

CLASSE PRIMA

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE- COMPETENZA DIGITALE- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE- COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

NUCLEO	CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO/ABILITÀ	COMPETENZE ATTESE
Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare	-Oggetti quotidiani, materiali, proprietà e funzioni. -Conoscenza delle funzioni basilari del monitor touch e della tastiera e del mouse	-Osservare ed analizzare gli oggetti, classificandoli in base alle loro funzioni. -Conoscere i principali componenti del computer: monitor, tastiera, mouse. -Effettuare confronti intuitivi su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Smontare semplici oggetti di uso comune. -Utilizzare il computer e/o la LIM per eseguire semplici giochi didattici.	L'Alunno: - Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. - Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. - Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

CLASSE SECONDA

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE- COMPETENZA DIGITALE- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE- COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

NUCLEO	CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO/ABILITÀ	COMPETENZE ATTESE
Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare	<ul style="list-style-type: none">- Oggetti e strumenti di uso comune.- Manipolazione di materiali diversi.- Diversità e funzione degli oggetti della vita quotidiana.- Semplici manufatti realizzati con materiali e procedure diverse.- Elementi principali del computer.- Giochi didattici.	<ul style="list-style-type: none">-Individuare i materiali che caratterizzano gli oggetti di uso comune e classificarli in base alle loro caratteristiche.-Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali necessari.- Realizzare semplici oggetti descrivendo la sequenza delle operazioni e utilizzando anche materiale di recupero.	L'Alunno: <ul style="list-style-type: none">- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale.- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale.

CLASSE TERZA

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE- COMPETENZA DIGITALE- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE- COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

NUCLEO	CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO/ABILITÀ	COMPETENZE ATTESE
<p>Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare</p>	<p>-Misurazione -Strumenti digitali -Tecniche per la realizzazione di manufatti</p>	<p>-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno, eventualmente ricorrendo all'ausilio della LIM/Monitor Touch -Effettuare stime su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico e/o dell'ambiente esterno; verificare e controllare con gli strumenti adeguati. -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe. -Saper utilizzare un algoritmo partendo da esempi concreti. -Realizzare modelli di manufatti -Scrivere testi utilizzando programmi di videoscrittura. -Ricorrendo a schematizzazioni semplici ed essenziali, realizzare modelli di manufatti d'uso comune e individuare i materiali più idonei alla loro realizzazione.</p>	<p>L'Alunno: - Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico.</p>

CLASSE QUARTA

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE- COMPETENZA DIGITALE- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE- COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

NUCLEO	CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO/ABILITÀ	COMPETENZE ATTESE
<p>Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare</p>	<p>-Relazione tra sviluppo tecnologico e progresso scientifico. -Le potenzialità della rete.</p>	<p>-Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni di montaggio. -Conoscere varie forme di energia e fonti energetiche. -Adoperare le procedure più elementari dei linguaggi di rappresentazione: grafico, iconico, tridimensionale. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. -Saper utilizzare un algoritmo partendo da esempi concreti. -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare i possibili miglioramenti. -Realizzare un semplice oggetto in cartoncino, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. -Smontare semplici oggetti e meccanismi. -Saper accedere a siti specifici per approfondire e arricchire gli apprendimenti disciplinari con la guida dell'insegnante.</p>	<p>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. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico.</p>

CLASSE QUINTA

TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE- COMPETENZA DIGITALE- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE- COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA-
COMPETENZA IMPRENDITORIALE

NUCLEO	CONOSCENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO/ABILITÀ	COMPETENZE ATTESE
<p>Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare</p>	<ul style="list-style-type: none"> -L'energia: le sue diverse forme e le macchine che le utilizzano. -L'evoluzione tecnica di alcune macchine di uso quotidiano. -Progettazione e realizzazione di semplici manufatti con materiali vari e tecniche diversificate (tinkering). -Avvio alla conoscenza e pratica delle STEAM. -Hardware e software. -Mezzi di telecomunicazione (potenzialità e limiti). -Internet: vantaggi e pericoli. 	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. -Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. -Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. -Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. -Rappresentare i dati di una osservazione dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. -Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. -Eeguire 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. 	<p>L'Alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. -Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. -Riconosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. - È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. -Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. -Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.