

# SCUOLA PRIMARIA

## DISCIPLINA: TECNOLOGIA

<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<p><b>Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La capacità di usare le conoscenze e le metodologie per spiegare il mondo naturale, i cambiamenti causati dalle attività umane e la consapevolezza che ogni cittadino è responsabile delle sue azioni sull'ambiente.</li> <li>• La capacità di comprendere le caratteristiche e le proprietà degli oggetti, di assemblarli/trasformarli o di crearne di nuovi.</li> </ul> <p><b>Competenza digitale:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La capacità di usare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.</li> </ul>	
<b>TRAGUARDI</b>	<b>TRAGUARDI ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA</b>	<b>TRAGUARDI ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse.</li> <li>- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.</li> <li>- Comincia a saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</li> <li>- 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>- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette,</li> </ul>

		<p>volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> <li>- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li> <li>- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE</b>	<b>CONOSCENZE ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA</b>	<b>CONOSCENZE ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gli elementi artificiali che si trovano nell'ambiente circostante.</li> <li>- I materiali e le loro caratteristiche.</li> <li>- Le caratteristiche di semplici oggetti di uso quotidiano.</li> <li>- Le parti principali del computer e alcune periferiche.</li> <li>- Semplici procedure informatiche.</li> <li>- Programmi di videoscrittura.</li> <li>- La raccolta differenziata.</li> <li>- Gli effetti che lo spreco di risorse e la mancanza della raccolta differenziata possono causare all'ambiente.</li> <li>- Semplici programmi di coding.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le caratteristiche degli elementi e dei fenomeni artificiali che si trovano nell'ambiente circostante.</li> <li>- I materiali: caratteristiche (pesantezza/leggerezza, fragilità, plasticità) e proprietà (conducibilità termica, durezza, elasticità, fusibilità, lavorabilità).</li> <li>- Le parti del computer e le periferiche.</li> <li>- Programmi di videoscrittura e di presentazione.</li> <li>- I processi di smaltimento dei rifiuti.</li> <li>- Gli effetti sull'ambiente dovuti all'inquinamento.</li> <li>- Le diverse tipologie di energie e l'impatto che hanno sull'ambiente e sulla salute.</li> <li>- Programmi di coding.</li> </ul>

NUCLEO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA	ABILITÀ ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA
<b>Vedere e osservare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Osservare l'ambiente che ci circonda per riconoscere gli elementi artificiali.</li> <li>● Ricavare informazioni su proprietà o caratteristiche di beni, oggetti, alimenti o servizi attraverso la lettura di etichette o volantini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>- Leggere guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>- Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.</li> <li>- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso mappe, disegni, testi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> </ul>
<b>NUCLEO</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ABILITÀ ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA</b>	<b>ABILITÀ ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA</b>

<p>Prevedere e immaginare</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Prevedere le conseguenze di decisioni e i difetti degli oggetti di uso quotidiano, sapendo immaginare possibili soluzioni.</li> <li>● Iniziare a riconoscere le potenzialità e i limiti della tecnologia.</li> <li>● Conoscere alcuni processi di trasformazione delle risorse e il relativo impatto sull'ambiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>- Riconoscere i difetti di un oggetto.</li> <li>- Elencare le parti che costituiscono un oggetto.</li> <li>- Reperire informazioni o notizie rispetto a una gita o una visita guidata.</li> <li>- Realizzare semplici percorsi utilizzando la robotica.</li> <li>- Creare codici per interagire con computer e robot attraverso l'assegnazione di comandi prestabiliti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li> <li>- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti.</li> <li>- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>- Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</li> <li>- Realizzare percorsi complessi utilizzando la robotica.</li> <li>- Creare lunghe e complesse stringhe di programmazione per muovere robot o per utilizzare programmi di coding online.</li> </ul>
<p><b>NUCLEO</b></p>	<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p><b>ABILITÀ ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA</b></p>	<p><b>ABILITÀ ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA</b></p>

<p><b>Intervenire e trasformare</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Intervenire sugli oggetti, sui dispositivi e sulle apparecchiature quotidiane con lo scopo di smontare/assemblare o trasformare i componenti.</li> <li>● Creazione di oggetti e descrizione delle sequenze di realizzazione.</li> <li>● Saper usare i diversi mezzi di comunicazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire semplici interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni.</li> <li>- Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità.</li> <li>- Utilizzare un programma di videoscrittura per scrivere brevi testi.</li> <li>- Utilizzare "Scratch Junior".</li> <li>- Creare codici per interagire con computer e robot attraverso l'assegnazione di comandi prestabiliti.</li> <li>- Utilizzare piattaforme a scopo didattico (Wordwall, LearningApps, ecc...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature o altri dispositivi comuni.</li> <li>- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</li> <li>- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità (Office, programma di realtà aumentata, Scratch, ecc...).</li> <li>- Utilizzare piattaforme sul web per creare prodotti digitali (Wordwall, LearningApps, ecc...).</li> <li>- Utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.</li> <li>- Creare lunghe e complesse stringhe di programmazione per muovere robot o per utilizzare programmi di coding online.</li> </ul>
---	---	--	---

