

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA - CLASSI: prima e seconda
DISCIPLINA: tecnologia

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<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, 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, piante, diagrammi, disegni ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze di osservazione e di manipolazione di materiali diversi (legno, carta, plastica, farina, acqua, sabbia, sassi, ecc.) • Utilizzo e/o costruzione di tabelle, piante, diagrammi, relativi alle esperienze vissute.
	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere e immaginare 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti, predisponendo gli strumenti e i materiali necessari, con la guida dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di ritaglio e piegatura della carta • Fabbricazione di semplici oggetti: lavoretti, biglietti, origami, costruzioni geometriche (Tangram, solidi, ecc.)
	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenire e trasformare 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti o altri dispositivi comuni • Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni, con la guida dell'insegnante • Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di manipolazione di oggetti per osservare la struttura e la funzione (penne, passaverdura, ecc.) • Descrizione della procedura per la realizzazione di semplici oggetti • Disegno di cornicette e altre decorazioni per abbellire i propri quaderni, cartelline ecc.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA - CLASSI: terza e quarta
DISCIPLINA: tecnologia

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<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, 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico e nella propria abitazione • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, piante, diagrammi, disegni ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di misurazione di elementi usando strumenti convenzionali • Utilizzo e/o costruzione di tabelle, piante, diagrammi, relativi alle esperienze vissute
	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere e immaginare 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di misurazione di elementi usando strumenti non convenzionali (per es. parti del corpo, oggetti di uso quotidiano, oggetti scolastici ...)
	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenire e trasformare 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni • Usare le nuove tecnologie avviandosi a valutarne i rischi e le potenzialità 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di semplici oggetti e trascrizione delle fasi di lavoro • Attività che evidenziano gli aspetti negativi e positivi delle nuove tecnologie • Utilizzo di software didattici

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA - CLASSE: quinta
DISCIPLINA: tecnologia

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<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, 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare 	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di strumenti del disegno geometrico (squadra, righello, compasso, goniometro ...) • Analisi e utilizzo di brochure, depliant o libretti di istruzione, per ricavare informazioni o procedure
	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere e immaginare 	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie ed informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività legate a prendere maggiore consapevolezza del proprio comportamento in relazione al gruppo classe • Realizzazione dell'itinerario e calcolo dei costi di un'uscita didattica
	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenire e trasformare 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni • Cercare, selezionare, scaricare sul computer informazioni relative ad un argomento dato 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di semplici oggetti e trascrizione delle fasi di lavoro • Utilizzo di software didattici • Realizzazione di una ricerca attraverso l'uso del computer