

ISTITUTO COMPRENSIVO DI COCCAGLIO -SCUOLA PRIMARIA – CURRICOLO DI TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE - Indicazioni nazionali

- A. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- B. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- C. 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.
- D. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- E. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- F. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- G. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Competenza disciplinare	Abilità	Conoscenze nuclei tematici	Competenze di cittadinanza
Classi 1 -2-3 <ul style="list-style-type: none"> ● Riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi di tipo artificiale. ● Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in 	Classe prima <ul style="list-style-type: none"> ● Osservare e descrivere elementi e oggetti legati alla propria esperienza. ● Prevedere le operazioni necessarie per lo svolgimento di semplici attività o produzioni ● Conoscere le parti principali del computer e utilizzare semplici software. ● Osservare, descrivere e rappresentare con semplici 	<p>Elementi e fenomeni del mondo naturale/artificial e.</p> <p>Funzionamento di semplici</p>	<p>Comunicare: Comprendere semplici messaggi di genere diverso utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, iconico e simbolico, ecc.).</p> <p>Risolvere problemi: Prendere consapevolezza della</p>

<p>grado di descriverne la funzione principale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Produce semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato. ● Inizia a riconoscere le caratteristiche della tecnologia attuale e ad usare strumenti digitali. 	<p>disegni i materiali presenti nell'ambiente scolastico individuando le loro principali funzioni.</p> <p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare semplici oggetti o prodotti seguendo le istruzioni. ● Prevedere le operazioni necessarie per lo svolgimento di semplici attività o produzioni. ● Rappresentare le principali fasi di attuazione di un'attività. ● Sperimentare l'utilizzo di strumenti digitali e di software. <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e ricavare informazioni utili da schemi, etichette, volantini o semplici guide d'uso. ● Rappresentare i principali passaggi previsti per lo svolgimento di un'attività o la realizzazione di un prodotto. ● Rappresentare i dati con schemi e tabelle ● Utilizzare strumenti digitali e software di uso comune. 	<p>oggetti.</p> <p>Realizzazione di prodotti.</p> <p>Lettura di dati. Rappresentazioni grafiche.</p> <p>Processi di trasformazione e relativo impatto ambientale.</p> <p>Utilizzo di strumenti digitali e software.</p> <p>Ricerca e uso di risorse on line.</p>	<p>possibilità che possono sussistere dei problemi e provare a proporre possibili soluzioni.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni:</p> <p>Cominciare ad osservare, descrivere e classificare gli elementi della realtà circostante.</p> <p>Acquisire e interpretare l'informazione:</p> <p>Cominciare a selezionare le informazioni a livello verbale e iconico.</p> <p>Imparare ad imparare:</p> <p>Iniziare ad organizzare il proprio apprendimento e a riflettere sugli errori, anche in funzione dei tempi disponibili.</p> <p>Progettare:</p> <p>Realizzare semplici progetti utilizzando le conoscenze, seguendo gli esempi e le indicazioni fornite</p>
--	--	--	---

<p>Classi 4 - 5</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ● Conosce i processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. ● Produce rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti specifici. ● Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di utilizzarli. 	<p>Classe quarta</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analizzare l'impatto ambientale (dalla produzione al riciclo) di oggetti di uso comune e/o di processi produttivi. ● Organizzare le varie fasi della realizzazione di prodotti anche digitali. ● Produrre e rappresentare graficamente semplici modelli utilizzando strumenti specifici. ● Descrivere e documentare i passaggi previsti per lo svolgimento di un'attività o la realizzazione di un prodotto. ● Utilizzare software e materiali digitali in funzione dell'apprendimento, sperimentando modalità personali. <p>Classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare semplici progetti e analizzare l'impatto ambientale (dalla produzione al riciclo) di oggetti di uso comune e/o di processi produttivi ● Produrre e rappresentare graficamente semplici modelli utilizzando strumenti specifici . ● Organizzare le varie fasi della realizzazione di prodotti anche digitali. ● Descrivere e documentare i passaggi previsti per lo svolgimento di un'attività o la realizzazione di un 		
---	--	--	--

	<p>prodotto.</p> <ul style="list-style-type: none">● Sperimentare responsabilmente software e siti in funzione delle proprie esigenze comunicative e di apprendimento.● Ideare un prodotto materiale o digitale considerando le risorse a disposizione anche in rete.		
--	--	--	--