

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE: PRIMA

AMBITO	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
I MATERIALI	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Individua tra gli oggetti e/o tra i fenomeni elementari somiglianze e differenze e utilizza semplici criteri per effettuare classificazioni funzionali ad uno scopo. • Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano. 			
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI ESSENZIALI	CONOSCENZE/CONTENUTI	METODOLOGIA/ATTIVITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire, individuare, conoscere le proprietà di oggetti utilizzando i cinque sensi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le proprietà degli oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> – Le qualità di oggetti e materiali. 	Osservazione diretta di un fenomeno nei suoi processi e successioni temporali. Utilizzo di schemi, tabelle, disegni, cartelloni ...

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE: SECONDA

AMBITO	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
VEDERE E OSSERVARE	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • 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. 			
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI ESSENZIALI	CONOSCENZE/CONTENUTI	METODOLOGIA/ATTIVITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. • Descriverne la funzione principale di un oggetto e spiegarne il funzionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la funzione di oggetti tecnologici di uso quotidiano. • Conoscere i materiali più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> – Forma, materiali, funzioni di oggetti – Proprietà e caratteristiche dei materiali e degli strumenti più comuni. – Modalità di manipolazione in sicurezza dei materiali e degli strumenti più comuni 	Modalità prettamente operative con conoscenza diretta degli strumenti presentati per la guida all'osservazione e alla rappresentazione dei modelli.

AMBITO	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
PREVEDERE E IMMAGINARE	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • È capace di piegare o ritagliare carta e cartoncino. 			
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI ESSENZIALI	CONOSCENZE/CONTENUTI	METODOLOGIA/ATTIVITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici manufatti e strumenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire semplici oggetti . • Individuare le forme e i materiali che costituiscono gli oggetti di uso comune. 	<ul style="list-style-type: none"> – Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo 	Modalità prettamente operative con conoscenza diretta degli strumenti presentati per la guida all'osservazione e alla rappresentazione dei modelli.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE: TERZA

AMBITO	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
VEDERE E OSSERVARE	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> Riconosce, utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano anche multimediale, ed è in grado di spiegarne il funzionamento, sa farne un uso adeguato a seconda delle situazioni 			
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI ESSENZIALI	CONOSCENZE/CONTENUTI	METODOLOGIA/ATTIVITA'
	<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi Individuare il rapporto tra caratteristiche dei materiali e funzione degli oggetti. Analizzare il comportamento dei materiali in situazioni diverse. 	<ul style="list-style-type: none"> Esplorare il mondo circostante e individuare l'uso di oggetti e strumenti di uso comune 	<ul style="list-style-type: none"> Artefatti e macchine Materie e materiali Le proprietà e le caratteristiche di materiali comuni. Tabelle con dati in relazione tra loro (es:oggetto/funzione/materiale) Gli strumenti digitali 	L'alunno sarà guidato all'osservazione di oggetti e strumenti per cogliere differenze, materiali e funzioni, anche confrontandoli nelle trasformazioni subite nel tempo. Attraverso riflessioni individuali e collettive si metterà in risalto la necessità di seguire regole per l'utilizzo appropriato e in sicurezza degli strumenti, in particolar modo di quelli informatici. I procedimenti operativi saranno presentati con gradualità per permettere a ciascuno di acquisire le abilità di base necessarie all'utilizzo delle nuove

				<p>tecnologie e dei linguaggi multimediali in vista di uno sviluppo delle capacità comunicative in vari ambiti disciplinari.</p> <p>L'aiuto reciproco ed esperienze di tutoring favoriranno lo sviluppo delle modalità cooperative degli alunni durante il lavoro.</p>
--	--	--	--	--

AMBITO TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA				
PREVEDERE E IMMAGINARE	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica o commerciale. 			
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI ESSENZIALI	CONOSCENZE/CONTENUTI	METODOLOGIA/ATTIVITA'
	<ul style="list-style-type: none"> Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari Conoscere e usare semplici procedure informatiche 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le principali caratteristiche dei diversi materiali di cui sono fatti gli oggetti e gli strumenti d'uso comune nell'ambiente di vita. Utilizzare semplici procedure per la realizzazione di oggetti Usare semplici procedure informatiche 	<ul style="list-style-type: none"> Artefatti e loro uso Elementi di videoscrittura e videografica 	<p>I procedimenti operativi saranno presentati con gradualità per permettere a ciascuno di acquisire le abilità di base necessarie all'utilizzo delle nuove tecnologie e dei linguaggi multimediali in vista di uno sviluppo delle capacità comunicative in vari ambiti disciplinari.</p> <p>Le attività mireranno allo stimolare la curiosità, la discussione e la sperimentazione.</p>

--	--	--	--	--

AMBITO		TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
INTERVENIRE E TRASFORMARE	L'alunno:				
	<ul style="list-style-type: none"> • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline. 				
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI ESSENZIALI	CONOSCENZE/CONTENUTI	METODOLOGIA/ATTIVITA'	
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione, e la presentazione degli alimenti. • Individuare ed utilizzare i materiali più adatti per realizzare semplici oggetti o modelli • Conoscere e raccontare le tappe principali della lavorazione di materiali e oggetti comuni • Conoscere le principali regole per la raccolta differenziata 	<ul style="list-style-type: none"> • Immaginare le possibili trasformazioni di un oggetto nel processo del riciclo e il suo possibile riuso. 	<ul style="list-style-type: none"> – Le possibili trasformazioni di un oggetto nel processo del riciclo. – Costruzione di semplici strumenti individuando i materiali di recupero e gli strumenti più adatti. 	<p>I procedimenti operativi saranno presentati con gradualità per permettere a ciascuno di acquisire le abilità di base necessarie all'utilizzo delle nuove tecnologie e dei linguaggi multimediali in vista di uno sviluppo delle capacità comunicative in vari ambiti disciplinari.</p> <p>Le attività mireranno allo stimolare la curiosità, la discussione e la sperimentazione.</p>		

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE QUARTA

AMBITO	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
VEDERE E OSSERVARE	L'alunno : <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale • Sa ricavare informazioni utili e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione commerciale 			
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI ESSENZIALI	CONOSCENZE/CONTENUTI	METODOLOGIA/ATTIVITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico. • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Rappresentare i dati dell'osservazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'utilità e il funzionamento di alcuni semplici oggetti 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> – riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. – Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale 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. <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. 	<p>Metodologia</p> <p>Il percorso metodologico prevede da una parte l'approccio al computer dal punto di vista strumentale (quindi utilizzo dello strumento) e dall'altra offre agli alunni occasioni di lavoro, di collaborazione e di uso della propria creatività. I contenuti sono sempre collegati alle discipline e alle esperienze dei bambini.</p> <p>Attività</p> <p>Disegno di oggetti e strumenti tecnologici. Confronti e osservazioni Creazione di piccoli artefatti. Diagrammi di flusso, mappe, tabelle per la raccolta dati.</p> <p>Conversazioni aperte e</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. • Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo • Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza • Terminologia specifica • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche di alcuni strumenti come il microscopio, il termometro 	<p>guidate. Schede di approfondimento, ricerche e uso di Internet. Cartelloni Laboratori Attività manipolative per la realizzazione di oggetti/strumenti. Ricerche e confronti di immagini</p>
--	--	--	---	---

AMBITO					TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale 							
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI ESSENZIALI		CONOSCENZE/CONTENUTI		METODOLOGIA/ATTIVITA'	
	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Usare internet per reperire notizie e informazioni 		<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare misurazioni • Usare internet per reperire informazioni 		<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trova da varie fonti, come internet, informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano. - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Struttura e funzione di alcuni artefatti di uso quotidiano. • Valutazione di pregio, difetto o rischio di apparecchi o attrezzature 		<p>Il percorso metodologico prevede da una parte l'approccio al computer dal punto di vista strumentale (quindi utilizzo dello strumento) e dall'altra offre agli alunni occasioni di lavoro, di collaborazione e di uso della propria creatività. I contenuti sono sempre collegati alle discipline e alle esperienze dei bambini.</p> <p>Attività Disegno di oggetti e</p>	

			<ul style="list-style-type: none"> • Uso di semplici applicazioni informatiche 	strumenti tecnologici. Confronti e osservazioni Creazione di piccoli artefatti Diagrammi di flusso, mappe, tabelle per la raccolta dati. Conversazioni aperte e guidate. Schede di approfondimento, ricerche e uso di Internet Cartelloni Laboratori Attività manipolative per la realizzazione di oggetti/strumenti. Ricerche e confronti di immagini
--	--	--	---	---

AMBITO TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA				
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali 			
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI ESSENZIALI	CONOSCENZE/CONTENUTI	METODOLOGIA/ATTIVITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. • Realizzare oggetti con materiali di riciclo e recupero descrivendo e documentando la 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. • Realizzare oggetti con materiali di riciclo e recupero 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> - Segue le procedure per la realizzazione di un piatto. - Realizza oggetti con cartoncino o altro materiale documentando la sequenza delle operazioni. Contenuti Struttura e funzione di oggetti e strumenti di uso quotidiano	Il percorso metodologico prevede da una parte l'approccio al computer dal punto di vista strumentale (quindi utilizzo dello strumento) e dall'altra offre agli alunni occasioni di lavoro, di collaborazione e di uso della propria creatività. I contenuti sono sempre collegati alle discipline e alle

	sequenza delle operazioni.			esperienze dei bambini. Attività Disegno di oggetti e strumenti tecnologici. Confronti e osservazioni Creazione di piccoli artefatti. Diagrammi di flusso, mappe, tabelle per la raccolta dati. Conversazioni aperte e guidate. Schede di approfondimento, ricerche e uso di Internet. Cartelloni. Laboratori. Attività manipolative per la realizzazione di oggetti/strumenti. Ricerche e confronti di immagini
--	----------------------------	--	--	--

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE: QUINTA

AMBITO	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
INTERPRETARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 			
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI ESSENZIALI	CONOSCENZE/CONTENUTI	METODOLOGIA/ATTIVITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le implicazioni e gli effetti dell'impiego delle diverse fonti di energia. • Conoscere strumenti, codici e storia dei dispositivi di telecomunicazione. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. • Utilizzare i programmi di videoscrittura e di disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere le implicazioni e gli effetti delle fonti di energia. • Conoscere i dispositivi di telecomunicazione. • Utilizzare semplici materiali digitali. • Utilizzare i programmi di videoscrittura e di disegno. • Accedere a internet. 	<ul style="list-style-type: none"> – Le macchine a combustione. – La produzione di energia elettrica. – Le energie pulite e rinnovabili. – Le telecomunicazioni via cavo e etere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale. • Lezione partecipata con uso di TIC. • Attività laboratoriale. • Problem solving. • Gruppo di livello. • Gruppi misti.

	<ul style="list-style-type: none">• Accedere in modo adeguato ad internet e ai materiali sul web.			
--	---	--	--	--