

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
	CLASSI PRIME	
DISCIPLINA	<i>Tecnologia</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>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 descrivere 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 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</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Osservare e descrivere oggetti e strumenti semplici e rilevarne le proprietà percettive.</p> <p>Classificare gli oggetti, strumenti, macchine di uso comune in base alle loro funzioni.</p> <p>PEREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Descrivere una semplice procedura.</p> <p>Stabilire e giustificare l'ordine con cui svolgere le singole azioni.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Conoscere le principali componenti del computer.</p> <p>Accendere e spegnere la macchina con le procedure canoniche.</p> <p>Utilizzare il computer per semplici giochi.</p>	<p>Elementi naturali e artificiali nell'ambiente e/o in immagini fotografate o disegnate.</p> <p>Diversità e funzioni in oggetti di vita quotidiana.</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, funzioni e trasformazioni.</p> <p>Strumenti tecnologici più comuni.</p>

caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Realizzare modelli di manufatti di uso comune.	
---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
	CLASSI SECONDE	
DISCIPLINA	<i>Tecnologia</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE SPECIFICHE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>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 descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE Scoprire le caratteristiche di alcuni materiali attraverso l'osservazione e la manipolazione.</p> <p>Scoprire di cosa sono fatti gli oggetti, attraverso l'osservazione e la manipolazione</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE Ricorrendo a schematizzazioni semplici</p>	<p>Proprietà di alcuni materiali caratteristici degli oggetti (legno, vetro, plastica, metalli,...)</p> <p>Le principali caratteristiche dei materiali.</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 situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>ed essenziali, realizzare modelli di manufatti di uso comune, identificando i materiali più idonei alla loro realizzazione.</p> <p>Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche (Es. pesantezza /leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità).</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Individuare le funzioni di alcuni strumenti di uso comune.</p>	<p>Riutilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> <p>Riconoscere le principali parti del computer.</p>
---	---	---

	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
	CLASSI TERZE	
DISCIPLINA	<i>Tecnologia</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>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 descrivere 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 situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale.</p> <p>Seguire istruzioni d'uso.</p> <p>Rappresentare i dati di osservazioni effettuate attraverso disegno e tabelle.</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure.</p> <p>Osservare e descrivere oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo.</p>	<p>Ambiente circostante e/o virtuale</p> <p>Istruzioni per l'uso di oggetti tecnologici comuni, prodotti biologici semplici, giocattoli.</p> <p>Processi di trasformazione di risorse naturali in prodotti di consumo</p> <p>Funzioni di oggetti, di strumenti, di macchine d'uso quotidiano e parti che li compongono.</p> <p>Comportamento di alcuni materiali.</p> <p>Semplici modelli o schemi per ordinare e pianificare procedure.</p>

<p>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>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>	<p>Fasi di una progettazione: analisi delle risorse, scelta degli strumenti, definizione dei tempi, disegno dello sviluppo.</p>
---	---	---

	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
	CLASSI QUARTE	
DISCIPLINA	<i>Tecnologia</i>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p>	<p>ABILITA'</p>	<p>CONOSCENZE</p>
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso istruzioni di montaggio.</p> <p>Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti e saperle spiegare ai compagni.</p>	<p>I settori della produzione.</p> <p>Comportamenti dell'uomo in relazione ai problemi legati</p>

<p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere 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 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>Rappresentare i dati di osservazioni effettuate attraverso disegni e tabelle</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti.</p> <p>Riconoscere il rapporto fra il tutto e ogni singola parte nel funzionamento di un oggetto.</p> <p>Prevedere possibili difetti di un oggetto e immaginare i miglioramenti.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Reperire notizie e informazioni usando internet per attività didattiche con la guida dell'insegnante.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Utilizzare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>all'ambiente.</p> <p>Raccolta differenziata.</p> <p>Norme di sicurezza di comportamento e nell'uso di strumenti/oggetti.</p> <p>Processi di trasformazione di risorse naturali in prodotti di consumo.</p> <p>Uso del computer per conoscenza del programma word</p> <p>Riutilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> <p>Uso di internet per le ricerche.</p> <p>I principali dispositivi informatici.</p>
--	---	---

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
	CLASSI QUINTE	
DISCIPLINA	<i>Tecnologia</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE SPECIFICHE AL TERMINE DELLA SCUOA PRIMARIA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>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 descrivere 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</p>	<p>-VEDERE E OSSERVARE</p> <p>Osservare e descrivere oggetti e fenomeni della realtà.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso.</p> <p>Utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica.</p> <p>Elencare le funzioni di un oggetto identificando i materiali di cui è fatto.</p>	<p>Le proprietà e le caratteristiche di oggetti.</p> <p>Le procedure per realizzare semplici manufatti.</p> <p>La terminologia specifica.</p>

<p>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 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>Utilizzare una terminologia specifica.</p> <p>- PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>Utilizzare le scale di misurazioni.</p> <p>Elencare gli strumenti e i materiali necessari alla fabbricazione di un oggetto</p> <p>Ordinare le fasi di preparazione, costruzione di un oggetto con materiali di recupero e non.</p> <p>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>Seguire le istruzioni di una guida e di un programma.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <p>Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.</p> <p>Realizzare semplici manufatti utilizzando procedure adeguate.</p> <p>Seguire le istruzioni d'uso.</p> <p>Utilizzare materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.</p> <p>Utilizzare un programma per il disegno e di videoscrittura.</p>	<p>Le caratteristiche del materiale di cui è fatto un oggetto e le sue funzioni.</p> <p>Le basilari norme di sicurezza.</p> <p>Le principali periferiche del computer.</p> <p>Semplici software didattici (videoscrittura e grafica).</p>
---	---	---

Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico e per la scuola in generale.