

TECNOLOGIA Classe 1ª			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	
		ABILITA'	CONOSCENZE
L'ALUNNO RICONOSCE ED IDENTIFICA NELL'AMBIENTE CHE LO CIRCONDA ELEMENTI E FENOMENI DI TIPO ARTIFICIALI	Conoscere le proprietà dei materiali	Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	Le proprietà dei materiali.
CONOSCE E UTILIZZA SEMPLICI OGGETTI E STRUMENTI DI USO QUOTIDIANO ED È IN GRADO DI DESCRIVERNE LA FUNZIONE PRINCIPALE, LA STRUTTURA E DI SPIEGARNE IL FUNZIONAMENTO	Usare in modo consapevole ed appropriato il materiale a disposizione nel quotidiano	Usa oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.	Uso e descrizione di oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni. Rischi derivanti dall'uso improprio di oggetti di uso scolastico.
REALIZZA OGGETTI COOPERANDO CON I COMPAGNI E SEGUENDO UNA DEFINITA METODOLOGIA PROGETTUALE	Progettare un percorso finalizzato alla produzione di un risultato materiale/concettuale	Segue istruzioni d'uso per realizzare oggetti Dimostra spirito d' iniziativa nella realizzazione di progetti Collabora con gli altri e rispetta le regole condivise.	Manufatti di uso comune e loro realizzazione in occasione di ricorrenze particolari o per supporto ricordato e funzionale ad altre discipline. Utilizzo di materiali ,strumenti e spazi in funzione dell'attività seguendo le indicazioni date per eseguire un compito
ESAMINA E CONOSCE OGGETTI E PROCESSI DI TRASFORMAZIONI DI RISORSE E DI CONSUMO DI ENERGIA ANCHE IN RELAZIONE ALL'IMPATTO CON L'AMBIENTE E RILEVA SEGNI E SIMBOLI COMUNICATIVI ANALIZZANDO I PRODOTTI	Conoscere le risorse e i processi di trasformazione, analizzare gli impatti ambientali relativi ai consumi in ambito quotidiano	Conosce storie d'oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. .	Storie di oggetti di uso comune e loro rappresentazione iconica.

COMMERCIALI			
<p>USA LE NUOVE TECNOLOGIE E I LINGUAGGI MULTIMEDIALI PER SVILUPPARE IL PROPRIO LAVORO IN PIÙ DISCIPLINE ED INIZIA A RICONOSCERE CARATTERISTICHE, POTENZIALITÀ E LIMITI, DELLA TECNOLOGIA ATTUALE.</p>	<p>Utilizzare in modo consapevole i mezzi tecnologici</p>	<p>Conosce la definizione di macchina, distingue le varie tipologie e coglie le diverse funzioni.</p> <p>Conosce e rispetta l'ambiente laboratorio.</p> <p>Conosce la nomenclatura informatica di base.</p> <p>Conosce le parti principali che compongono un PC e alcune periferiche.</p> <p>Conosce e sperimenta semplici procedure informatiche: accensione e spegnimento di un PC e della LIM, apertura di alcuni programmi ai quali saper associare le icone corrispondenti.</p> <p>E' consapevole delle tecnologie della comunicazione, con particolare riferimento alla Didattica Digitale Integrata</p>	<p>La "macchina" come prodotto dell'intelligenza umana. Macchine differenti nelle funzioni e nelle modalità di funzionamento.</p> <p>Il PC e i suoi componenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mouse (puntare, cliccare, trascinare e selezionare) - case (accensione e spegnimento) - desktop (conoscere le icone dei principali programmi) - tastiera (posizionamento di lettere, numeri e punteggiatura) - monitor - stampante <p>Le principali funzioni GSuite (studente): classroom e meet.</p> <p>Attività unplugged (reticoli su carta quadrettata e Pixel Art)</p>
	<p>Sviluppare il pensiero computazionale</p>	<p>Sviluppa la creatività e i processi logici.</p>	

TECNOLOGIA Classe 2ª			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	
		ABILITA'	CONOSCENZE
L'ALUNNO RICONOSCE ED IDENTIFICA NELL'AMBIENTE CHE LO CIRCONDA ELEMENTI E FENOMENI DI TIPO ARTIFICIALI	Conoscere le proprietà dei materiali	Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni	Le proprietà dei materiali.
CONOSCE E UTILIZZA SEMPLICI OGGETTI E STRUMENTI DI USO QUOTIDIANO ED È IN GRADO DI DESCRIVERNE LA FUNZIONE PRINCIPALE, LA STRUTTURA E DI SPIEGARNE IL FUNZIONAMENTO	Usare in modo consapevole ed appropriato il materiale a disposizione nel quotidiano	Usa oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.	Materiali e loro caratteristiche. Oggetti e parti che li compongono. Proprietà e differenze tra oggetti per forma, materiali, funzioni.
REALIZZA OGGETTI COOPERANDO CON I COMPAGNI E SEGUENDO UNA DEFINITA METODOLOGIA PROGETTUALE	Progettare un percorso finalizzato alla produzione di un risultato materiale/concettuale	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, e segue istruzioni d'uso per realizzarlo. Dimostra spirito d'iniziativa nella realizzazione di progetti. Collabora con gli altri e rispetta le regole condivise.	Manufatti di uso comune e loro realizzazione in occasione di ricorrenze particolari o per supporto ricordato e funzionale ad altre discipline.
ESAMINA E CONOSCE OGGETTI E PROCESSI DI TRASFORMAZIONI DI RISORSE E DI CONSUMO DI ENERGIA ANCHE IN RELAZIONE ALL'IMPATTO CON L'AMBIENTE E RILEVA SEGNI E SIMBOLI	Conoscere le risorse e i processi di trasformazione, analizzare gli impatti ambientali relativi ai consumi in ambito quotidiano	Conosce storie d'oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.	Storie di oggetti di uso comune e loro rappresentazione grafica.

COMUNICATIVI ANALIZZANDO I PRODOTTI COMMERCIALI			
USA LE NUOVE TECNOLOGIE E I LINGUAGGI MULTIMEDIALI PER SVILUPPARE IL PROPRIO LAVORO IN PIÙ DISCIPLINE ED INIZIA A RICONOSCERE CARATTERISTICHE, POTENZIALITÀ E LIMITI, DELLA TECNOLOGIA ATTUALE.	Utilizzare in modo consapevole i mezzi tecnologici	<p>Approfondisce la conoscenza del PC e della LIM.</p> <p>E' consapevole delle tecnologie della comunicazione, con particolare riferimento alla Didattica Digitale Integrata</p> <p>Segue istruzioni d'uso per sperimentare semplici procedure informatiche e utilizza programmi di disegno.</p>	<p>Conoscenza e utilizzo creativo degli strumenti di Paint.</p> <p>Conoscenza di programmi di video-scrittura Word / Open office:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prime conoscenze di formattazione del testo (scelta del carattere, della grandezza e dello stile) -aprire e chiudere un file -Conoscenza delle funzione di salvataggio di documenti <p>Conoscenza delle funzioni della Lim.</p> <p>Il PC e i suoi componenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - desktop (conoscere le icone e le varie parti di una finestra: barra del titolo, barra degli strumenti, barra del menù, barra di stato, barra degli indirizzi e barra di scorrimento) - tastiera (usare i principali comandi) <p>Le principali funzioni GSuite (studente: classroom e meet.</p> <p>Attività unplugged (reticoli su carta quadrettata e Pixel Art)</p>
	Sviluppare il pensiero computazionale	Sviluppa la creatività e i processi logici.	

TECNOLOGIA Classe 3ª			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	
		ABILITA'	CONOSCENZE
L'ALUNNO RICONOSCE ED IDENTIFICA NELL'AMBIENTE CHE LO CIRCONDA ELEMENTI E FENOMENI DI TIPO ARTIFICIALI	Conoscere le proprietà dei materiali	Effettua prove ed esperienze sulle proprietà di alcuni elementi e materiali più comuni	Proprietà e caratteristiche di elementi e materiali
CONOSCE E UTILIZZA SEMPLICI OGGETTI E STRUMENTI DI USO QUOTIDIANO ED È IN GRADO DI DESCRIVERNE LA FUNZIONE PRINCIPALE, LA STRUTTURA E DI SPIEGARNE IL FUNZIONAMENTO	Usare in modo consapevole ed appropriato il materiale a disposizione nel quotidiano	Usa oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni. Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.	Materiali e loro caratteristiche. Oggetti e parti che li compongono. Proprietà e differenze tra oggetti per forma, materiali, funzioni. Misure arbitrarie e convenzionali: il Sistema Metrico Decimale.
REALIZZA OGGETTI COOPERANDO CON I COMPAGNI E SEGUENDO UNA DEFINITA METODOLOGIA PROGETTUALE	Progettare un percorso finalizzato alla produzione di un risultato materiale/concettuale	Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, e segue istruzioni d'uso per realizzarlo. Collabora con gli altri. Dimostra originalità e spirito d'iniziativa nella realizzazione dei progetti. .	Manufatti di uso comune e loro realizzazione in occasione di ricorrenze particolari o per supporto ricordato e funzionale ad altre discipline. Le proprietà della materia e le sue trasformazioni.

TECNOLOGIA Classe 4 ^a			
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI	
		ABILITA'	CONOSCENZE
L'ALUNNO RICONOSCE ED IDENTIFICA NELL'AMBIENTE CHE LO CIRCONDA ELEMENTI E FENOMENI DI TIPO ARTIFICIALI	Conoscere le proprietà dei materiali	Effettua prove ed esperienze sulle proprietà di alcuni elementi e materiali più comuni.	Proprietà e caratteristiche di elementi e materiali
CONOSCE E UTILIZZA SEMPLICI OGGETTI E STRUMENTI DI USO QUOTIDIANO ED È IN GRADO DI DESCRIVERNE LA FUNZIONE PRINCIPALE, LA STRUTTURA E DI SPIEGARNE IL FUNZIONAMENTO	Usare in modo consapevole ed appropriato il materiale a disposizione nel quotidiano	<p>Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>Esegue semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p>	<p>Rappresentazione grafica di oggetti esaminati.</p> <p>Ambiente casa / scuola: semplici misurazioni ed eventuali rilievi fotografici.</p>
REALIZZA OGGETTI COOPERANDO CON I COMPAGNI E SEGUENDO UNA DEFINITA METODOLOGIA PROGETTUALE	Progettare un percorso finalizzato alla produzione di un risultato materiale/concettuale	<p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Utilizza semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>Dimostra originalità e spirito d'iniziativa nella realizzazione dei progetti.</p>	<p>Manufatti di uso comune e loro realizzazione in occasione di ricorrenze particolari o per supporto raccordato e funzionale ad altre discipline.</p> <p>Le proprietà della materia e le sue trasformazioni.</p> <p>Materiali, strumenti e spazi in funzione dell'attività da svolgere e nella realizzazione di semplici progetti.</p>

ESAMINA E CONOSCE OGGETTI E PROCESSI DI TRASFORMAZIONI DI RISORSE E DI CONSUMO DI ENERGIA ANCHE IN RELAZIONE ALL'IMPATTO CON L'AMBIENTE E RILEVA SEGNI E SIMBOLI COMUNICATIVI ANALIZZANDO I PRODOTTI COMMERCIALI	Conoscere le risorse e i processi di trasformazione, analizzare gli impatti ambientali relativi ai consumi in ambito quotidiano	Conosce ed analizza il ciclo di produzione di un manufatto: dalla materia prima al prodotto finito. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	Analisi tecnica di un sistema di produzione con rappresentazione grafica e descrizione testuale delle fasi di realizzazione di oggetti e processi.
USA LE NUOVE TECNOLOGIE E I LINGUAGGI MULTIMEDIALI PER SVILUPPARE IL PROPRIO LAVORO IN PIÙ DISCIPLINE ED INIZIA A RICONOSCERE CARATTERISTICHE, POTENZIALITÀ E LIMITI, DELLA TECNOLOGIA ATTUALE.	Utilizzare in modo consapevole i mezzi tecnologici	Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento e conosce a livello generale le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione. Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione, per ricercare e analizzare dati e informazioni, con particolare riferimento alla Didattica Digitale Integrata	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. Conoscenza e approfondimento degli applicativi Office: <ul style="list-style-type: none"> - Word - Power point (creazione di una diapositiva inserendo immagini, audio e/o video) - Paint Internet come mezzo per approfondire argomenti di studio. Uso di software didattici

	Acquisire capacità di programmazione	Acquisisce e sperimenta capacità di programmazione visuale	<p>Le principali funzioni GSuite (studente): classroom e meet.</p> <p>Conoscenza e utilizzo della netiquette nell'uso della piattaforma.</p> <p>Attività plugged (blockly Ivana, code.org e Scratch)</p> <p>Attività di robotica educativa (kit Lego e Sam's Curious Cars)</p>
--	--------------------------------------	--	--

TECNOLOGIA Classe 5ª				
COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI		
		ABILITA'	CONOSCENZE	
L'ALUNNO RICONOSCE ED IDENTIFICA NELL'AMBIENTE CHE LO CIRCONDA ELEMENTI E FENOMENI DI TIPO ARTIFICIALI	Conoscere le proprietà dei materiali	Effettua prove ed esperienze sulle proprietà di alcuni elementi e materiali più comuni	Il significato elementare di Energia, le sue diverse forme e le macchine che le utilizzano: misure di prevenzione e regole di sicurezza nell'uso.	
CONOSCE E UTILIZZA SEMPLICI OGGETTI E STRUMENTI DI USO QUOTIDIANO ED È IN GRADO DI DESCRIVERNE LA FUNZIONE PRINCIPALE, LA STRUTTURA E DI SPIEGARNE IL FUNZIONAMENTO	Usare in modo consapevole ed appropriato il materiale a disposizione nel quotidiano	Smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Esegue semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.	Composizione e scomposizione di oggetti nei loro elementi per riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte e coglierne la funzione. Rappresentazione grafica di semplici oggetti. Ambiente casa /scuola: semplici misurazioni e rilievi fotografici	
REALIZZA OGGETTI COOPERANDO CON I COMPAGNI E SEGUENDO UNA DEFINITA METODOLOGIA PROGETTUALE	Progettare un percorso finalizzato alla produzione di un risultato materiale/concettuale	Legge e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari. Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	Semplici progetti per la realizzazione di manufatti di uso comune e di facili modellini. Piccoli lavori di decorazione, riparazione e manutenzione. Le proprietà della	

		<p>Utilizza semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>E' in grado di affrontare in autonomia e con responsabilità le situazioni di vita tipiche della propria età.</p> <p>Dimostra originalità e spirito d'iniziativa nella realizzazione dei progetti.</p>	<p>materia e le sue trasformazioni.</p> <p>Assunzione di incarichi di responsabilità.</p>	
<p>ESAMINA E CONOSCE OGGETTI E PROCESSI DI TRASFORMAZIONI DI RISORSE E DI CONSUMO DI ENERGIA ANCHE IN RELAZIONE ALL'IMPATTO CON L'AMBIENTE E RILEVA SEGNI E SIMBOLI COMUNICATIVI ANALIZZANDO I PRODOTTI COMMERCIALI</p>	<p>Conoscere le risorse e i processi di trasformazione, analizzare gli impatti ambientali relativi ai consumi in ambito quotidiano</p>	<p>Conoscere ed analizzare il ciclo di produzione di una azienda: dalla materia prima al prodotto finito.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p>Analisi tecnica di un sistema di produzione con rappresentazione grafica e descrizione testuale delle fasi di realizzazione di oggetti e processi.</p>	
<p>USA LE NUOVE TECNOLOGIE E I LINGUAGGI MULTIMEDIALI PER SVILUPPARE IL PROPRIO LAVORO IN PIÙ DISCIPLINE ED INIZIA A RICONOSCERE CARATTERISTICHE, POTENZIALITÀ E LIMITI, DELLA TECNOLOGIA ATTUALE.</p>	<p>Utilizzare in modo consapevole i mezzi tecnologici</p>	<p>Utilizzare con consapevolezza le tecnologie della comunicazione, per ricercare e analizzare dati e informazioni, con particolare riferimento alla Didattica Digitale Integrata</p> <p>Organizzare un evento (gita o una visita ad un museo) usando internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<p>Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento e conosce a livello generale le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione.</p> <p>Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione, per ricercare</p>	<p>Addestramento operativo al computer utilizzando la videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli.</p> <p>Inserimento, su un documento word, di tabelle e grafici relativi ad indagini effettuate.</p>

	Acquisire capacità di programmazione	Acquisisce e sperimenta capacità di programmazione visuale	e analizzare dati e informazioni, con particolare riferimento alla Didattica Digitale Integrata	<p>Uso più consapevole e autonomo degli applicativi Office: Word, Power point, Paint)</p> <p>Internet come mezzo per approfondire argomenti di studio.</p> <p>Utilizzo della rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca</p> <p>Uso di software didattici</p> <p>Le principali funzioni GSuite (studente): classroom e meet. Conoscenza e utilizzo della netiquette nell'uso della piattaforma.</p> <p>Attività plugged (blockly Ivana, code.org e Scratch)</p> <p>Attività di robotica educativa (kit Lego e Sam's Curious Cars)</p>
--	--------------------------------------	--	---	---