

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>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Eseguire semplici osservazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico ⇒ Leggere e ricavare informazioni utili da semplici istruzioni ⇒ Rappresentare semplici oggetti ⇒ Riconoscere e utilizzare le funzioni più semplici di una applicazione informatica ⇒ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, brevi frasi <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Prevedere le conseguenze di comportamenti personali. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Eseguire interventi di decorazione del proprio corredo scolastico ⇒ Realizzare un oggetto in cartoncino, descrivendo e documentando la breve sequenza delle operazioni 	<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^ 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>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ Eseguire semplici misurazioni con campioni non convenzionali sull'ambiente scolastico⇒ Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni⇒ Rappresentare semplici oggetti⇒ Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica⇒ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, brevi testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ Smontare semplici oggetti⇒ Eseguire interventi di decorazione e manutenzione del proprio corredo scolastico⇒ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni	<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.

Obiettivi di apprendimento	Argomenti / Contenuti
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione⇒ Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni⇒ Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica⇒ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, testi <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ Effettuare stime approssimative di misure di oggetti dell'ambiente scolastico⇒ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ Smontare semplici oggetti⇒ Eseguire interventi di decorazione e manutenzione del proprio corredo scolastico⇒ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni	<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.

Obiettivi di apprendimento	Argomenti / Contenuti
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ⇒ Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni ⇒ Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica ⇒ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, schemi, diagrammi, disegni, testi <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Effettuare stime approssimative su misure di oggetti dell'ambiente scolastico ⇒ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe ⇒ Organizzare un'uscita dalla scuola indicando come reperire notizie e informazioni <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Smontare semplici oggetti ⇒ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico ⇒ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni 	<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^a 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>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione⇒ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio⇒ Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici forme geometriche⇒ Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica⇒ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico⇒ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe⇒ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari⇒ Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none">⇒ Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni⇒ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico⇒ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni	<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^a 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>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di figure piane. ⇒ Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Smontare e rimontare semplici oggetti. ⇒ Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. ⇒ Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Settori dell'economia ▪ Proprietà dei materiali ▪ Legno ▪ Carta ▪ Costruzioni geometriche di base, di figure piane dato il lato e data la circonferenza

TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO (AL TERMINE DI : CL. 3[^] 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>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ⇒ Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. ⇒ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. ⇒ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. ⇒ Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. ⇒ Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. ⇒ Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Abitazione e impianti ▪ Città ▪ Motori ▪ Educazione stradale ▪ Assonometrie o Proiezioni Ortogonali

TRAGUARDI DI APPRENDIMENTO (AL TERMINE DI : CL. 3[^] 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>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. ⇒ Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. ⇒ Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. ⇒ Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strutture in architettura ▪ Risorse rinnovabili e non rinnovabili ▪ Assonometrie o Proiezioni Ortogonali