

Ordine di scuola	Primaria Classe prima	
Campo di esperienza - disciplina	TECNOLOGIA	
Competenza chiave europea di riferimento	Competenza di base in campo scientifico-tecnologico Imparare ad imparare	
Traguardi per lo sviluppo della competenza (Indicazioni Nazionali)	Obiettivi	
	Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici 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 oggetti. ✓ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ✓ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare in maniera autonoma strumenti di uso quotidiano. • Identificare un materiale e la sua storia. • Saper rappresentare procedimenti con disegni e diagrammi di flusso • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Smontare semplici oggetti per conoscerne i costituenti. • Effettuare semplici esperienze e costruzioni con materiale vario • Utilizzare i principali strumenti multimediali 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le modalità d'uso e la funzione di uno strumento • Conoscere le sequenze per la realizzazione di semplici oggetti. • Conoscere le fasi di produzione e gli scopi d'uso di un materiale. • Conoscere la tecnica di rappresentazione dei diagrammi • Conoscere i principali componenti del computer. • Conoscere word e paint.

<ul style="list-style-type: none">✓ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.✓ 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, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.✓ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.✓ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.✓ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.✓ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità		

Ordine di scuola	PRIMARIA Classe seconda	
Campo di esperienza - disciplina	TECNOLOGIA	
Competenza chiave europea di riferimento	Competenza di base in campo scientifico-tecnologico Imparare ad imparare	
Traguardi per lo sviluppo della competenza (Indicazioni Nazionali)	Obiettivi	
	Abilità	Conoscenze
Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici 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 oggetti. ✓ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ✓ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. ✓ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Prevedere e immaginare <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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni di montaggio. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di uno strumento di uso comune. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Leggere e ricavare informazioni utili da etichette o guide d'uso. • Realizzare oggetti seguendo un progetto condiviso. • Utilizzare le funzioni principali di un'applicazione informatica 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le modalità d'uso e la funzione di uno strumento • Conoscere semplici strumenti : come sono fatti, a cosa servono, la loro funzionalità e le parti costitutive. • Conoscere le sequenze per la realizzazione di semplici oggetti • Conoscere le fasi di costruzione di un semplice modellino. • Conoscere i principali strumenti multimediali. • Conoscere i principali componenti del computer. • Conoscere word e paint

<ul style="list-style-type: none">✓ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.✓ 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, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.✓ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.✓ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.✓ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.✓ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità		
---	--	--

Ordine di scuola	PRIMARIA Classe terza	
Campo di esperienza - disciplina	TECNOLOGIA	
Competenza chiave europea di riferimento	Competenza di base in campo scientifico-tecnologico Imparare ad imparare	
Traguardi per lo sviluppo della competenza (Indicazioni Nazionali)	Obiettivi	
	Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici 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 oggetti. ✓ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ✓ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare un artefatto. • Valutare l'efficacia di uno strumento autoprodotta. • Comprendere l'importanza della raccolta differenziata dei rifiuti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari • Smontare semplici oggetti per conoscerne i costituenti • Cercare, selezionare, usare sul computer un comune programma di utilità • Utilizzare i principali strumenti multimediali. • Individuare i criteri per classificare i file nelle cartelle di salvataggio. • Cercare informazioni in rete per apportare modifiche. • Raccogliere e salvare risorse reperite dal web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le modalità d'uso e la funzione di un artefatto. • Conoscere alcuni artefatti e le loro proprietà. • Conoscere le sequenze per la realizzazione di semplici oggetti. • Conoscere il riuso creativo di diversi materiali. • Conoscere la tecnica di rappresentazione dei diagrammi • Conoscere i principali strumenti multimediali. • Conoscere le fasi di salvataggio di un file. • Conoscere le funzionalità del web.

- ✓ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- ✓ 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.

Intervenire e trasformare

- ✓ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- ✓ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- ✓ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- ✓ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
- ✓ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità

Ordine di scuola	Primaria Classe quarta	
Campo di esperienza - disciplina	TECNOLOGIA	
Competenza chiave europea di riferimento	Competenza di base in campo scientifico-tecnologico Imparare ad imparare	
Traguardi per lo sviluppo della competenza (Indicazioni Nazionali)	Obiettivi	
	Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici 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 oggetti. ✓ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ✓ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificare i materiali in base alle loro caratteristiche • Schematizzare semplici ed essenziali progetti per realizzare elementari marchingegni e macchine • Realizzare in base al progetto qualche prototipo funzionale • Individuare le funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei manufatti • Individuare le funzioni e le caratteristiche dell'hard disk e dei dispositivi di memoria • Individuare le componenti hardware • Sapere cos'è un software • Utilizzare le funzioni principali di un'applicazione informatica 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono • Identificazione di alcuni materiali e della loro storia • Conoscere i principali mezzi di trasporto e di comunicazione utilizzati dall'uomo via terra, via mare, via aria • La costruzione di modelli • Conoscere il funzionamento del computer

- ✓ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- ✓ 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.

Intervenire e trasformare

- ✓ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- ✓ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- ✓ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- ✓ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
- ✓ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità

Ordine di scuola	Primaria Classe quinta	
Campo di esperienza - disciplina	TECNOLOGIA	
Competenza chiave europea di riferimento	Competenza di base in campo scientifico-tecnologico Imparare ad imparare	
Traguardi per lo sviluppo della competenza (Indicazioni Nazionali)	Obiettivi	
	Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici 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 oggetti. ✓ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ✓ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare, riconoscere ed analizzare le macchine e gli strumenti in grado di riprodurre immagini e suoni • Sperimentare le misure di prevenzione e di intervento per i pericoli derivanti dall'uso improprio degli strumenti • Riconoscere le potenzialità e i limiti dei mezzi di telecomunicazione • Utilizzare le funzioni principali di un'applicazione informatica • Rappresentare i dati attraverso tabelle e testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le macchine che producono ed utilizzano le principali forme di energia • Conoscere le regole di sicurezza nell'uso dell'energia termica ed elettrica • Conoscere i principali strumenti per le telecomunicazioni (radio, tv, telefono, computer) • Conoscere il funzionamento del computer <p>[per quanto riguarda sia le conoscenze che le abilità il lavoro dovrà integrarsi con il percorso di scienze]</p>

- ✓ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- ✓ 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.

Intervenire e trasformare

- ✓ Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- ✓ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- ✓ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- ✓ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
- ✓ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità