

Progettazione Curricolare di TECNOLOGIA

Dalla Progettazione Curricolare alla Progettazione per Competenze

CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA

<p>Competenze attese al termine della classe quinta della scuola Primaria</p> <p>Competenza 1: Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Competenza 2: Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne descrive la funzione principale</p> <p>Competenza 3: E' a conoscenza di semplici processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale</p> <p>Competenza 4: Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo da etichette, volantini o altra documentazione</p> <p>Competenza 5: Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione</p> <p>Competenza 6: Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione di uso comune e ne fa un uso adeguato</p> <p>Competenza 7: Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali</p>
--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Contenuti
VEDERE E OSSERVARE	
<p>Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi</p>	<p>Misurazioni e rilievi di es. propria cameretta, aula, giardino.....</p> <p>Ingrandimenti e riduzioni in scala</p> <p>Lettura di istruzioni di montaggio da guide, libretti, tutorial multimediali</p> <p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni (metalli, plastica, fibre tessili, vetro, ceramica....)</p> <p>Regole del disegno tecnico per la produzione di semplici oggetti tridimensionali (scatole, dadi, cilindri,</p> <p>Terminologia specifica</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</p> <p>Conoscenza di internet</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	Contenuti
<p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico</p> <p>Prevedere le conseguenze di decisioni o</p>	<p>Stime e misure</p> <p>Risparmio energetico: fonti di energia rinnovabili ed esauribili</p>

<p>comportamenti personali o relative alla propria classe</p> <p>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p> <p>Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<p>Impianti elettrici</p> <p>Riutilizzo e riciclaggio dei materiali</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza</p> <p>Miglioramenti dei difetti di un oggetto</p> <p>Pianificazione di una gita o una visita esterna alla scuola con l'impiego di internet per reperire informazioni utili</p>
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<p>Contenuti</p>
<p>Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni</p> <p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità</p>	<p>Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo</p> <p>Alimentazione: modalità di cottura dei cibi, preparazione alimenti, ricette.....</p> <p>Decori, riparazioni e abbellimenti scolastici</p> <p>Realizzazione di manufatti con modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni (es. manufatti in ceramica...)</p> <p>Installazione su pc o su altri strumenti multimediali di programmi didattici utili alla scuola</p>