

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PREVALENTE:

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: è la capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla Terra.

Competenza digitale: è la capacità di utilizzare le nuove tecnologie per l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online e la creazione di contenuti digitali.

NUCLEO TEMATICO: VEDERE E OSSERVARE

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

ABILITÀ

Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

CONOSCENZE

I materiali e gli oggetti

ATTEGGIAMENTI

Pensare e comunicare con chiarezza.
Fare domande e porre problemi.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PREVALENTE:

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: è la capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla Terra.

Competenza digitale: è la capacità di utilizzare le nuove tecnologie per l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online e la creazione di contenuti digitali.

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

L'alunno è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse, di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.

L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento.

ABILITÀ

Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali e relativi alla propria classe.

Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

CONOSCENZE

I processi di trasformazione

I materiali e gli oggetti

ATTEGGIAMENTI

Creare, immaginare, innovare.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PREVALENTE:

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: è la capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla Terra.

Competenza digitale: è la capacità di utilizzare le nuove tecnologie per l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online e la creazione di contenuti digitali.

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

L'alunno inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

ABILITÀ

Utilizza semplici procedure per selezionare, preparare e presentare.

CONOSCENZE

Gli algoritmi

ATTEGGIAMENTI

Sperimentare, innovare, creare.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSI SECONDA E TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PREVALENTE:

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: è la capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla Terra.

Competenza digitale: è la capacità di utilizzare le nuove tecnologie per l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online e la creazione di contenuti digitali.

NUCLEO TEMATICO: VEDERE E OSSERVARE

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

L'alunno sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

L'alunno inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

ABILITÀ

Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.

Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.

CONOSCENZE

Le caratteristiche dei materiali

I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione

Le principali applicazioni informatiche

ATTEGGIAMENTI

Comunicare con chiarezza.

Fare domande e porre problemi.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSI SECONDA E TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PREVALENTE:

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: è la capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla Terra.

Competenza digitale: è la capacità di utilizzare le nuove tecnologie per l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online e la creazione di contenuti digitali.

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

L'alunno 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.

ABILITÀ

Riconosce i difetti di un oggetto e ne immagina possibili miglioramenti.

CONOSCENZE

Le caratteristiche dei materiali
I manufatti

ATTEGGIAMENTI

Pensare in modo interdipendente.
Immaginare e creare.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSI SECONDA E TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PREVALENTE:

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: è la capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla Terra.

Competenza digitale: è la capacità di utilizzare le nuove tecnologie per l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online e la creazione di contenuti digitali.

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

L'alunno produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

ABILITÀ

Realizza un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.

CONOSCENZE

Le istruzioni
I materiali: proprietà e caratteristiche
I manufatti

ATTEGGIAMENTI

Promuovere atteggiamenti e forme di pensiero che consentano di progettare e realizzare semplici prodotti o di modificare oggetti esistenti.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSI QUARTA E QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PREVALENTE:

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: è la capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla Terra.

Competenza digitale: è la capacità di utilizzare le nuove tecnologie per l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online e la creazione di contenuti digitali.

NUCLEO TEMATICO: VEDERE E OSSERVARE

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento.

L'alunno produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

ABILITÀ

Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.

CONOSCENZE

Gli strumenti per misurare
Le tabelle e i grafici
Il disegno tecnico

ATTEGGIAMENTI

Comunicare con chiarezza.

Fare domande e porre problemi.

Dimostrare originalità e spirito d'iniziativa.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSI QUARTA E QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PREVALENTE:

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: è la capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla Terra.

Competenza digitale: è la capacità di utilizzare le nuove tecnologie per l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online e la creazione di contenuti digitali.

NUCLEO TEMATICO: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

L'alunno si orienta fra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

L'alunno sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

ABILITÀ

Organizza una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.
Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.

CONOSCENZE

Le tappe fondamentali per la progettazione di un'uscita didattica
Le abilità strumentali per effettuare stime approssimative

ATTEGGIAMENTI

Pensare in modo interdipendente.
Immaginare e creare.
Valutare e catalogare.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSI QUARTA E QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PREVALENTE:

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: è la capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla Terra.

Competenza digitale: è la capacità di utilizzare le nuove tecnologie per l'alfabetizzazione informatica, la sicurezza online e la creazione di contenuti digitali.

NUCLEO TEMATICO: INTERVENIRE E TRASFORMARE

TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

L'alunno è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse, di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.

L'alunno inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

ABILITÀ

Smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.

Cerca, seleziona, scarica e installa sul computer un comune programma di utilità.

CONOSCENZE

Gli algoritmi

Le caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono

Le piattaforme di ricerca e comunicazione

I programmi di video-grafica

ATTEGGIAMENTI

Sperimentare, intervenire e favorire lo sviluppo di un atteggiamento responsabile verso "azioni trasformatrici".

Pensare in modo interdipendente.

Sviluppare una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali delle tecnologie digitali.

