

## **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.

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

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

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

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