

COMPETENZA CHIAVE		TECNOLOGIA	
Fonte di legittimazione		Raccomandazione del Parlamento europeo 18/12/2006	
CLASSE PRIMA			
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	
<p>L'alunno riconosce la differenza tra elementi naturali e artificiali.</p> <p>Conosce i principali materiali di cui sono fatti gli oggetti che lo circondano.</p> <p>Conosce e utilizza in modo responsabile semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. (forbici, punteruolo ecc...)</p> <p>Sa ricavare semplici informazioni da istruzioni illustrate.</p> <p>Conosce alcuni mezzi di comunicazione. Produce semplici grafici per rappresentare un'esperienza vissuta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Eseguire semplici comparazioni – Leggere istruzioni illustrate. – Impiegare alcune regole del disegno tecnico e realizzare sequenze di forme geometriche come i ritmi e le cornicette. – Rilevare proprietà dei materiali più comuni. – Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle e disegni. 	<p>Disegno sul foglio quadrettato; uso responsabile del materiale scolastico; organizzazione dello spazio grafico; semplici manufatti; semplici giochi didattici anche al PC; coding; proprietà di alcuni materiali caratteristici degli oggetti; le principali caratteristiche dei materiali.</p> <p>Smontare semplici oggetti; realizzare un oggetto in cartoncino seguendo delle istruzioni e descrivendo oralmente le sequenze delle operazioni; classificare oggetti in base a funzione e utilizzo.</p>	

CLASSE SECONDA		
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi artificiali.</p> <p>Comprende il concetto di risorsa e del suo utilizzo anche in relazione alla salvaguardia dell'ambiente.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.</p> <p>Sa ricavare principali informazioni in semplici volantini.</p> <p>Conosce alcuni mezzi di comunicazione.</p> <p>Produce semplici grafici per rappresentare un'esperienza vissuta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Eseguire semplici misurazioni e comparazioni – Leggere e ricavare informazioni utili da semplici istruzioni di montaggio illustrate. – Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti con l'uso del righello. – Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. – Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni e didascalie. 	<p>Disegno su foglio quadrettato a mano libera o con semplici strumenti;</p> <p>uso della lim (giochi, reticoli, coding);</p> <p>organizzazione dello spazio grafico;</p> <p>semplice manufatti;</p> <p>semplici lavori di video scrittura e giochi didattici.</p> <p>Smontare e rimontare semplici oggetti;</p> <p>realizzare un oggetto in cartoncino seguendo delle istruzioni e descrivendo oralmente le sequenze delle operazioni;</p>

CLASSE TERZA		
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione delle risorse (es: acqua, legna, rifiuti, ecc...) e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e il funzionamento.</p> <p>Sa ricavare semplici informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo volantini.</p> <p>Conosce alcuni mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato con la guida dell'adulto.</p> <p>Produce semplici rappresentazioni grafiche come tabelle o procedure relative ad un'esperienza vissuta.</p> <p>Inizia a riconoscere alcune caratteristiche, funzioni, vantaggi e svantaggi della tecnologia attuale con la guida dell'adulto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Eseguire semplici misurazioni e comparazioni – Leggere e ricavare informazioni utili da semplici guide d'uso o istruzioni di montaggio. – Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti con l'uso del righello. – Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. – Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. 	<p>Disegno su foglio quadrettato a mano libera o con semplici strumenti;</p> <p>uso della lim (giochi, reticoli, coding);</p> <p>organizzazione spazio grafico;</p> <p>semplice manufatto;</p> <p>semplici lavori di video scrittura e giochi didattici;</p> <p>I principali componenti informatici e la loro funzione.</p>

CLASSE QUARTA		
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno 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>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e il funzionamento.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette e volantini.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato con la guida dell'adulto.</p> <p>Produce semplici rappresentazioni grafiche di procedure relative ad un'esperienza vissuta. Inizia a riconoscere caratteristiche, funzioni, vantaggi e svantaggi della tecnologia attuale con la guida dell'adulto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Eseguire semplici misurazioni 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 con l'uso del righello, la squadra e il compasso. – Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. – Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. – Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<p>Elaborazione di mappe, tabelle, diagrammi e grafici;</p> <p>semplici rappresentazioni grafiche attraverso il disegno strumentale-geometrico;</p> <p>pianificazione e produzione di semplici manufatti;</p> <p>caratteristiche e impiego degli strumenti d'uso più comuni;</p> <p>principali software applicativi utili per lo studio, video scrittura, formattare un testo, inserire un'immagine, salvare un lavoro ecc...</p> <p>terminologia specifica;</p> <p>tecnologie attuali;</p> <p>disegno tecnico;</p> <p>mezzi di comunicazione.</p>

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">– 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.– Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete 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. | |
|--|--|--|

CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno 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>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>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Eseguire semplici 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 tramite l'uso del compasso e del goniometro. – 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 ecc... – Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. – Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. 	<p>Manipolazione dei materiali più comuni per la progettazione e produzione di un semplice manufatto: riciclo;</p> <p>terminologia specifica;</p> <p>caratteristiche e modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni (educazione sicurezza):</p> <p>modelli e rappresentazioni grafiche attraverso il disegno geometrico;</p> <p>i principali software per lo studio, video scrittura, formattare un testo, inserire un'immagine, creare cartella, salvare e trovare un lavoro;</p> <p>semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati e immagini per fare ricerca.</p> <p>caratteristiche di alcuni strumenti che hanno migliorato la vita dell'uomo;</p> <p>tecnologie attuali;</p> <p>disegno tecnico;</p> <p>mezzi di comunicazione.</p>

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">– 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.– Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete 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. | |
|---|--|

