

## DISCIPLINA: TECNOLOGIA

TRAGUARDI FORMATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
NUCLEI DI COMPETENZA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA
<b>Vedere e osservare</b> <b>Prevedere e immaginare</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>2. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</li> <li>3. 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.</li> <li>4. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</li> <li>5. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> <li>6. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</li> </ol>
<b>Intervenire e trasformare</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li> </ol>

# CLASSE PRIMA

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.		
DISCIPLINA TECNOLOGIA – CLASSE PRIMA			
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della Scuola Primaria	Competenze specifiche in classe 1^ L'alunno sa:	Abilità/Obiettivi di apprendimento L'alunno è in grado di:	Conoscenze L'alunno conosce:
<b>Vedere e osservare</b> <b>Prevedere e immaginare</b> <b>1.</b> L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. <b>3.</b> 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.	Individuare attraverso l'osservazione diretta la struttura di oggetti e strumenti, anche tecnologici, di uso comune, riconoscerne le funzioni.  Iniziare a riconoscere le conseguenze di azioni e comportamenti individuali o di gruppo.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Descrivere oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni.</li><li>- Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.</li> <li>- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li></ul>	Oggetti, materiali e strumenti di uso comune.  Caratteristiche dei materiali più comuni.  Modalità di utilizzo sicuro di utensili e oggetti quotidiani.  Rischi in ambiente scolastico.
<b>Intervenire e trasformare</b> <b>1.</b> Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Realizzare semplici manufatti e strumenti seguendo istruzioni.  Riconoscere e denominare le funzioni principali di alcuni dispositivi tecnologici.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Seguire istruzioni d'uso per realizzare semplici oggetti.</li> <li>- Conoscere semplici dispositivi tecnologici</li></ul>	Manufatti.  Dispositivi tecnologici di uso quotidiano.

## CLASSE SECONDA

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.		
DISCIPLINA TECNOLOGIA – CLASSE SECONDA			
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della Scuola Primaria	Competenze specifiche in classe 2^ L'alunno sa:	Abilità/Obiettivi di apprendimento L'alunno è in grado di:	Conoscenze L'alunno conosce:
<b>Vedere e osservare</b> <b>Prevedere e immaginare</b> <b>1.</b> L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. <b>3.</b> 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.	<p>Individuare attraverso l'osservazione diretta la struttura di oggetti e strumenti, anche tecnologici di uso comune, riconoscerne le principali funzioni e descriverli.</p> <p>Iniziare a riconoscere le conseguenze di azioni e comportamenti individuali o di gruppo.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conoscere le principali caratteristiche di oggetti e materiali.</li><li>- Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.</li><li>- Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.</li><li>- Conoscere le caratteristiche principali di alcune applicazioni informatiche.</li><li>- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li></ul>	<p>Oggetti: proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni.</p> <p>Proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Modalità di utilizzo di utensili e oggetti quotidiani.</p> <p>Semplici applicazioni informatiche.</p> <p>Rischi in ambiente scolastico.</p>
<b>Intervenire e trasformare</b> <b>1.</b> Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	<p>Realizzare semplici manufatti e strumenti seguendo istruzioni.</p> <p>Applicare procedure di base per utilizzare i dispositivi tecnologici in situazioni di apprendimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Costruire semplici manufatti con materiali diversi.</li><li>- Utilizzare semplici applicazioni informatiche.</li></ul>	<p>Manufatti.</p> <p>Dispositivi tecnologici di uso quotidiano.</p>

## CLASSE TERZA

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.		
DISCIPLINA TECNOLOGIA – CLASSE TERZA			
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della Scuola Primaria	Competenze specifiche in classe 3^ L'alunno sa:	Abilità/Obiettivi di apprendimento L'alunno è in grado di:	Conoscenze L'alunno conosce:
<b>Vedere e osservare</b> <b>Prevedere e immaginare</b> <b>1.</b> L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale <b>3.</b> 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.	<p>Individuare attraverso l'osservazione diretta la struttura di oggetti, materiali e strumenti, anche tecnologici, di uso comune, riconoscerne le funzioni e saperli descrivere nella loro unitarietà e nelle loro parti.</p> <p>Riconoscere le conseguenze di azioni e comportamenti individuali o di gruppo in contesti diversi.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con il disegno elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni.</li><li>- Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali.</li><li>- Conoscere le caratteristiche principali di alcune applicazioni informatiche.</li><li>- Individuare i più ricorrenti rischi in ambiente scolastico, domestico, di vita, ipotizzando comportamenti di prevenzione.</li></ul>	<p>Oggetti, materiali e strumenti di uso comune.</p> <p>Proprietà dei materiali.</p> <p>Modalità di utilizzo di utensili e oggetti.</p> <p>Semplici applicazioni informatiche.</p> <p>Rischi in ambiente scolastico.</p>
<b>Intervenire e trasformare</b> <b>1.</b> Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	<p>Realizzare semplici manufatti e strumenti seguendo istruzioni, selezionando i materiali opportuni.</p> <p>Applicare procedure informatiche in situazioni di apprendimento.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Costruire semplici manufatti con materiali diversi, seguendo le indicazioni date e selezionando i materiali opportuni.</li><li>- Utilizzare semplici applicazioni informatiche.</li></ul>	<p>Manufatti.</p> <p>Semplici applicazioni informatiche.</p>

# CLASSE QUARTA

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.		
DISCIPLINA TECNOLOGIA. – CLASSE QUARTA			
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della Scuola Primaria	Competenze specifiche in classe 4^ L'alunno sa:	Abilità/Obiettivi di apprendimento L'alunno è in grado di:	Conoscenze L'alunno conosce:
<b>Vedere e osservare</b> <b>Prevedere e immaginare</b> <b>3.</b> 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. <b>4.</b> Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. <b>5.</b> Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Verbalizzare e/ o produrre rappresentazioni grafiche del proprio operato, anche con l’ausilio di strumenti tecnologici.  Conoscere strumenti/ tecnologie di uso quotidiano, descriverne le funzioni principali.  Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali necessari.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Impiegare le regole basilari del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti</li><li>- Effettuare semplici prove sulle proprietà di alcuni materiali.</li><li>- Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li><li>- Conoscere applicazioni informatiche.</li> <li>- Effettuare stime su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico.</li><li>- Immaginare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li></ul>	Proprietà e caratteristiche dei materiali.  Modalità di manipolazione dei materiali.  Rappresentazioni grafiche: tabelle, mappe...  Applicazioni informatiche.  Stime e/o misure.  Modalità d’uso in sicurezza degli strumenti più comuni.
<b>Intervenire e trasformare</b> <b>1.</b> Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Utilizzare adeguate risorse materiali per la progettazione e realizzazione di semplici manufatti.  Utilizzare semplici procedure informatiche in situazioni di apprendimento.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Eseguire interventi di decorazione degli spazi comuni a scuola.</li><li>- Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni.</li><li>- Utilizzare applicazioni informatiche</li></ul>	Decorazioni.  Manufatti, oggetti.  Applicazioni informatiche.

# CLASSE QUINTA

TRAGUARDI FORMATIVI			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie.		
DISCIPLINA TECNOLOGIA – CLASSE QUINTA			
Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della Scuola Primaria	Competenze specifiche in classe 5^ L'alunno sa:	Abilità/Obiettivi di apprendimento L'alunno è in grado di:	Conoscenze L'alunno conosce:
<b>Vedere e osservare</b> <b>Prevedere e immaginare</b> <b>2.</b> È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. <b>3.</b> 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. <b>4.</b> Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. <b>5.</b> Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. <b>6.</b> Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	<p>Verbalizzare e/ o produrre rappresentazioni grafiche del proprio operato, anche con l’ausilio di strumenti tecnologici.</p> <p>Conoscere strumenti/ tecnologie di uso quotidiano, descriverne le funzioni principali.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali necessari.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Impiegare le regole basilari del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li><li>- Ricavare informazioni utili leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica.</li><li>- Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li><li>- Conoscere applicazioni informatiche.</li><li>- Effettuare stime su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico.</li><li>- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li></ul>	<p>Rappresentazione grafica di oggetti.</p> <p>Tabelle, schemi, mappe, ...</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo.</p> <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> <p>Applicazioni informatiche.</p> <p>Stime e misure.</p> <p>Modalità d’uso in sicurezza degli strumenti più comuni.</p>

<b>Intervenire e trasformare</b> <b>1.</b> Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Utilizzare adeguate risorse materiali per la progettazione e realizzazione di semplici manufatti.  Utilizzare semplici procedure informatiche in situazioni di apprendimento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire interventi di decorazione degli spazi comuni a scuola.</li> <li>- Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>- Utilizzare applicazioni informatiche.</li> </ul>	Decorazioni.  Manufatti, oggetti.  Applicazioni informatiche.
---	---	--	---