM</li> <li>- Utilizzo di giochi e di materiali digitali per l'apprendimento</li> <li>- Procedure per realizzare e per fruire di una semplice presentazione multimediale</li> <li>- Procedure guidate di utilizzo di motori di ricerca e procedure di salvataggio di informazioni specifiche, raccolte in rete e utili per le attività che si svolgono a scuola</li> <li>- Terminologia specifica.</li> </ul> | <p>tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline.</p> <p><b>VERIFICA E VALUTAZIONE</b></p> <p>Si prevedono verifiche in itinere e una alla fine dell'anno attraverso schede predisposte, l'osservazione dei manufatti realizzati e/o l'osservazione durante l'esecuzione delle varie attività.</p> <p>La valutazione terrà in considerazione le competenze acquisite, l'interesse, la partecipazione e la modalità di approccio alla disciplina.</p> |
|---|--|--|---|

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende alcuni termini del linguaggio specifico, utilizzati nelle situazioni operative, e li riutilizza opportunamente.</li> </ul>  |  |  |
| <p>L'alunno é consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza materiali e utensili coerentemente con le caratteristiche e le funzioni dei medesimi, nel rispetto delle norme di sicurezza</li> <li>- Individua gli strumenti più idonei per realizzare un semplice progetto e/o una misurazione</li> <li>- Riconosce le funzioni e il funzionamento di oggetti tecnologici legati a processi produttivi nel contesto del territorio di appartenenza</li> <li>- Riconosce le misure di sicurezza fondamentali da adottare in casa, a scuola e in altri contesti sperimentati, legate alla presenza e all'utilizzo di macchinari e attrezzature</li> <li>- Sa leggere segnalazioni di</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Caratteristiche e potenzialità degli strumenti d'uso più comune</li> <li>- Alcuni oggetti e processi produttivi con riferimento al proprio territorio e alla storia locale.</li> <li>- Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni</li> <li>- Alcuni segnali relativi alla sicurezza in un ambiente e all'uso corretto di materiali e attrezzature</li> <li>- Principali e rischi e cautele nell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</li> </ul> |  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  | <p>pericolo espresse in forma simbolica</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Riconosce alcuni rischi connessi all'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e individua, di conseguenza, comportamenti adeguati.</li></ul> |  |  |
|--|--|--|--|