

## CURRICOLO D'ISTITUTO – SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA		CLASSE PRIMA	
TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>			
<p>1. L'alunno/a riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>		<p>1A. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>1B. Classificare oggetti in base alle loro proprietà.</p>	
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>			
<p>2. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>		<p>2A. Riconoscere e denominare le diverse parti del computer e le principali periferiche.</p> <p>2B. Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici o scrivere.</p> <p>2C. Realizzare un disegno seguendo le istruzioni in "Pixel Art".</p>	
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>			
<p>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.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>		<p>3A. Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>3B. Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni.</p>	

## CURRICOLO D'ISTITUTO – SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA		CLASSE SECONDA	
TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>			
<p>1. L'alunno/a riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>		<p>1A. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>1B. Classificare oggetti in base alle loro proprietà.</p>	
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>			
<p>2. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>		<p>2A. Usare semplici programmi di grafica e scrivere semplici testi utilizzando la videoscrittura.</p> <p>2B. Realizzare un disegno seguendo le istruzioni in "Pixel Art".</p>	
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>			
<p>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.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>		<p>3A. Individuare le funzioni di alcuni strumenti di uso comune.</p> <p>3B. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>3C. Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	

## CURRICOLO D'ISTITUTO – SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA		CLASSE TERZA	
TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>			
<p>1. L'alunno/a riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>		<p>1A. Distinguere nell'ambiente circostante le strutture e i fenomeni di tipo naturale da quelli di carattere artificiale.</p> <p>1B. Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico.</p> <p>1C. Riconoscere i materiali (carta, vetro, plastica, legno) e le loro proprietà (pesantezza, leggerezza, resistenza ed elasticità).</p>	
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>			
<p>2. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>		<p>2A. Scrivere semplici brani al computer utilizzando un programma di videoscrittura.</p> <p>2B. Disegnare a colori utilizzando un programma di grafica.</p> <p>2C. Eseguire sequenze di istruzioni per completare percorsi/labirinti relativi ad attività di coding.</p>	
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>			
<p>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.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>		<p>3A. Spiegare la struttura e il funzionamento di un oggetto/strumento.</p> <p>3B. Costruire un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>3C. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p>	

## CURRICOLO D'ISTITUTO – SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA		CLASSE QUARTA	
TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>			
<p>1. L'alunno/a riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>		<p>1A. Distinguere il concetto di trasformazione riconducibile all'azione della natura (ambito delle scienze) da quello di trasformazione riconducibile alla tecnologia.</p> <p>1B. Comprendere il significato elementare di energia.</p> <p>1C. Individuare le conseguenze dell'utilizzo di diverse forme di energia sull'ambiente e sulla salute.</p>	
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>			
<p>2. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>		<p>2A. Creare un documento utilizzando elenchi, tabelle, illustrazioni e grafici per organizzare una comunicazione efficace.</p> <p>2B. Eseguire sequenze di istruzioni per completare percorsi/labirinti relativi ad attività di "unplugged" e/o mediante software specifici.</p>	
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>			
<p>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.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>		<p>3A. Pianificare la stesura di un elaborato (digitale e non) elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>3B. Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	

## CURRICOLO D'ISTITUTO – SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA		CLASSE QUINTA	
TRAGUARDI per lo sviluppo delle competenze		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>			
<p>1. L'alunno/a riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>		<p>1A. Riconoscere l'importanza del risparmio energetico praticando forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> <p>1B. Ricercare informazioni tramite riviste, giornali, internet.</p>	
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>			
<p>2. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>		<p>2A. Progettare e realizzare una presentazione multimediale.</p> <p>2B. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p> <p>2C. Utilizzare internet per reperire notizie ed informazioni relative ad una attività definita.</p> <p>2D. Costruire sequenze di istruzioni per attività di coding (labirinti, robotica).</p>	
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>			
<p>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.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>		<p>3A. Realizzare un semplice oggetto descrivendo le fasi ed elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>3B. Utilizzare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p>	

ISTITUTO COMPRENSIVO "IV NOVEMBRE" MARIANO COMENSE

# **CURRICOLO D'ISTITUTO** – SCUOLA PRIMARIA