

SCUOLA PRIMARIA

CdE/DISCIPLINA/MATERIA: TECNOLOGIA

COMPETENZA/E TRATTA/E DAL PROFILO/MODELLO PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

3. Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico- tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
4. Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.
5. Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
6. Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.
7. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

COMPETENZA/E CHIAVE DI RIFERIMENTO:

Competenza di base in tecnologia – competenze digitali – imparare a imparare - competenze sociali e civiche - spirito di iniziativa e imprenditorialità

TRAGUARDO	Oda	CONOSCENZE	ABILITÀ
Classe 1[^]			
L'alunno: 1) Riconosce e denomina nell'ambiente conosciuto elementi di tipo artificiale. 2) È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di materiali.	1a. Riconoscere elementi naturali e artificiali negli ambienti conosciuti. 2 a. Individuare le conseguenze in un semplice processo di trasformazione .	- Caratteristiche e funzioni degli elementi artificiali. - Azioni e/o strumenti (cause) che determinano una trasformazione.	1a. Classifica gli elementi in naturali e artificiali. 2a. 1. Descrive le fasi del processo di una semplice trasformazione esperita.

TRAGUARDO	Oda	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>3) Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e di alcuni sa descriverne la funzione principale.</p> <p>4) Sa ricavare informazioni utili su alcuni servizi leggendo immagini.</p> <p>5) Conosce alcuni mezzi di comunicazione di uso quotidiano.</p> <p>6) Produce semplici disegni del proprio operato.</p>	<p>3a. Descrivere un oggetto di uso quotidiano e conoscerne la funzione.</p> <p>4a. Effettuare un percorso rispettando la segnaletica.</p> <p>5a. Individuare nei mass-media tecnologici quelli che consentono la comunicazione.</p> <p>6a. Individuare e rappresentare alcune procedure di routine quotidiana.</p>	<p>- Parti costitutive e relative funzioni d'uso.</p> <p>- I cartelli segnaletici in uso nella scuola o nell'ambiente conosciuto.</p> <p>-Semplici strumenti di comunicazione.</p> <p>-Semplici procedure di routine quotidiana (inizio, svolgimento, fine...)</p>	<p>3a.1. Associa le parti costitutive di una semplice macchina.</p> <p>4a.1. Si muove negli spazi rispettando la segnaletica.</p> <p>5a.1 Usa in maniera corretta alcuni mezzi di comunicazione.</p> <p>6a.1 Rappresenta iconograficamente una sua routine.</p>
Classe 2[^]			
<p>1) Riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi di tipo artificiale.</p> <p>2) È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse di uso quotidiano, prendendo consapevolezza della necessità di un loro corretto uso.</p>	<p>1a. Effettuare prove sui materiali più comuni confrontandone le proprietà.</p> <p>2a. Trasformare materie prime di uso comune in prodotti lavorati.</p>	<p>- Proprietà dei materiali .</p> <p>- Procedure ordinate.</p> <p>- Trasformazioni.</p>	<p>1a.1 Classifica materiali secondo criteri qualitativi.</p> <p>2a.1 Segue procedure date per costruire oggetti o realizzare trasformazioni.</p> <p>2b.1 Usa in modo corretto le risorse evitando sprechi.</p> <p>2.b.2 Pratica forme di riutilizzo e riciclo dei materiali.</p>

TRAGUARDO	Oda	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>3) Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.</p> <p>4) Sa ricavare informazioni utili su servizi leggendo volantini o altra semplice documentazione.</p> <p>5) Conosce alcuni mezzi di comunicazione di uso quotidiano ed è in grado di farne un uso adeguato se guidato dall'adulto.</p> <p>6)Produce semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato.</p>	<p>3a. Individuare forma, componenti e funzioni di oggetti e strumenti di uso comune.</p> <p>4a. Leggere le etichette per reperire le informazioni.</p> <p>5a. Usare il mouse, la tastiera, il tastierino numerico, la stampante.</p> <p>5b. Usare un programma di grafica per realizzare semplici disegni.</p> <p>6a. Utilizzare semplici sequenze algoritmiche assegnate.</p>	<p>- Componenti, materiali e funzioni d'uso.</p> <p>- Simboli.</p> <p>- Le periferiche del computer.</p> <p>- Le risorse di semplici software grafici.</p> <p>-I simboli, le legende, le caratteristiche delle tabelle e le tipologie di diagrammi.</p>	<p>3a.1 Costruisce un oggetto a partire da materiali dati.</p> <p>3a.2 Smonta semplici oggetti e ne individua componenti e funzioni.</p> <p>4a.1 Individua e riconosce i contenitori per la raccolta differenziata dei materiali analizzati e li usa correttamente.</p> <p>4a.2 Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso</p> <p>5a.1 Usa le periferiche del computer con il supporto dell'adulto.</p> <p>6a.1 Esegue istruzioni seguendo semplici algoritmi assegnati.</p>
Classe 3[^]			
<p>1) Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda, anche rappresentato, elementi di tipo artificiale.</p>	<p>1a. Identificare elementi di tipo artificiale in ambienti conosciuti non scolastici.</p>	<p>- Caratteristiche e funzioni dei materiali artificiali.</p>	<p>1a.1 Analizza le varie componenti di un oggetto riconoscendo i vari materiali utilizzati.</p>

TRAGUARDO	Oda	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>2) È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale, nell'ambiente frequentato.</p> <p>3) Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e di alcuni sa spiegare il funzionamento.</p> <p>4) Sa ricavare informazioni utili su caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra semplice documentazione.</p> <p>5) Conosce e utilizza diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato se guidato dall'adulto.</p> <p>6) Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando semplici elementi del disegno tecnico.</p>	<p>2a. Realizzare manufatti utilizzando materiali di recupero.</p> <p>2b. Riconoscere e utilizza in modo opportuno le risorse a disposizione, ottimizzandole per evitare sprechi.</p> <p>3a. Pianificare la costruzione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>4a. Definire e comprendere le sequenze per eseguire un procedimento o seguire un percorso.</p> <p>5a. Realizzare al computer semplici testi misti .</p> <p>6a. Rappresentare alcuni oggetti applicando le regole del disegno tecnico</p>	<p>- Caratteristiche e funzioni dei materiali riciclabili e non riciclabili.</p> <p>- Le macchine semplici (componenti e funzioni).</p> <p>- Struttura e scopo di istruzioni e manuali</p> <p>- Semplici algoritmi.</p> <p>- Funzione del programma di video scrittura.</p> <p>- Procedura per la ricerca di immagini con il web.</p> <p>- Funzioni di righello e squadre</p>	<p>2a.1 Pratica forme di riutilizzo e riciclaggio di materiali.</p> <p>2b.1 Usa in modo corretto le risorse e evitando gli sprechi.</p> <p>3a.1 Segue le varie fasi per la realizzazione di un artefatto.</p> <p>3a.2 Classifica macchine semplici secondo le loro funzioni.</p> <p>4a.1 Costruisce semplici sequenze algoritmiche per fornire istruzioni ad altri.</p> <p>4a.2 Utilizza semplici sequenze algoritmiche per realizzare procedure o percorsi.</p> <p>5a.1 Usa internet per reperire immagini.</p> <p>5a2 Inserisce immagini su un file di word.</p> <p>6a.1 Rappresenta oggetti e ambienti da diversi punti di vista.</p>

TRAGUARDO	Oda	CONOSCENZE	ABILITÀ
Classe 4[^]			
<p>1) Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>2) È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>3) Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e di spiegarne il funzionamento, denominando le parti principali della struttura.</p> <p>4) Sa ricavare informazioni utili su caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione.</p> <p>5) Conosce e utilizza i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato, se guidato dall'adulto. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>1a. Effettuare stime approssimative sui pesi o misure di oggetti nell'ambiente scolastico.</p> <p>2a. Comprendere il significato di energia e le problematiche legate alla sua produzione e al suo impiego.</p> <p>3a. Descrivere la funzione e il funzionamento di oggetti. 3b. Individuare i difetti di un oggetto e immaginarne eventuali possibili miglioramenti.</p> <p>4a. Rappresentare e leggere i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi.</p> <p>5a. Riconoscere le funzioni principali di una applicazione di informatica e usarla in modo adeguato. 5b. Usare internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<p>- Le caratteristiche dei materiali: peso, misura, capacità.</p> <p>- L'energia e le sue forme. - Spreco energetico.</p> <p>- Componenti e funzioni principali di un oggetto.</p> <p>- I simboli, le legende, le caratteristiche delle tabelle e le tipologie di diagrammi.</p> <p>- Principali applicazioni informatiche. - Le regole per la navigazione nel web e il rispetto del copyright.</p>	<p>1a.1 Classifica materiali in ordine a peso/massa, consistenza, robustezza e fragilità.</p> <p>2a.1 Individua le conseguenze dell'utilizzo di diverse forme di energia sull'ambiente e sulla salute.</p> <p>3a1 Individua criticità e potenzialità di un oggetto. 3b1 Ipotizza interventi di manutenzioni/riparazione di un oggetto difettoso.</p> <p>4a.1 Costruisce e legge mappe, diagrammi e tabelle.</p> <p>5a.1 Usa la video scrittura per realizzare documenti. 5b.1 Ricerca le informazioni nel web.</p>

TRAGUARDO	Oda	CONOSCENZE	ABILITÀ
6) Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando semplici elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	6a. Individuare sequenze algoritmiche e rappresentarle con diagrammi di flusso. 6b Utilizzare applicazioni che favoriscano lo sviluppo del pensiero computazionale.	- Le fasi di una sequenza, la ripetizione di istruzioni e le modalità per costruire un ciclo.	6a.1 Sostituisce sequenze di azioni ripetute con cicli. 6a.2 Individua e corregge errori. 6b.1 Utilizza applicazioni anche online per sviluppare semplici programmi.
Classe 5[^]			
2) È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. 3) 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. 4) Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	2.a. Riconoscere l'impatto ambientale delle proprie scelte di comportamento . 3.a. Usare correttamente gli oggetti prevedendo le conseguenze di un uso sbagliato. 4.a. Ricavare informazioni utili da materiale informativo. 4.b Usare internet per reperire informazioni e notizie utili ai propri scopi.	- Energia: forme ed utilizzo. - Energie rinnovabili. - Parti costitutive, struttura, materiale, funzione, livello di pericolosità. - Fasi di una pianificazione per la realizzazione di depliant, etichette, volantini, manuali informativi, manuali di montaggio.	2a.1 Individua positività e criticità della produzione e dell'uso delle diverse forme di energia sull'ambiente. 3a.1 Individua cause e conseguenze di un uso scorretto degli oggetti. 4a.1 /4b.1 Trova e seleziona le informazioni utili al suo scopo. 4b.2 Usa consapevolmente le risorse presenti nel web.

TRAGUARDO	Oda	CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>5) 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.</p> <p>6) Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>5.a. Usare in modo efficace e responsabile i mezzi di comunicazione rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>6a. Ricercare le soluzioni più efficaci per risolvere un problema. 6b. Utilizzare applicazioni che favoriscono lo sviluppo del pensiero computazionale.</p>	<p>- Funzioni di telefono, internet, social network..</p> <p>- Sequenze, cicli, correzione di errori e ottimizzazione di programmi.</p>	<p>5a.1 .Analizza le funzioni e gli scopi di alcuni mezzi di comunicazione cogliendone i limiti.</p> <p>6 a .1 Individua sequenze algoritmiche e le rappresenta con diagrammi di flusso. 6b.1 Utilizza applicazioni anche online per sviluppare semplici programmi.</p>