

TECNOLOGIA - Primaria

Traguardo Competenze	1. L'alunno/a riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.				
Obiettivo Generale termine classe quinta	1A - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. <i>[Vedere e osservare]</i>				
Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	1A			1A	
	1) Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, schizzi, mappe rudimentali).	1) Descrive l'ambiente scolastico o familiare attraverso l'utilizzo di semplici rilievi, disegni, piante, mappe.	1) Descrive e compie semplici misurazioni dell'ambiente scolastico o familiare attraverso l'utilizzo di disegni, piante, mappe, rilevazione di potenziali pericoli, ecc.	1) Eseguire misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente circostante attraverso l'utilizzo di disegni, piante, mappe, ricavandone informazioni utili.	1) Eseguire misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente circostante attraverso l'utilizzo di disegni, piante, mappe, ricavandone informazioni utili.

TECNOLOGIA - Primaria

Traguardo Competenze	2. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.				
Obiettivo Generale termine classe quinta	2A - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. <i>[Prevedere e immaginare]</i>				
	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	2A			2A	

<p style="text-align: center;">Obiettivi Specifici in forma Operativa</p>	<p>1) Riconosce le conseguenze di decisioni e comportamenti personali o collettivi partendo da situazioni concrete e mette in atto comportamenti preventivi e correttivi.</p> <p>2) Classifica i materiali in riciclabili e non riciclabili; individua comportamenti virtuosi.</p>	<p>1) Riconosce le conseguenze di decisioni e comportamenti personali o collettivi partendo da situazioni concrete e mette in atto comportamenti preventivi e correttivi.</p> <p>2) Classifica i materiali in riciclabili e non riciclabili; individua comportamenti virtuosi.</p>	<p>1) Riconosce le conseguenze di decisioni e comportamenti personali o collettivi partendo da situazioni concrete; ricava dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive.</p> <p>2) Classifica i materiali in riciclabili e non riciclabili; individua comportamenti virtuosi.</p>	<p>1) Riconosce le conseguenze di decisioni e comportamenti personali o collettivi partendo da situazioni concrete; ricava dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive.</p> <p>2) Classifica i materiali in riciclabili e non riciclabili; individua comportamenti virtuosi.</p> <p>3) Osserva e scopre il funzionamento di alcune macchine che utilizzano diverse forme di energia nella vita moderna (idrica, termica, geotermica, solare, eolica) per ridurre l'impatto ambientale.</p>	<p>1) Riconosce le conseguenze di decisioni e comportamenti personali o collettivi partendo da situazioni concrete; ricava dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive.</p> <p>2) Classifica i materiali in riciclabili e non riciclabili; individua comportamenti virtuosi.</p> <p>3) Osserva e scopre il funzionamento di alcune macchine che utilizzano diverse forme di energia nella vita moderna (idrica, termica, geotermica, solare, eolica) per ridurre l'impatto ambientale.</p>
--	--	--	--	--	--

TECNOLOGIA - Primaria

Traguardo Competenze	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.				
Obiettivo Generale termine classe quinta	3A - Smontare semplici oggetti e meccanismi ed effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali. <i>[Intervenire e trasformare]</i>				
Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	3A			3A	
	1) Riesce a smontare e ricomporre semplici oggetti e meccanismi cogliendone il tutto e le sue parti. 2) Individua negli oggetti le principali proprietà dei materiali più comuni e li colloca nel loro contesto d'uso.	1) Riesce a smontare e ricomporre semplici oggetti e meccanismi cogliendone il tutto e le sue parti. 2) Individua negli oggetti le caratteristiche (qualità e proprietà) che li accomunano e opera prime classificazioni.	1) Riesce a smontare e ricomporre semplici oggetti e meccanismi cogliendone il tutto e le sue parti. 2) Effettua piccoli e semplici esperimenti sulle proprietà dei materiali più comuni, individuandone le principali proprietà.	1) Riesce a smontare e ricomporre semplici oggetti e meccanismi cogliendone il tutto e le sue parti. 2) Effettua piccoli e semplici esperimenti sulle proprietà dei materiali più comuni, individuandone le principali proprietà.	1) Riesce a smontare e ricomporre semplici oggetti e meccanismi cogliendone il tutto e le sue parti. 2) Effettua piccoli e semplici esperimenti sulle proprietà dei materiali più comuni, individuandone le principali proprietà.

TECNOLOGIA - Primaria

Traguardo Competenze	4. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
-----------------------------	---

Obiettivo Generale termine classe quinta	4A - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. <i>[Vedere e osservare]</i> 4B - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. <i>[Intervenire e trasformare]</i>				
Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	4A			4A	
	1) Comprende ed esegue le istruzioni d'uso, anche illustrate, di giochi e di oggetti di uso comune.	1) Comprende, esegue e sa fornire agli altri istruzioni d'uso, anche illustrate, di giochi ed oggetti di uso comune.	1) Comprende, esegue e sa fornire agli altri istruzioni d'uso, anche illustrate, di giochi ed oggetti di uso comune.	1) Comprende, esegue e sa fornire agli altri istruzioni d'uso di giochi ed oggetti di uso comune. 2) Ricava informazioni da volantini o etichette.	1) Comprende, esegue e sa fornire agli altri istruzioni d'uso di giochi ed oggetti di uso comune. 2) Ricava informazioni da volantini o etichette.
	4B			4B	
	1) Utilizza semplici ricette per la preparazione di alimenti per lavorare sui concetti di prima/dopo, tanto/quanto, ecc.	1) Utilizza semplici procedure per la preparazione degli alimenti seguendo ricette e istruzioni scritte per lavorare sulle principali unità di misura arbitrarie (una tazza, un cucchiaino, ecc.).	1) Utilizza semplici procedure per la preparazione degli alimenti seguendo ricette e istruzioni scritte per lavorare sulle principali unità di misura arbitrarie (una tazza, un cucchiaino, ecc.).	1) Utilizza semplici procedure per la preparazione degli alimenti seguendo ricette e istruzioni scritte per lavorare sulle principali unità di misura.	1) Utilizza semplici procedure per la preparazione degli alimenti seguendo ricette e istruzioni scritte per lavorare sulle principali unità di misura.

TECNOLOGIA - Primaria

Traguardo Competenze	5. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.				
Obiettivo Generale termine classe quinta	5A - Conoscere e utilizzare i principali strumenti multimediali, le loro funzioni principali e programmi di utilità. <i>[Intervenire e trasformare]</i>				
Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	5A			5A	
	<p>1) Utilizza i dispositivi multimediali per svolgere semplici giochi e attività didattiche guidate (computer, tablet, robot, applicazioni, ecc.).</p> <p>2) Riconosce ed utilizza i comandi principali delle applicazioni di scrittura utilizzate sulla Lim o su altri dispositivi multimediali noti.</p>	<p>1) Utilizza i dispositivi multimediali per svolgere semplici giochi e attività didattiche guidate (computer, tablet, robot, applicazioni, ecc.).</p> <p>2) Riconosce ed utilizza i comandi principali delle applicazioni di scrittura utilizzate sulla Lim o su altri dispositivi multimediali noti.</p>	<p>1) Utilizza i dispositivi multimediali per svolgere semplici giochi e attività didattiche guidate (computer, tablet, robot, applicazioni, ecc.).</p> <p>2) Utilizza in modo guidato i principali programmi di utilità (videoscrittura, piattaforma GSuite) e browser per accedere ad internet e compiere semplici ricerche.</p>	<p>1) Utilizza la tecnologia ed Internet come strumenti funzionali all'apprendimento e alla ricerca, riconoscendone le potenzialità e i rischi.</p> <p>2) Utilizza in modo guidato e con consapevolezza i principali programmi di utilità (videoscrittura, piattaforma GSuite, messaggistica istantanea, PPT) e browser per accedere ad internet e compiere semplici ricerche.</p>	<p>1) Utilizza la tecnologia ed Internet come strumenti funzionali all'apprendimento e alla ricerca, riconoscendone le potenzialità e i rischi.</p> <p>2) Utilizza in modo guidato e con consapevolezza i principali programmi di utilità (videoscrittura, piattaforma GSuite, messaggistica istantanea, PPT) e browser per accedere ad internet e compiere semplici ricerche.</p>

TECNOLOGIA - Primaria

Traguardo Competenze	6. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.				
Obiettivo Generale termine classe quinta	6A - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <i>[Vedere e osservare]</i> 6B - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <i>[Prevedere e immaginare]</i> 6C - Organizzare una gita o una visita a un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. <i>[Prevedere e immaginare]</i> 6D - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. <i>[Intervenire e trasformare]</i> 6E - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. <i>[Vedere e osservare]</i>				
Obiettivi Specifici in forma Operativa	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	6A			6A	
	1) Utilizza disegni, tabelle a doppia entrata e istogrammi per registrare esperienze di vita quotidiana.	1) Utilizza disegni, testi, tabelle a doppia entrata e istogrammi per registrare dati legati al quotidiano.	1) Utilizza disegni, testi, tabelle a doppia entrata, istogrammi e mappe per registrare dati ricavati da situazioni problematiche.	1) Utilizza disegni, testi, tabelle a doppia entrata, istogrammi e mappe per registrare dati ricavati da situazioni problematiche e sa fornire agli altri le istruzioni del procedimento seguito.	1) Utilizza disegni, testi, tabelle a doppia entrata, istogrammi e mappe per registrare dati ricavati da situazioni problematiche e sa fornire agli altri le istruzioni del procedimento seguito.
	6B			6B	
1) Realizza semplici manufatti con materiali di uso comune anche seguendo istruzioni date.	1) Realizza semplici manufatti anche seguendo istruzioni date, elencando i materiali e gli strumenti necessari.	1) Realizza semplici manufatti progettandoli e/o seguendo istruzioni date.	1) Realizza semplici manufatti progettandoli o seguendo istruzioni date prevedendone il risultato finale.	1) Realizza semplici manufatti progettandoli o seguendo istruzioni date prevedendone il risultato finale e apportando eventuali modifiche.	

6C			6C	
1) Organizza cronologicamente le fasi principali di un evento (uscita didattica, festa di compleanno...).	1) Organizza le fasi principali di un evento (uscita didattica, festa di compleanno...) collaborando con i compagni.	1) Progetta e organizza, individualmente o collaborando con i compagni, le fasi principali di un evento (uscita didattica, festa di compleanno...) ricercando le informazioni utili (riviste, internet..).	1) Progetta e organizza, individualmente o collaborando con i compagni, le fasi principali di un evento (uscita didattica, festa di compleanno...) ricercando le informazioni utili (riviste, internet..).	1) Progetta e organizza, individualmente o collaborando con i compagni, le fasi principali di un evento (uscita didattica, festa di compleanno...) ricercando le informazioni utili (riviste, internet..).
6D			6D	
1) Realizza in gruppo semplici cartelloni e individualmente biglietti, legati ad argomenti noti o festività. Sa elencare le fasi di realizzazione e il materiale per realizzarli.	1) Realizza in gruppo semplici cartelloni e individualmente biglietti, legati ad argomenti noti o festività. Sa elencare le fasi di realizzazione il materiale per realizzarli.	1) Progetta e realizza cartelloni e biglietti legati ad argomenti noti o festività. Sa riconoscere e applicare le procedure idonee alla realizzazione. 2) Utilizza materiale strutturato (ad esempio il tangram) per creare delle figure e descrive il procedimento per realizzarle.	1) Progetta e realizza cartelloni e biglietti; sa riconoscere e applicare le procedure idonee alla realizzazione. 2) Utilizza materiale strutturato (ad esempio il tangram) per creare delle figure, descrive il procedimento per realizzarle e prende familiarità con il concetto di equiestensione ed equiscomposizione.	1) Progetta e realizza cartelloni e biglietti; sa riconoscere e applicare le procedure idonee alla realizzazione. 2) Utilizza materiale strutturato (ad esempio il tangram), descrive il procedimento per realizzarle e prende familiarità con il concetto di equiestensione ed equiscomposizione.

6E			6E		
	1) Rappresenta a mano libera ritmi di figure geometriche (cornicette, mandala, ecc.) per familiarizzare con lo spazio di una pagina quadrettata.	1) Rappresenta a mano libera un oggetto geometrico e non, da diversi punti di vista.	1) Disegna in modo guidato, semplici figure con l'utilizzo di squadra e righello.	1) Disegna seguendo procedure guidate o modelli dati, figure geometriche utilizzando in modo appropriato gli strumenti da disegno.	1) Disegna seguendo procedure guidate o modelli dati, figure geometriche utilizzando in modo appropriato gli strumenti da disegno.
				2) Utilizza all'interno di applicazioni multimediali (Lim, computer..) gli strumenti per il disegno tecnico.	2) Utilizza all'interno di applicazioni multimediali (Lim, computer..) gli strumenti per il disegno tecnico.