

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	<p>Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • La capacità di comprendere le caratteristiche e le proprietà degli oggetti, di assemblarli/trasformarli o di crearne di nuovi. <p>Competenza digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La capacità di usare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) per sviluppare il proprio lavoro in più discipline. 	
TRAGUARDI	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA	TRAGUARDI ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA
	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale. - Comincia a saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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,

		<p>volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
CONOSCENZE	CONOSCENZE ALLA FINE DELLA CLASSE TERZA	CONOSCENZE ALLA FINE DELLA CLASSE QUINTA
	<ul style="list-style-type: none"> - Gli elementi artificiali che si trovano nell'ambiente circostante. - I materiali e le loro caratteristiche. - Le caratteristiche di semplici oggetti di uso quotidiano. - Le parti principali del computer e alcune periferiche. - Semplici procedure informatiche. - Programmi di videoscrittura. - La raccolta differenziata. - Gli effetti che lo spreco di risorse e la mancanza della raccolta differenziata possono causare all'ambiente. - Semplici programmi di coding. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le caratteristiche degli elementi e dei fenomeni artificiali che si trovano nell'ambiente circostante. - I materiali: caratteristiche (pesantezza/leggerezza, fragilità, plasticità) e proprietà (conducibilità termica, durezza, elasticità, fusibilità, lavorabilità). - Le parti del computer e le periferiche. - Programmi di videoscrittura e di presentazione. - I processi di smaltimento dei rifiuti. - Gli effetti sull'ambiente dovuti all'inquinamento. - Le diverse tipologie di energie e l'impatto che hanno sull'ambiente e sulla salute. - Programmi di coding.

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

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

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

