CURRICOLO DI TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

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 su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
Si orienta tra 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.

CLASSE PRIMA

OSSERVARE E COSTRUIRE

Obiettivi di apprendimento

1. L'alunno riconosce ed è in grado di descrivere elementi, fenomeni artificiali e le loro funzioni, processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, conosce ed è in grado di fare un uso adeguato di oggetti e strumenti, ricava informazioni utili per progettare.

Abilità	Conoscenze
➢ Saper seguire le indicazioni per realizzare semplici cornicette ➢ Costruire un semplice oggetto ascoltando le istruzioni dell'insegnante ➢ Osservare e manipolare gli oggetti ➢ Individuare le funzioni degli oggetti	➢ Cornicette ➢ Oggetti con materiali di recupero ➢ Oggetti di uso comune

CONOSCERE E USARE LE TIC	
Obiettivi di apprendimento 1. É in grado di utilizzare in modo consapevole applicazioni e programmi informatici per l'apprendimento.	
Abilità	Conoscenze
➢ Conoscere le parti costitutive del computer. ➢ Conoscere i principali termini italiani e inglesi inerenti la tecnologia informatica. ➢ Accendere e spegnere correttamente un computer e un dispositivo mobile ➢ Saper utilizzare mouse: tasto sinistro ➢ Avvio all'uso della videoscrittura ➢ Saper seguire le procedure per accedere al proprio account istituzionale ➢ Riconoscere alcune applicazioni delle Google Suite for Education	➢ Parti del computer ➢ Account personale istituzionale ➢ Tasto sinistro del mouse ➢ Alcune icone delle applicazioni della Google Suite for Education

CLASSE SECONDA

OSSERVARE E COSTRUIRE	
Obiettivi di apprendimento 1. L'alunno riconosce ed è in grado di descrivere elementi, fenomeni artificiali e le loro funzioni, processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, conosce ed è in grado di fare un uso adeguato di oggetti e strumenti, ricava informazioni utili per progettare.	
Abilità	Conoscenze
➢ Saper seguire le indicazioni per realizzare cornicette e semplici mappe ➢ Saper costruire un semplice oggetto seguendo le istruzioni (istruzioni scritte, istruzioni con immagini, tutorial,...) ➢ Riconoscere il materiale e il suo utilizzo ➢ Cogliere le principali caratteristiche del materiale	➢ Cornicette ➢ Oggetti con materiali di recupero ➢ Oggetti di uso comune ➢ Plastica, vetro, legno, carta, metallo, stoffa, ... ➢ Durezza, fragilità, peso, trasparenza, rigidità,...

CONOSCERE E USARE LE TIC

Obiettivi di apprendimento 1. É in grado di utilizzare in modo consapevole applicazioni e programmi informatici per l'apprendimento.	
Abilità	Conoscenze
➢ Conoscere le parti costitutive del computer. ➢ Saper utilizzare alcuni software didattici. ➢ Conoscere i principali termini italiani e inglesi inerenti la tecnologia informatica. ➢ Accendere e spegnere correttamente un computer e un dispositivo mobile ➢ Saper utilizzare mouse: tasto destro e sinistro ➢ Utilizzare i tasti della tastiera per scrivere inserendo la corretta spaziatura ➢ Sapere accedere a un cartella ➢ Aprire un file ➢ Saper seguire le procedure per accedere al proprio account istituzionale ➢ Riconoscere ed accedere ad alcune applicazioni delle Google Suite for Education	➢ Parti del computer ➢ Account personale istituzionale ➢ Classroom ➢ Programma di videoscrittura ➢ File ➢ Cartella ➢ Tasto destro e tasto sinistro del mouse

CLASSE TERZA

OSSERVARE E COSTRUIRE	
Obiettivi di apprendimento 1. L'alunno riconosce ed è in grado di descrivere elementi, fenomeni artificiali e le loro funzioni, processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, conosce ed è in grado di fare un uso adeguato di oggetti e strumenti, ricava informazioni utili per progettare.	
➢ Utilizzare righello per realizzare disegni geometrici ➢ Saper costruire un semplice oggetto seguendo le istruzioni (istruzioni scritte, istruzioni con immagini, tutorial,...) ➢ Leggere semplici grafici o tabelle	➢ Disegni di figure piane ➢ Oggetti con materiali di recupero ➢ Grafici / Tabelle

CONOSCERE E USARE LE TIC	
Obiettivi di apprendimento 2. É in grado di utilizzare in modo consapevole applicazioni e programmi informatici per l'apprendimento.	
Abilità	Conoscenze
➢ Scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura ➢ Formattare un testo (grassetto, corsivo, sottolineato, dimensioni e stile del carattere, allineamento) ➢ Organizzare e gestire i file (creare una cartella, salvare un file in una cartella, ritrovare il file salvato) ➢ Accedere alle google suite for education con il proprio account ➢ Invio di mail ➢ Visualizzare compiti e rispondere a domande in Classroom ➢ Esplorare il libro digitale d'adozione	➢ Classroom ➢ Mail ➢ Documenti di google ➢ Procedure per la produzione di semplici testi ➢ Il libro digitale in adozione ➢ Cartella ➢ File

CLASSE QUARTA

OSSERVARE E COSTRUIRE	
1. L'alunno riconosce ed è in grado di descrivere elementi, fenomeni artificiali e le loro funzioni, processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, conosce ed è in grado di fare un uso adeguato di oggetti e strumenti, ricava informazioni utili per progettare.	
➢ Utilizzare riga e squadre ➢ Utilizzare il goniometro ➢ Leggere e ricavare informazioni da guide d'uso o istruzioni per la costruzione ➢ Individuare materiali e strumenti necessari per fabbricare oggetti ➢ Individuare le sequenze per fabbricare oggetti. ➢ Disegnare grafici o tabelle ➢ Individuare comportamenti che consentono un uso sostenibile delle risorse naturali (acqua, alberi, …)	➢ Disegni di figure piane ➢ Manufatti ➢ Prodotti alimentari ➢ Grafici / Tabelle ➢ Risorse naturali

CONOSCERE E USARE LE TIC	
Obiettivi di apprendimento	
1. É in grado di utilizzare in modo consapevole applicazioni e programmi informatici per l'apprendimento.	
Abilità	Conoscenze
➢ Modificare un testo e arricchire con immagini ➢ Organizzare e gestire i file (creare una cartella, salvare un file in una cartella, ritrovare il file salvato) ➢ Aprire più finestre sullo schermo ➢ Invio di mail ➢ Visualizzare compiti, rispondere a domande in Classroom	➢ Classroom ➢ Mail ➢ Drive ➢ Documenti di google ➢ Procedure per la produzione di semplici testi

CLASSE QUINTA

OSSERVARE E COSTRUIRE
Obiettivi di apprendimento
1. L'alunno riconosce ed è in grado di descrivere elementi, fenomeni artificiali e le loro funzioni, processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, conosce ed è in grado di fare un uso adeguato di oggetti e strumenti, ricava informazioni utili per progettare.

Abilità	**Conoscenze**
➢ Utilizzare riga e squadra ➢ Utilizzare il goniometro ➢ Utilizzare il compasso ➢ Leggere e ricavare informazioni da documentazione tecnica (etichette, volantini, guide d'uso, istruzioni...) ➢ Individuare materiali e strumenti necessari per fabbricare oggetti ➢ Individuare e documentare le sequenze per fabbricare oggetti. ➢ Disegnare tabelle o mappe o diagrammi o grafici ➢ Individuare comportamenti che consentono un risparmio energetico	➢ Disegni di figure piane e solidi ➢ Manufatti ➢ Prodotti alimentari ➢ Tabelle /mappe /diagrammi / grafici ➢ Risparmio energetico ➢ Etichette/volantini

CONOSCERE E USARE LE TIC	
1. É in grado di utilizzare in modo consapevole applicazioni e programmi informatici per l'apprendimento.	
Abilità	Conoscenze
➢ Avvio all'uso di un programma per le presentazioni ➢ Invio di mail con allegati ➢ Utilizzo di Classroom con inserimento di allegati ➢ Organizzare e gestire i file ➢ Saper accedere al sito di un museo, di una città, … per reperire informazioni utili per organizzare un'uscita didattica ➢ Conoscere l'uso appropriato dei social ➢ Trovare alternative all'uso dei social	➢ Classroom ➢ Mail ➢ Drive ➢ Documenti di google ➢ Programma di presentazioni ➢ Programmi per realizzare grafici (fogli di calcolo) ➢ sito di musei, paesi o città ➢ Criticità delle attuali tecnologie