



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “ALDO MORO”

AMBITO CAMPANIA NA 0019 - CODICE FISCALE 80103930634 - CODICE UNIVOCO: UFQTTI

*Via Pigna 103 - 80013 Casalnuovo di Napoli (NA)*

TEL./FAX 081/ 8423190 [www.icsaldomoro.gov.it](http://www.icsaldomoro.gov.it)

E-mail: [naic8aj002@istruzione.it](mailto:naic8aj002@istruzione.it) – [pec:naic8aj002@pec.istruzione.it](mailto:naic8aj002@pec.istruzione.it)



<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b> <b>Raccomandazione europea 2018</b>		
<b>Scuola dell'Infanzia</b>	<b>Scuola Primaria</b>	<b>Scuola Secondaria I Grado</b>
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza
<b>Indicazioni Nazionali 2012</b>		
<b>Scuola dell'Infanzia</b>	<b>Campo di esperienza</b>	<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>
<b>Primaria/Secondaria I grado</b>	Disciplina	<b>TECNOLOGIA</b>

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria I Grado
<p>L'alunno sa riconoscere i sistemi tecnologici e naturali. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici e sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>Rispetta e applica le regole di sicurezza in tutti gli ambienti.</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.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi</p>

		<p>complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>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> <p>Riconosce, valuta, gestisce, previene il rischio, il pericolo, il danno.</p> <p>Sa agire, responsabilmente, in situazioni di emergenza per proteggere sé stesso, gli altri e l'ambiente.</p>
--	--	--

<b>Scuola dell'Infanzia</b>	
Campo di esperienza: <b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>	
<b>Obiettivi di Apprendimento (Conoscenze/Abilità)</b>	
<p><b>(Abilità)</b></p> <p>Mettere in successione ordinata delle sequenze.</p> <p>Porre domande e formulare ipotesi.</p> <p>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</p> <p>Eseguire giochi al computer.</p> <p>Scoprire e descrivere caratteristiche di materiali differenti.</p> <p>Percepire relazioni di causa-effetto.</p> <p>Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer e sul tablet.</p> <p>Prendere visione di lettere e forma di scrittura attraverso il computer e il tablet.</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer e il tablet.</p> <p><b>(Conoscenze)</b></p> <p>Il computer e i suoi usi - Altri strumenti di comunicazione (audiovisivi, telefoni fissi e mobili, tablet, ecc...) - Il computer, il tablet e i loro usi - Mouse – Tastiera - Icone principali di windows e di word - Sperimentazione di oggetti e materiali.</p>	

<b>Scuola primaria</b>	
Disciplina: <b>TECNOLOGIA</b>	
<b>Obiettivi di Apprendimento (Conoscenze/Abilità)</b>	
<p><b><u>VEDERE E OSSERVARE</u></b>  <b>(Abilità)</b>  Leggere e ricavare informazioni da guide d'uso o istruzioni di montaggio.  Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.  Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p><b>(Conoscenze)</b>  Le proprietà dei materiali : esperienze e prove- Informazioni da guide d'uso – Istruzioni di montaggio – Grafici, tabelle, mappe, diagrammi disegni e testi – Il disegno tecnico: uso di righello e squadra, goniometro e compasso.</p> <p><b><u>PREVEDERE E IMMAGINARE</u></b>  <b>(Abilità)</b>  Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.  Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.  Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi  Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.  Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p><b>(Conoscenze)</b>  Stime di pesi e misure – Parti di oggetti e meccanismi - Lavoretti per le festività o per le attività didattiche - Uso e descrizione di oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali e funzioni. Evoluzione degli oggetti nel tempo: vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.</p> <p><b><u>INTERVENIRE E TRASFORMARE</u></b>  <b>(Abilità )</b>  Utilizzare materiali informatici per l'apprendimento.  Utilizzare la rete per scopi d'informazione, comunicazione e ricerca.  Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.  Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.  Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse, applicare tecniche di riciclaggio materiali (vetro, plastica, carta, metallo, umido, indifferenziata).  Conoscere le regole di sicurezza e comportamento nei diversi ambienti, prevenendone le conseguenze di comportamenti inadeguati.</p>	

Utilizzare consapevolmente internet come strumento di ricerca, riconoscendo l'attendibilità delle fonti.  
Conoscere e rispettare il codice della strada.

**(Conoscenze)**

Uso di internet come fonte di notizie e di informazioni – Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali - Principi di funzionamento di macchine semplici e apparecchi di uso comune - Segnali di sicurezza e simboli di rischio - I nuovi media quali strumenti di comunicazione.

<b>Scuola secondaria di primo grado</b>	
Disciplina: <b>TECNOLOGIA</b>	
<b>Obiettivi di Apprendimento (Conoscenze/Abilità)</b>	
<b><u>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</u></b>	
<b>(Abilità)</b>	
Eseguire misurazioni, rilievi grafici e fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.	
<b><u>PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE</u></b>	
<b>(Abilità)</b>	
Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti. Valutare in modo critico le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Pianificare le diverse fasi della realizzazione di un oggetto/progetto, impiegando anche materiali di uso quotidiano (riciclo). Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.	
<b><u>INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE</u></b>	
<b>(Abilità)</b>	
Smontare, rimontare e costruire semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. Applicare le procedure di evacuazione. Saper adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni. Agire rispettando le attrezzature, le cose pubbliche e l'ambiente, adottando comportamenti di utilizzo oculato delle risorse naturali ed energetiche.	

**(Conoscenze)**

Conoscere le diverse fonti energetiche, il loro funzionamento, valutandone i fattori di rischio per l'ambiente.

Conoscere ed utilizzare nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità per produrre materiale infografico.

Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni

Manipolazione dei più diversi materiali

Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti nel corso del tempo

Funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune

Tecniche di rappresentazione anche attraverso l'uso del computer

Terminologia specifica