

**TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO** (AL TERMINE DI : CL. 3^ primaria )

L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia.

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.

Obiettivi di apprendimento	Argomenti / Contenuti
<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Eseguire semplici osservazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico</li> <li>⇒ Leggere e ricavare informazioni utili da semplici istruzioni</li> <li>⇒ Rappresentare semplici oggetti</li> <li>⇒ Riconoscere e utilizzare le funzioni più semplici di una applicazione informatica</li> <li>⇒ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, brevi frasi</li> </ul> <p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Prevedere le conseguenze di comportamenti personali.</li> </ul> <p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Eseguire interventi di decorazione del proprio corredo scolastico</li> <li>⇒ Realizzare un oggetto in cartoncino, descrivendo e documentando la breve sequenza delle operazioni</li> </ul>	<p>Con riferimento a contesti quotidiani, concreti e operativi, in particolare nelle occasioni che si creano durante le attività laboratoriali di scienze, di geometria, di arte e immagine e di musica, dedicare attenzione nel modo descritto dagli obiettivi a oggetti, istruzioni d'uso, materiali e processi.</p> <p>Nell'uso di pc, lim e software relativi, cogliere passo le occasioni per affrontare le conoscenze necessarie ad una fruizione consapevole.</p>

**TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO** (AL TERMINE DI : CL. 3<sup>^</sup> primaria )

L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia

Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.

<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<b>Argomenti / Contenuti</b>
<p><b><i>Vedere e osservare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Eseguire semplici misurazioni con campioni non convenzionali sull'ambiente scolastico</li><li>⇒ Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni</li><li>⇒ Rappresentare semplici oggetti</li><li>⇒ Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica</li><li>⇒ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, brevi testi.</li></ul> <p><b><i>Prevedere e immaginare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali</li></ul> <p><b><i>Intervenire e trasformare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Smontare semplici oggetti</li><li>⇒ Eseguire interventi di decorazione e manutenzione del proprio corredo scolastico</li><li>⇒ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni</li></ul>	<p>Con riferimento a contesti quotidiani, concreti e operativi, in particolare nelle occasioni che si creano durante le attività laboratoriali di scienze, di geometria, di arte e immagine e di musica, dedicare attenzione nel modo descritto dagli obiettivi a oggetti, istruzioni d'uso, materiali e processi.</p> <p>Nell'uso di pc, lim e software relativi, cogliere passo passo le occasioni per affrontare le conoscenze necessarie ad una fruizione consapevole.</p>

**TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO** (AL TERMINE DI : CL. 3^ primaria )

L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia

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. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.

<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<b>Argomenti / Contenuti</b>
<p><b><i>Vedere e osservare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</li><li>⇒ Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni</li><li>⇒ Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica</li><li>⇒ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, testi</li></ul> <p><b><i>Prevedere e immaginare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Effettuare stime approssimative di misure di oggetti dell'ambiente scolastico</li><li>⇒ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe</li></ul> <p><b><i>Intervenire e trasformare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Smontare semplici oggetti</li><li>⇒ Eseguire interventi di decorazione e manutenzione del proprio corredo scolastico</li><li>⇒ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni</li></ul>	<p>Con riferimento a contesti quotidiani, concreti e operativi, in particolare nelle occasioni che si creano durante le attività laboratoriali di scienze, di geometria, di arte e immagine e di musica, dedicare attenzione nel modo descritto dagli obiettivi a oggetti, istruzioni d'uso, materiali e processi.</p> <p>Nell'uso di pc, lim e software relativi, cogliere passo passo le occasioni per affrontare le conoscenze necessarie ad una fruizione consapevole.</p>

**TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO** (AL TERMINE DI : CL. 5^ 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 , 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.

<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<b>Argomenti / Contenuti</b>
<p><b><i>Vedere e osservare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</li><li>⇒ Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni</li><li>⇒ Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica</li><li>⇒ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, schemi, diagrammi, disegni, testi</li></ul> <p><b><i>Prevedere e immaginare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Effettuare stime approssimative su misure di oggetti dell'ambiente scolastico</li><li>⇒ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe</li><li>⇒ Organizzare un'uscita dalla scuola indicando come reperire notizie e informazioni</li></ul> <p><b><i>Intervenire e trasformare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Smontare semplici oggetti</li><li>⇒ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico</li><li>⇒ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni</li></ul>	<p>Con riferimento a contesti quotidiani, concreti e operativi, in particolare nelle occasioni che si creano durante le attività laboratoriali di scienze, di geometria, di arte e immagine e di musica, dedicare attenzione nel modo descritto dagli obiettivi a oggetti, istruzioni d'uso, materiali e processi.</p> <p>Nell'uso di pc, lim e software relativi, cogliere passo passo le occasioni per affrontare le conoscenze necessarie ad una fruizione consapevole.</p>

**TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO** (AL TERMINE DI : CL. 5<sup>a</sup> 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 , 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.

Obiettivi di apprendimento	Argomenti / Contenuti
<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</li> <li>⇒ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio</li> <li>⇒ Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici forme geometriche</li> <li>⇒ Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica</li> <li>⇒ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi</li> </ul> <p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico</li> <li>⇒ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe</li> <li>⇒ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</li> <li>⇒ Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni</li> </ul> <p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni</li> <li>⇒ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico</li> <li>⇒ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni</li> </ul>	<p>Con riferimento a contesti quotidiani, concreti e operativi, in particolare nelle occasioni che si creano durante le attività laboratoriali di scienze, di geometria, di arte e immagine e di musica, dedicare attenzione nel modo descritto dagli obiettivi a oggetti, istruzioni d'uso, materiali e processi.</p> <p>Nell'uso di pc, lim e software relativi, cogliere passo passo le occasioni per affrontare le conoscenze necessarie ad una fruizione consapevole.</p>

DISCIPLINA : **TECNOLOGIA** CLASSE **PRIMA SCUOLA SEC. 1° GR**

**TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO** (AL TERMINE DI : CL. 3<sup>a</sup> sec. 1° gr )

*L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.*

*Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.*

*È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.*

*Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.*

*Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.*

*Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.*

*Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.*

*Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.*

*Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.*

Obiettivi di apprendimento	Argomenti / Contenuti
<p><b>Vedere, osservare e sperimentare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di figure piane.</li> <li>⇒ Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</li> </ul> <p><b>Prevedere, immaginare e progettare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> </ul> <p><b>Intervenire, trasformare e produrre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Smontare e rimontare semplici oggetti.</li> <li>⇒ Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.</li> <li>⇒ Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Settori dell'economia</li> <li>▪ Proprietà dei materiali</li> <li>▪ Legno</li> <li>▪ Carta</li> <li>▪ Costruzioni geometriche di base, di figure piane dato il lato e data la circonferenza</li> </ul>

**TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO** (AL TERMINE DI : CL. 3<sup>^</sup> sec. 1° gr )

*L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.*

*Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.*

*È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.*

*Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.*

*Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.*

*Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.*

*Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.*

*Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.*

*Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.*

Obiettivi di apprendimento	Argomenti / Contenuti
<p><b>Vedere, osservare e sperimentare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>⇒ Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>⇒ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>⇒ Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</li> <li>⇒ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul> <p><b>Prevedere, immaginare e progettare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>⇒ Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> <li>⇒ Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> </ul> <p><b>Intervenire, trasformare e produrre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</li> <li>⇒ Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Abitazione e impianti</li> <li>▪ Città</li> <li>▪ Motori</li> <li>▪ Educazione stradale</li> <li>▪ Assonometrie o Proiezioni Ortogonali</li> </ul>

**TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO** (AL TERMINE DI : CL. 3<sup>^</sup> sec. 1° gr )

*L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.*

*Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.*

*È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.*

*Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.*

*Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.*

*Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.*

*Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.*

*Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.*

*Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.*

Obiettivi di apprendimento	Argomenti / Contenuti
<p><b>Vedere, osservare e sperimentare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>⇒ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>⇒ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul> <p><b>Prevedere, immaginare e progettare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> <li>⇒ Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</li> </ul> <p><b>Intervenire, trasformare e produrre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.</li> <li>⇒ Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Strutture in architettura</li> <li>▪ Risorse rinnovabili e non rinnovabili</li> <li>▪ Assonometrie o Proiezioni Ortogonali</li> </ul>