

Istituto Comprensivo di Brisighella
CURRICOLO DI TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale. • Esplora ed individua possibili funzioni e usi degli artefatti tecnologici. 	ABILITA'	CONOSCENZE
	TECNOLOGIA	
	<i>(al termine della CLASSE PRIMA della scuola Primaria)</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconoscere le parti principali del PC. • Riconoscere le funzioni principali del PC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti. • Seguire semplici procedure per la preparazione e presentazione degli alimenti. • Utilizzare siti web interattivi (esercizi, giochi, programmi di utilità).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale. • Esplora ed individua possibili funzioni e usi degli artefatti tecnologici. 	ABILITA'	CONOSCENZE
	TECNOLOGIA	
	<i>(al termine della CLASSE SECONDA della scuola Primaria)</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconoscere le parti principali del PC. • Riconoscere le funzioni principali del PC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici manufatti seguendo istruzioni date • Seguire semplici procedure per la preparazione e presentazione degli alimenti. • Utilizzare siti web interattivi (esercizi, giochi, programmi di utilità).

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale. • Esplora ed individua possibili funzioni e usi degli artefatti tecnologici. • Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline. 	ABILITA'	CONOSCENZE
	TECNOLOGIA	
	<i>(al termine della CLASSE TERZA della scuola Primaria)</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Riconoscere le parti principali del PC e alcune periferiche. • Riconoscere le funzioni principali del PC. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, disegni. • Effettuare stime approssimative di pesi e misure. • Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi. • Seguire semplici procedure per la preparazione e presentazione degli alimenti. • Utilizzare siti web interattivi (esercizi, giochi, programmi di utilità). • Utilizzare semplici programmi per la videoscrittura ed il disegno.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. ▪ Sa ricavare informazioni utili delle proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altro di beni o servizi. ▪ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ▪ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	ABILITA'	CONOSCENZE
	TECNOLOGIA	
	<i>(al termine della CLASSE QUARTA della scuola Primaria)</i>	
	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ▪ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ▪ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni e testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento in riferimento agli argomenti affrontati. ▪ Usare semplici software didattici. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendo o documentando la sequenza delle operazioni. 	<p>CONOSCE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso / funzione di alcuni macchinari legati alle attività del territorio (agricoltura, trasformazioni prodotti alimentari...) ▪ Seguire semplici procedure per la preparazione e presentazione degli alimenti. ▪ Riutilizzo, riciclaggio, trasformazione di materiali e oggetti ▪ Programmi di grafica e video scrittura Internet per apprendere e ricercare.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ▪ È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. ▪ 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. ▪ Sa ricavare informazioni utili delle proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ▪ Si orienta fra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ▪ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. ▪ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	ABILITA'	CONOSCENZE
	TECNOLOGIA	
	<i>(al termine della CLASSE QUINTA della scuola Primaria)</i>	
	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ▪ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ▪ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni e testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ▪ Prevedere le conseguenze di decisioni e comportamenti personali relativi alla propria classe, con particolare attenzione alle norme di sicurezza. <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento in riferimento agli argomenti affrontati. ▪ Usare semplici software didattici. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendo o documentando la sequenza delle operazioni. ▪ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati 	<p>CONOSCE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Parti e funzioni di oggetti / macchine legati all'esperienza quotidiana (bicicletta, strumenti musicali ...) ▪ Uso / funzione di alcuni macchinari legati alle attività del territorio (agricoltura, trasformazioni prodotti alimentari...) ▪ Seguire semplici procedure per la preparazione e presentazione degli alimenti. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le fonti d'energia ▪ Riutilizzo, riciclaggio, trasformazione di materiali e oggetti ▪ Le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione ▪ Programmi di grafica e video scrittura Internet per apprendere e ricercare.