CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA NELLA SCUOLA PRIMARIA- CLASSE PRIMA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della cl. 5^.	Obiettivi	Contenuti
L'alunno: **1.**Esplora ed interpreta il mondo fatto dall'uomo; individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.	**1a.**Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.	**1/2a.** Descrizione di oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni.
2.Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.	**2a.**Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.	
3.Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.	**3a**.Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.	**3a.** Realizzazione di manufatti di uso comune.
4.Esamina e rappresenta oggetti e processi, anche in relazione all'impatto con l'ambiente, e rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali.	**4a.**Conoscere storie d'oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.	**4a.**Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati.
5.Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità, osservando oggetti del passato.	**5a.**Osservare oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo.	**5a.**Vantaggi degli utensili e loro evoluzione nel tempo.
6.Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.	**6a.**Conoscere la definizione di macchina, distinguerne le varie tipologie e coglierne le diverse funzioni. **6b.**Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio. **6c.**Conoscere la nomenclatura informatica di base. Conoscere le parti principali che compongono un PC e alcune periferiche. Conoscere e sperimentare semplici procedure informatiche: accensione e spegnimento di un PC, apertura di alcuni programmi ai quali saper associare le icone corrispondenti.	**6a.** La "macchina" come prodotto dell'intelligenza umana. Macchine differenti nelle funzioni e nelle modalità di funzionamento. **6b.** Il nostro laboratorio. **6c.** Il PC e i suoi componenti: case, mouse, tastiera, monitor, stampante, scanner, casse, modem, webcam, microfono, ecc. Le schermate più in uso e i principali simboli grafici.

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA NELLA SCUOLA PRIMARIA- CLASSE SECONDA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della cl. 5^.	Obiettivi	Contenuti
L'alunno: **1.**Esplora ed interpreta il mondo fatto dall'uomo; individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.	**1a.**Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.	**1/2a.** Descrizione di oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni.
2.Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.	**2a.**Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.	
3.Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.	**3a**.Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.	**3a.** Realizzazione di manufatti di uso comune.
4.Esamina e rappresenta oggetti e processi, anche in relazione all'impatto con l'ambiente, e rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali.	**4a.**Conoscere storie d'oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.	**4a.**Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati.
5.Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità, osservando oggetti del passato.	**5a.**Osservare oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo.	**5a.**Vantaggi degli utensili e loro evoluzione nel tempo.
6.Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.	**6a.**Conoscere la definizione di macchina, distinguerne le varie tipologie e coglierne le diverse funzioni. **6b.**Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio. **6c.**Conoscere la nomenclatura informatica di base. Conoscere le parti principali che compongono un PC e alcune periferiche. Conoscere e sperimentare semplici procedure informatiche: accensione e spegnimento di un PC, apertura di alcuni programmi ai quali saper associare le icone corrispondenti.	**6a.** La "macchina" come prodotto dell'intelligenza umana. Macchine differenti nelle funzioni e nelle modalità di funzionamento. **6b.** Il nostro laboratorio. **6c.** Il PC e i suoi componenti: case, mouse, tastiera, monitor, stampante, scanner, casse, modem, webcam, microfono, ecc. Le schermate più in uso e i principali simboli grafici.

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA NELLA SCUOLA PRIMARIA- CLASSE TERZA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della cl. 5^.	Obiettivi	Contenuti
L'alunno: **1.**Esplora ed interpreta il mondo fatto dall'uomo; individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.	**1a.** Descrivere e classificare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.	**1/2a.** Materiali e loro caratteristiche. Oggetti e parti che li compongono. Oggetti e materiali a confronto.
2.Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.	**2a.**Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.	
3.Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.	**3a.**Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.	**3a.** Realizzazione di manufatti di uso comune.
4.Esamina e rappresenta oggetti e processi, anche in relazione all'impatto con l'ambiente, e rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali.	**4a.**Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.	**4a.**Rappresentazione grafica degli oggetti esaminati.
5.Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità, osservando oggetti del passato.	**5a.**Osservare e descrivere oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo.	**5a.** Storie di oggetti e materiali.
6.Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.	**6a.**Approfondire la conoscenza del PC.	**6a.** Il computer: componenti hard-ware. Uso del PC: disegnare al computer utilizzando Paint.

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA NELLA SCUOLA PRIMARIA- CLASSE QUARTA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della cl. 5^.	Obiettivi	Contenuti
L'alunno: **1.**Esplora ed interpreta il mondo fatto dall'uomo; individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.	**1a.**Osservare ed analizzare oggetti e strumenti comuni, conoscendo il rapporto forma, materiali e funzione.	**1a/2a/3a.** Proprietà e caratteristiche dei materiali.
2.Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.	**2a.**Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che vengono dati.	
3.Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.	**3a.** Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti e Saperle fornire ai compagni.	**3a.** Costruzione di modelli e realizzazione di manufatti di uso comune.
4.Esamina e rappresenta oggetti e processi, anche in relazione all'impatto con l'ambiente, e rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali.	**4a.**Conoscere e raccontare storie d'oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.	**4a.** Rappresentazione grafica degli oggetti esaminati. **4b.** Storie di oggetti e fenomeni presenti nella realtà
5.Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità, osservando oggetti del passato.	**5a.**Conoscere ed analizzare il ciclo di produzione di una azienda: dalla materia prima al prodotto finito.	**5a.** Analisi tecnica di un sistema di produzione
6.Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.	**6a.**Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione.	**6a.** Conoscenza ed uso del PC: scrivere al computer utilizzando Word.

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA NELLA SCUOLA PRIMARIA- CLASSE QUINTA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della cl. 5^.	Obiettivi	Contenuti
L'alunno: **1.**Esplora ed interpreta il mondo fatto dall'uomo; individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.	**1a.**Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevarne le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento.	**1a/2a/5a.** Manufatti e materiali d'uso comune. Oggetti tecnologici di uso quotidiano: gli elettrodomestici nella vita di tutti i giorni; loro evoluzione nel tempo; regole di sicurezza per il loro utilizzo
2.Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.	**2a.**Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che vengono dati.	
3.Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.	**3a.**Eseguire semplici progetti individualmente o con i compagni valutando i tipi di materiali in funzione dell'impiego.	**3a.** Semplici progetti per la realizzazione di manufatti di uso comune.
4.Esamina e rappresenta oggetti e processi, anche in relazione all'impatto con l'ambiente, e rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali.	**4a.**Esaminare oggetti e processi, anche rispetto all'impatto con l'ambiente, e rappresentarli con disegni e modelli.	**4a.** Rappresentazione grafica di oggetti e realizzazione di semplici modellini.
5.Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità, osservando oggetti del passato.	**5a.**Conoscere ed analizzare il ciclo di produzione di una azienda: dalla materia prima al prodotto finito.	
6.Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.	**6a.**Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione.	**6a.** Addestramento operativo al computer utilizzando la videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli. Inserimento, su un documento word, di tabelle e grafici relativi ad indagini effettuate. Creazione di cartelle per archiviare dati. Creazione di file di documenti e loro salvataggio in cartelle personali. Internet come mezzo per approfondire argomenti scientifici.

CURRICULO VERTICALE DI TECNOLOGIA per la SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze. (al termine del triennio)		**OBIETTIVI**	**CONTENUTI**
1. Descrive e classifica utensili e macchine cogliendone le diversità in relazione al funzionamento e al tipo di energia e di controllo che richiedono per il funzionamento.		1a. Riflettere sui contesti e i processi di produzione in cui trovano impiego utensili e macchine per la trasformazione delle materie prime in prodotti finiti	1a. Processo di trasformazione della materia prima al prodotto finito
2. Conosce le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione		2a.Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui sono ottenuti	2a. Proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali del ciclo produttivo
3. Comprende i problemi legati alla produzione di energia sviluppando sensibilità per i problemi economici, ecologici e della salute legati alle varie forme e modalità di produzione.		3a. Cogliere l'evoluzione nel tempo nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici	3a. Ecologia ed ambiente
4. Esegue la rappresentazione grafica di oggetti usando il disegno tecnico.		4a. Adoperare correttamente gli strumenti da disegno e saper comunicare semplicemente con il linguaggio grafico	4a. Disegno geometrico: strumenti, figure piane e solide
5. Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro, per presentare i risultati e potenziare le capacità comunicative.		5a. Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazione essenziali fra essi	5a. Hardware e software.

CURRICULO VERTICALE DI TECNOLOGIA per la SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE SECONDA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze. (al termine del triennio)		**OBIETTIVI**	**CONTENUTI**
1. Descrive e classifica utensili e macchine cogliendone le diversità in relazione al funzionamento e al tipo di energia e di controllo che richiedono per il funzionamento.		1a. Riconoscere semplici sistemi di comunicazione cogliendone le diversità: la stampa, la fotografia, i mezzi di telecomunicazione, i mezzi di trasporto ed educazione stradale.	1a. I mezzi di comunicazione (stampa, televisione, radio, cinema, cellulare). Mezzi di trasporto (via aria, via acqua, via terra) Educazione stradale
2. Conosce le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione		2a. Eseguire rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione	2a. Attività di misurazione e rappresentazione della propria aula e della propria abitazione
3. Comprende i problemi legati alla produzione di energia sviluppando sensibilità per i problemi economici, ecologici e della salute legati alle varie forme e modalità di produzione.		3a. Sapere quali sono le forme di inquinamento legate agli ambienti ed in modo particolare alle città	3a. Inquinamento degli ambienti vissuti dall'uomo: la città ed i luoghi di lavoro
4. Esegue la rappresentazione grafica di oggetti usando il disegno tecnico.		4a. Conoscere e comprendere il linguaggio grafico e saper riprodurre un motivo geometrico	4a. Disegno geometrico: strutture modulari e poligoni stellari
5. Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro, per presentare i risultati e potenziare le capacità comunicative.		5a. Descrivere segnali, istruzioni e brevi sequenze di istruzioni da dare ad un dispositivo per ottenere un risultato voluto	5a. Sistemi operativi. Gestione dei files.
6. Ricerca informazioni, sviluppa le proprie idee utilizzando le TIC		6a. Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini per produrre documenti in diverse situazioni	6a. Word. Excel. Power Point.

CURRICULO VERTICALE DI TECNOLOGIA per la SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE TERZA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze. (al termine del triennio)		OBIETTIVI	CONTENUTI
1. Descrive e classifica utensili e macchine cogliendone le diversità in relazione al funzionamento e al tipo di energia e di controllo che richiedono per il funzionamento.		1a. Riflettere sui contesti e i processi di produzione in cui trovano impiego utensili e macchine, con particolare riferimento a quelli per la produzione alimentare e l'agricoltura	1a. L'alimentazione e l'agricoltura. Processi di produzione e uso delle macchine agricole e delle tecniche di coltivazione
2. Conosce le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione		2a. Progettare oggetti semplici da realizzare in laboratorio con materiale di facile reperibilità	2a. Progettazione e costruzione di oggetti semplici con materiali di risulta
3. Comprende i problemi legati alla produzione di energia sviluppando sensibilità per i problemi economici, ecologici e della salute legati alle varie forme e modalità di produzione.		3a. Iniziare a comprendere i problemi legati alla produzione di energia utilizzando appositi schemi e indagare sui benefici e sui problemi economici ed ecologici legati alle varie forme e modalità di produzione	3a. L'energia: centrali elettriche ed in generale centrali di produzione energetica. Problemi ecologici collegati
4. Esegue la rappresentazione grafica di oggetti usando il disegno tecnico.		4a. Usare il disegno tecnico, seguire le regole dell'assonometria e successivamente quelle delle proiezioni ortogonali.	4a. Disegno geometrico: tecniche di rappresentazione mediante l'assonometria e le proiezioni ortogonali
5. Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro, per presentare i risultati e potenziare le capacità comunicative.		5a. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche che ha acquisito	5a. Sistema operativo Windows. Gestione dei files. Sicurezza informatica.
6. Ricerca informazioni, sviluppa le proprie idee utilizzando le TIC		6a.Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio di informazioni	6°. Le reti. Internet. La posta elettronica.