

Curricolo verticale di TECNOLOGIA scuola primaria

TRAGUARDI alla fine del primo ciclo:

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Competenza chiave europea	tecnologia
----------------------------------	-------------------

- 1) Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**
- 2) Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.**
- 3) Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.**

LIVELLO 1 (CLASSE PRIMA PRIMARIA)

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà generali di oggetti e materiali. Cogliere differenze per forme, materiali, funzioni in oggetti costruiti dall'uomo e saperli collocare nel contesto d'uso. Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni.	Forme e materiali di oggetti di uso comune Sequenze operative per la costruzione di un oggetto Semplici software o piattaforme Semplici norme di sicurezza
Utilizzare le più comuni tecnologie	Avviare all'uso del pc.	
Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie	Iniziare a comprendere la necessità di seguire le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali.	

LIVELLO 1 (CLASSE SECONDA PRIMARIA)

Competenze	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà generali di oggetti e materiali. Eseguire semplici classificazioni di oggetti. Cogliere differenze per forme, materiali, funzioni in oggetti costruiti dall'uomo e saperli collocare nel contesto d'uso. Effettuare stime approssimative su misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni.	Forme e materiali di oggetti di uso comune Sequenze operative per la costruzione di un oggetto Avvio videoscrittura Semplici norme di sicurezza

Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie	Usare il pc per videoscrittura.	
Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie	Comprendere la necessità di seguire le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali.	

LIVELLO 2 (CLASSE TERZA PRIMARIA)

Competenze specifiche	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	<p>Analizzare la struttura di oggetti semplici, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.</p> <p>Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.</p> <p>Osservare, descrivere, rappresentare con disegni e schemi elementi della realtà circostante.</p> <p>Cogliere differenze per forme, materiali, funzioni in oggetti costruiti dall'uomo e saperli collocare nel contesto d'uso.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Realizzare semplici manufatti descrivendo la sequenza delle operazioni.</p> <p>Smontare e rimontare semplici oggetti.</p>	<p>Conoscere gli strumenti dello scienziato</p> <p>Conoscere e utilizzare i principali strumenti della geometria</p> <p>Costruire semplici oggetti usando diversi materiali</p>
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie	<p>Riflettere sui vantaggi che si traggono dall'uso di oggetti.</p> <p>Approfondire l'uso di un programma di videoscrittura: conoscere la tastiera (lettere e numeri; i tasti funzione; i tasti direzionali; il tasto Canc; ...)</p> <p>Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p>	<p>Uso del computer per creare documenti.</p>

	Conoscere e mettere in atto corrette procedure per utilizzare alcuni programmi didattici strutturati e piattaforme.	
Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie	Comprendere la necessità di seguire le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali. Conoscere l'ambiente laboratorio e le regole di comportamento da rispettare per un uso corretto dello stesso. Conoscere il pc e gli elementi che lo compongono.	

LIVELLO 3 (CLASSE QUARTA PRIMARIA)

Competenze specifiche	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	Osservare, descrivere, rappresentare con disegni e schemi elementi della realtà circostante. Cogliere differenze per forme, materiali, funzioni in oggetti costruiti dall'uomo e saperli collocare nel contesto d'uso. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni.	Schemi e procedure Strumenti e materiali
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie	Saper aprire, denominare, chiudere un documento. Saper utilizzare un programma di videoscrittura: scrivere un testo, rispettare gli spazi nella punteggiatura.	Programmi di videoscrittura

Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie	Comprendere la necessità di un uso consapevole e corretto del mezzo informatico.	Vantaggi e rischi dell'uso delle tecnologie
---	--	---

LIVELLO 3 (CLASSE QUINTA PRIMARIA)

Competenze specifiche	Abilità ovvero Livelli di competenza raggiunti	Conoscenze
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	<p>Osservare, descrivere, rappresentare con disegni e schemi elementi della realtà circostante.</p> <p>Cogliere differenze per forme, materiali, funzioni in oggetti costruiti dall'uomo e saperli collocare nel contesto d'uso.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni.</p>	<p>Schemi e procedure</p> <p>Strumenti e materiali</p>
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie	<p>Saper aprire, denominare, chiudere un documento.</p> <p>Saper creare e denominare una cartella.</p> <p>Saper salvare un file in una cartella.</p> <p>Saper utilizzare un programma di videoscrittura: scrivere un testo, rispettare gli spazi nella punteggiatura.</p> <p>Saper usare semplici programmi di presentazione.</p> <p>Cercare informazioni su internet e selezionarle.</p>	<p>Programmi di videoscrittura, di presentazione</p> <p>Motori di ricerca</p>

Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie	Comprendere la necessità di un uso consapevole e corretto del mezzo informatico.	Vantaggi e rischi dell'uso delle tecnologie
---	--	---