



## TECNOLOGIA

### SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 1

Traguardi per lo sviluppo di competenza	Obiettivi di apprendimento	Contenuti – compiti di realtà
<ul style="list-style-type: none"><li>● L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li><li>● Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.</li><li>● Inizia a riconoscere le caratteristiche di un semplice strumento tecnologico.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Individuare proprietà dei materiali più comuni e rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e tabelle.</li><li>● Utilizzare una semplice procedura informatica (coding).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Classificare i diversi materiali.</li><li>● Conoscere ed utilizzare semplici oggetti di uso quotidiano (es: le forbici, il temperino, la colla).</li><li>● Imparare a programmare attraverso le Bee-Bot.</li></ul>



## SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 2

Traguardi per lo sviluppo di competenza	Obiettivi di apprendimento	Contenuti – compiti di realtà
<ul style="list-style-type: none"><li>● L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li><li>● Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.</li><li>● Inizia a riconoscere le caratteristiche di un semplice strumento tecnologico.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li><li>● Realizzare semplici oggetti, seguendo una serie di istruzioni.</li><li>● Utilizzare una semplice procedura informatica (coding).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Realizzare un oggetto in cartoncino (es: lapbook sul riciclo della carta).</li><li>● Realizzare un oggetto con materiale di riutilizzo (es: strumenti musicali).</li><li>● Comprendere semplici meccanismi di funzionamento (es: le forbici).</li><li>● Imparare a programmare attraverso le Bee-Bot.</li></ul>



## SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 3

Traguardi per lo sviluppo di competenza	Obiettivi di apprendimento	Contenuti – compiti di realtà
<ul style="list-style-type: none"><li>● L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li><li>● Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura.</li><li>● Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni leggendo documentazione tecnica.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso e da istruzioni di montaggio.</li><li>● Pianificare la fabbricazione e realizzare semplici oggetti, seguendo una serie di istruzioni.</li><li>● Utilizzare una procedura informatica (coding).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Oggetti e loro classificazione.</li><li>● I materiali: metalli, legno, lana, cotone, carta (es: lapbook, libretti, segnalibri, biglietti).</li><li>● Realizzare e montare piccole costruzioni (es: con i mattoncini) e semplici puzzle.</li><li>● Differenziazione nella raccolta di rifiuti: il riciclo.</li><li>● Utilizzare un semplice programma a blocchi (es: Scratch).</li></ul>



## SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 4

Traguardi per lo sviluppo di competenza	Obiettivi di apprendimento	Contenuti – compiti di realtà
<ul style="list-style-type: none"><li>• È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale.</li><li>• Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</li><li>• Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico.</li><li>• Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti, eseguire semplici misurazioni e rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li><li>• Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti, pianificarne la fabbricazione e realizzarli in cartoncino o con materiale di facile consumo.</li><li>• Cercare ed utilizzare sul computer un comune programma di utilità e ricavare informazioni anche usando internet.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare strumenti: righello, goniometro.</li><li>• Fonti di energia (es: costruire una semplice girandola con materiale di riutilizzo).</li><li>• Le parti del computer: hardware e software</li><li>• Semplici programmi di utilità (paint, word).</li><li>• Utilizzare consapevolmente il computer.</li><li>• Navigare in rete in sicurezza.</li></ul>



## SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 5

Traguardi per lo sviluppo di competenza	Obiettivi di apprendimento	Contenuti – compiti di realtà
<ul style="list-style-type: none"><li>● È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</li><li>● Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li><li>● Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li><li>● Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Impiegare alcune regole del disegno tecnico.</li><li>● Osservare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni, riconoscere le componenti principali.</li><li>● Cercare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità e ricavare informazioni anche usando internet.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzare strumenti: calcolatrice, compasso, goniometro, riga e squadra.</li><li>● Costruire solidi (es. con l'uso delle cannuce o cartoncino o magneti).</li><li>● Fonti di energia rinnovabile e non rinnovabile.</li><li>● Le parti del computer: hardware e software</li><li>● Semplici programmi di utilità (paint, word, excel, power point/presentazioni Google).</li><li>● Utilizzare consapevolmente il computer.</li><li>● Navigare in rete in sicurezza.</li></ul>