

TECNOLOGIA

Classe prima

IL MONDO FATTO DALL'UOMO	<ul style="list-style-type: none">▪ Osservare, smontare e ricomporre semplici oggetti o strumenti usati a scuola o a casa e descrivere i materiali di cui sono fatti, la funzione, il funzionamento (temperamatite, matita, frullino, colini ...).▪ Costruire semplici oggetti o strumenti utili per addobbare, giocare, calcolare...▪ Classificare gli oggetti in base alla loro funzione.
STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE	<ul style="list-style-type: none">▪ Osservare e descrivere le parti di un computer, esplicitarne le funzioni, accorgersi che sono tutte collegate tra di loro.▪ Accendere e spegnere il computer, riflettendo sulla procedura seguita e riflettere sulle conseguenze di una procedura errata.▪ Descrivere alcuni ambienti del sistema operativo e dei programmi: il desktop, le finestre di Windows, l'ambiente di Paint, di Word, di Micromondi e di una piattaforma di rete.▪ Osservare e descrivere le barre dei programmi, gli strumenti, i menù: significati e funzioni.▪ Creare la propria cartella, nominarla e utilizzarla per salvare il proprio lavoro.▪ Realizzare disegni con Paint.▪ Utilizzare la videoscrittura per scrivere un breve testo: racconto di un'esperienza, una storia inventata.▪ Inserire un proprio disegno in un testo prodotto.▪ Conoscere e muoversi in un ambiente di rete per giocare o comunicare con altri bambini.▪ Raffinare l'uso del mouse e della tastiera mediante giochi specifici.▪ Scoprire il mondo della tartaruga, muoverla sullo schermo utilizzando alcuni semplici comandi del suo linguaggio

Classi II e III

IL MONDO FATTO DALL'UOMO	<ul style="list-style-type: none">▪ Osservare e descrivere alcuni strumenti utilizzati per misurare: metri, termometri, bilance...▪ Costruire semplici strumenti di misura e comprenderne il funzionamento▪ Osservare alcuni oggetti utili per schiacciare, pestare, tritare, li descrive indicando la funzione delle parti che li compongono e del tutto.▪ Progettare la costruzione di manufatti (disegni e schizzi) e realizzarli scegliendo i materiali più adatti.▪ Riflettere sui vantaggi che si traggono dall'uso di oggetti.
STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE	<ul style="list-style-type: none">▪ Utilizzare le risorse del sito della scuola o di Internet per la comunicazione in rete con altri bambini▪ Condividere le proprie esperienze e lavori di gruppo con altri bambini utilizzando il blog o altre piattaforme di rete.▪ Rielaborare le informazioni per renderle fruibili in rete.▪ Acquisire tecniche, regole e strumenti che rendano più efficace l'esposizione di idee, contenuti, immagini sullo schermo (per es: conoscere semplici regole condivise della videoscrittura).▪ Disegnare a colori i modelli realizzati o altre immagini adoperando semplici programmi di disegno: Paint, TuxPaint, ...

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare il computer e software specifici per approfondire e recuperare aspetti disciplinari. ▪ Progettare dei percorsi in classe, descriverli con il proprio linguaggio, tradurli nel linguaggio della tartaruga (LOGO). ▪ Progettare semplici animazioni cambiando la forma alla tartaruga e scrivendo le prime semplici procedure. ▪ Comporre storie animate e accompagnarle con una melodia o una registrazione vocale. ▪ Scrivere semplici procedure per ottenere un risultato. ▪ Introdurre nella procedura operazioni di scelta e/o i cicli iterativi ▪ Rappresentare una procedura con un diagramma di flusso. ▪ Costruire semplici giochi con Micromondi.
--	---

Classi IV e V

<p>IL MONDO FATTO DALL'UOMO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare le funzioni di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e descriverne il funzionamento. ▪ Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi (per esempio, il compasso, il passaverdura, lo spruzzino...). ▪ Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli. ▪ Capire che l'uomo, nelle diverse epoche e in diverse condizioni ambientali, ha sviluppato la tecnologia per migliorare le condizioni di vita e di lavoro ▪ Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. ▪ Riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte e la funzione di una certa parte in un oggetto. ▪ Comprendere la necessità di seguire le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali ▪ Riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici. ▪ Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo. ▪ Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni valutando il tipo di materiale usato in funzione dell'impiego, realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale.
<p>STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire un metodo per la ricerca in Internet (es: costruzione di una semplice mappa sull'argomento della ricerca, in cui appaiono le parole chiave). ▪ Conoscere e mettere in atto corrette procedure per utilizzare alcuni programmi strutturati ▪ Saper creare, denominare, spostare, eliminare una cartella ▪ Saper aprire, denominare, chiudere un documento ▪ Saper salvare un file in una cartella indicata. ▪ Saper trovare un file. ▪ Usare un programma di videoscrittura (Word): conoscere la tastiera [lettere e numeri; i tasti funzione; i tasti direzionali; il tasto Canc; ...] scrivere semplici testi e formattarli ▪ Riflettere sulla videoscrittura e sulla leggibilità dei testi videoscritti; conoscere alcune regole della videoscrittura condivise nella rete. ▪ Saper usare semplici programmi di disegno, utilizzando tutti gli strumenti a disposizione ▪ Usare l'anteprima di stampa; impostare una pagina; mandare in stampa un documento