

CURRICOLO DI ISTITUTO DI **TECNOLOGIA - SCUOLA PRIMARIA**
aggiornato al 30 settembre 2022

La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La **competenza in campo tecnologico** è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La **competenza in campo scientifico e tecnologico** comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18.12.2006)</p>	<p style="text-align: center;">COMPETENZE DI BASE IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO</p>
<p>ALTRE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</p>	<p style="text-align: center;">IMPARARE AD IMPARARE COMPETENZA DIGITALE SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</p>
<p>COMPETENZE DA CERTIFICARE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA <i>(in riferimento a: Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione del 2012; Certificazione delle competenze del 2015)</i></p>	<p>Utilizza le sue conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.</p>
<p>COMPETENZE DA CERTIFICARE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE <i>(in riferimento a: Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione del 2012; Certificazione delle competenze del 2015)</i></p>	<p>Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero logico-scientifico gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p> <p>Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e imprevisti.</p>

TECNOLOGIA: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA PRIMARIA	TECNOLOGIA: TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (SECONDARIA PRIMO GRADO)
L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	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.
E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	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 semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	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.
Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	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.
Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	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.
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	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
Utilizza semplici istruzioni per eseguire un compito operativo, anche collaborando con i compagni.	Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

TECNOLOGIA: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TECNOLOGIA: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (SECONDARIA PRIMO GRADO)
<p style="text-align: center;"><i>Vedere e osservare</i></p> <p>Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</p>	<p style="text-align: center;"><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></p> <p>Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</p>
<p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio</p>	<p>Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative</p>
<p>Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti</p>	<p>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi</p>
<p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni</p>	<p>Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali</p>
<p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica</p>	<p>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità</p>
<p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi</p>	<p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, testi</p>
<p style="text-align: center;"><i>Prevedere e immaginare</i></p> <p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico</p>	<p style="text-align: center;"><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></p> <p>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico</p>
<p>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti</p>	<p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità</p>
<p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p>	<p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano</p>
<p>Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni</p>	<p>Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili</p>
<p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe</p>	<p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</p>
<p style="text-align: center;"><i>Intervenire e trasformare</i></p> <p>Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></p> <p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</p>
<p>Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p>	<p>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</p>
<p>Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico</p>	<p>Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo</p>
<p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p>
<p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>
<p>-----</p>	<p>Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p>

RUBRICHE DI VALUTAZIONE

TECNOLOGIA: LIVELLI DI PADRONANZA FINE PRIMARIA			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda alcuni elementi e fenomeni di tipo artificiale con l'aiuto dell'insegnante.	L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda alcuni elementi e fenomeni di tipo artificiale	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda i principali elementi e fenomeni di tipo artificiale.	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale
È a conoscenza di alcuni semplici processi di trasformazione di risorse. Intuisce alcune conseguenze di questi processi sull'ambiente.	È a conoscenza di semplici processi di trasformazione di risorse. Riconosce alcune conseguenze di questi processi sull'ambiente.	È a conoscenza dei principali processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	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.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura.	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano; è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura, di spiegarne il funzionamento dei più comuni.	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.
Guidato dall'insegnante, sa ricavare informazioni utili su proprietà di beni leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Sa ricavare informazioni utili su proprietà di beni leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
Riconosce i più comuni mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato.	Si orienta tra i più comuni mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato .	Si orienta tra i più comuni mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
Con l'aiuto dell'insegnante realizza semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato .	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando alcuni elementi del disegno tecnico.	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o, con l'aiuto dell'insegnante, strumenti multimediali.	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
Inizia a riconoscere le funzioni della tecnologia attuale.	Inizia a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.	Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
Con l'aiuto dell'insegnante, identifica, denomina, conosce e utilizza le principali funzioni dello strumento digitale (computer, tablet, lim) e produce basilari testi multimediali. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per semplici ricerche guidate.	Identifica, denomina, conosce e utilizza le principali funzioni dello strumento digitale (computer, tablet, lim) e produce basilari testi multimediali. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per semplici ricerche.	Utilizza con sicurezza le principali funzioni dello strumento digitale (computer, tablet, lim) e produce semplici testi multimediali. Accede alla rete, con la supervisione dell'insegnante, per semplici ricerche e comunicazioni.	Utilizza in modo autonomo le principali funzioni dello strumento digitale (computer, tablet, lim) e produce testi multimediali. Accede alla rete, con la supervisione dell'insegnante, per ricavare informazioni e per comunicare.
Guidato dall'insegnante, usa le tecnologie in contesti di apprendimento per ricercare dati e informazioni	Usa le tecnologie in contesti di apprendimento per ricercare dati e informazioni.	Usa le tecnologie per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

TECNOLOGIA: LIVELLI DI PADRONANZA FINE SECONDARIA PRIMO GRADO

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e ne individua alcune semplici relazioni con l'uomo e l'ambiente.	L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e individua le principali relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.	L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e individua le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.	L'alunno riconosce in qualsiasi ambiente i sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
Conosce semplici processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia. Intuisce alcune conseguenze di questi processi sull'ambiente.	Conosce essenziali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.	Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. Riconosce le diverse forme di energia coinvolte e il loro impatto sull'ambiente.	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse e di produzione di beni. Riconosce le diverse forme di energia coinvolte e il loro impatto ambientale.
Con l'aiuto dell'insegnante è in grado di prevedere le conseguenze di una propria azione di tipo tecnologico.	È in grado di prevedere le possibili conseguenze di una propria azione di tipo tecnologico.	È in grado di prevedere le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.	Conosce le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, individuando in ogni innovazione opportunità e rischi.
Conosce ed utilizza oggetti e strumenti di uso comune, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti.	Conosce ed utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti.	Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli in base alla funzione.	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.
Guidato sa progettare ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di semplici oggetti, eventi, ...	Sa progettare ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di semplici oggetti, eventi, ...	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, eventi, ...	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso.	Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigere semplici procedure relative a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.	Ricava informazioni dalla lettura e dall'analisi di testi, tabelle o manuali d'uso sui beni disponibili sul mercato. Sa redigere procedure relative a manufatti di propria costruzione.	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. Sa redigere procedure relative a manufatti di propria costruzione.
Sa svolgere semplici compiti in situazioni conosciute e utilizza correttamente la simbologia tecnica. Risolve semplici problemi di vita quotidiana.	Utilizza i più comuni termini del linguaggio tecnico-scientifico. Riconosce le diverse tabelle e grafici statistici, li interpreta solo se guidato.	Rappresenta, confronta, analizza figure geometriche piane e solide individuandone proprietà e relazioni.	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.
Conosce le risorse digitali utilizzandole al di fuori dello spazio ludico.	Riconosce le principali figure geometriche nella realtà intorno a sé.	Risolve problematiche di vario genere individuando strategie appropriate utilizzando eventualmente rappresentazioni grafiche e strumenti opportuni in modo adeguato.	Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico.	Conosce ed utilizza adeguate risorse informatiche per la realizzazione di semplici prodotti digitali.	Utilizza software per elaborare semplici presentazioni.	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.
Sa descrivere e interpretare in modo critico alcune opportunità, ma anche impatti e limiti delle attuali tecnologie sull'ambiente e sulla vita dell'uomo.	Utilizza semplici software con la guida degli insegnanti.	Utilizza internet e i motori di ricerca per reperire informazioni, muovendosi sui siti indicati dal docente.	Utilizza i mezzi informatici per redigere testi di ricerche per rappresentare anche graficamente dati e relazioni.

FINALITÀ – ELEMENTI ESSENZIALI

Lo studio e l'esercizio della tecnologia favoriscono e stimolano la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale.

La tecnologia si occupa degli interventi e delle trasformazioni che l'uomo opera nei confronti dell'ambiente per garantirsi la sopravvivenza e, più in generale, per la soddisfazione dei propri bisogni. Rientrano nel campo di studio della tecnologia i principi di funzionamento e le modalità di impiego di tutti gli strumenti, i dispositivi, le macchine e i sistemi – materiali e immateriali – che l'uomo progetta, realizza e usa per gestire o risolvere problemi o semplicemente per migliorare le proprie condizioni di vita. Selezionando temi e problemi vicini all'esperienza dei ragazzi si sviluppa in loro una crescente padronanza dei concetti fondamentali della tecnologia. Il laboratorio, inteso soprattutto come modalità per accostarsi in modo attivo e operativo a situazioni o fenomeni oggetto di studio, rappresenta il riferimento costante per la didattica della tecnologia.

Attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. E' importante far maturare un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della diffusione delle nuove tecnologie, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego e alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline.

Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile.

INDICAZIONI METODOLOGICHE TECNOLOGIA

La tecnologia studia e progetta:

- i dispositivi, le macchine e gli apparati che sostengono l'organizzazione della vita sociale;
- le nuove forme di controllo e gestione dell'informazione e della comunicazione.

Dal punto di vista didattico è particolarmente rilevante che i primi incisivi contatti-interazioni fra conoscenze comuni e conoscenze scientifiche organizzate vengano sempre più mediate da realizzazioni tecnologiche.

Il curriculum deve porre particolare attenzione:

- alle attività di progettazione, costruzione, utilizzazione di oggetti e procedimenti operativi;
- ad avviare gli alunni a comprendere, in modo inizialmente semplice, i principi di funzionamento di apparecchiature di uso quotidiano, sulla base delle competenze scientifiche via via acquisite;
- al raggiungimento di una graduale competenza nell'uso di specifici strumenti informatici e di comunicazione.

CLASSI PRIME PRIMARIA - CURRICOLO ANNUALE DI TECNOLOGIA

NUCLEO FONDANTE: TECNOLOGIA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura.</p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi.</p> <p>Produce semplici modelli, o rappresentazioni grafiche del proprio operato.</p>
--	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI	PREVISIONE DI ATTUAZIONE		VALUTAZIONE FINALE
	1° Q	2° Q	
(1°-TECN-1) Descrivere e rappresentare alcuni elementi del mondo artificiale di uso comune	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(1°-TECN-2) Individuare caratteristiche di un oggetto o delle parti che lo compongono	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(1°-TECN-3) Individuare la funzione degli oggetti, confrontarli e classificarli in base ad essa	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(1°-TECN-4) Rispettare le norme di sicurezza nell'uso di alcuni oggetti	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(1°-TECN-5) Realizzare un manufatto seguendo semplici istruzioni	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(1°-TECN-6) Conoscere gli strumenti multimediali in uso (Hardware) e la loro funzione ed utilizzarli seguendo semplici istruzioni.	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(1°-TECN-7) Seguire semplici istruzioni per eseguire ed utilizzare un programma o un'applicazione (Software)	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale

PROGRAMMAZIONE ELABORATA IN DATA ____ / ____ / ____ Nome del docente _____

VALUTAZIONE FINALE IN DATA ____ / ____ / ____ Nome del docente _____

CLASSI SECONDE PRIMARIA - CURRICOLO ANNUALE DI TECNOLOGIA

NUCLEO FONDANTE: TECNOLOGIA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>L'alunno conosce alcuni processi di trasformazione.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura.</p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi.</p> <p>Produce semplici modelli, o rappresentazioni grafiche del proprio operato.</p>
--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI	PREVISIONE DI ATTUAZIONE		VALUTAZIONE FINALE
	1° Q	2° Q	
(2°-TECN-1) Seguire istruzioni procedurali fornite dall'insegnante o dai compagni per usare oggetti, strumenti o materiali	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(2°-TECN-2) Saper fornire ai compagni istruzioni d'uso o procedurali	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(2°-TECN-3) Manipolare materiali diversi per scoprirne le principali caratteristiche	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(2°-TECN-4) semplici manufatti valutando i materiali (anche riciclati) in base alle caratteristiche adatte alla funzione	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(2°-TECN-5) Conoscere e raccontare storie di oggetti	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(2°-TECN-6) Osservare e descrivere semplici trasformazioni	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(2°-TECN-7) Conoscere gli strumenti multimediali in uso e la loro funzione ed utilizzarli seguendo semplici istruzioni.	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(2°-TECN-8) Seguire semplici istruzioni per eseguire ed utilizzare un programma o un'applicazione	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale

PROGRAMMAZIONE ELABORATA IN DATA ____ / ____ / ____ Nome del docente _____

VALUTAZIONE FINALE IN DATA ____ / ____ / ____ Nome del docente _____

CLASSI TERZE PRIMARIA - CURRICOLO ANNUALE DI TECNOLOGIA

NUCLEO FONDANTE: TECNOLOGIA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>L'alunno conosce alcuni processi di trasformazione di risorse.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura, spiegandone il funzionamento.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili leggendo etichette, volantini o istruzioni d'uso.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Usa le tecnologie e la rete in contesti comunicativi per reperire, produrre e scambiare informazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche dei dati o delle informazioni.</p>
--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI	PREVISIONE DI ATTUAZIONE		VALUTAZIONE FINALE
	1° Q	2° Q	
(3°-TECN-1) Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(3°-TECN-2) Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi essenziali	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(3°-TECN-3) Analizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descriverli individuandone la funzione principale, la struttura e il funzionamento	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(3°-TECN-4) Rilevare le trasformazioni di utensili e di processi produttivi osservando oggetti del passato	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(3°-TECN-5) Riconoscere i difetti di un oggetto ed immaginarne possibili miglioramenti	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(3°-TECN-6) Leggere e ricavare informazioni utili da etichette, volantini, istruzioni d'uso, ...	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(3°-TECN-7) Fabbricare semplici manufatti valutando i materiali (anche riciclati) in base alle caratteristiche adatte alla funzione	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(3-TECN-8) Conoscere gli strumenti multimediali in uso e la loro funzione ed utilizzarli.	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale

PROGRAMMAZIONE ELABORATA IN DATA ____ / ____ / ____ Nome del docente _____

VALUTAZIONE FINALE IN DATA ____ / ____ / ____ Nome del docente _____

CLASSI QUARTE PRIMARIA - CURRICOLO ANNUALE DI TECNOLOGIA

NUCLEO FONDANTE: TECNOLOGIA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>Conosce e utilizza semplici oggetti/macchine ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p> <p>Produce semplici modelli o schematizzazioni del proprio operato.</p>			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI		PREVISIONE DI ATTUAZIONE		VALUTAZIONE FINALE
		1° Q	2° Q	
(4°-TECN-1) Analizzare semplici macchine, descriverle individuandone la funzione principale, la struttura il funzionamento		<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(4°-TECN-2) Fabbricare, seguendo istruzioni, semplici oggetti valutando i materiali (anche riciclati) e l'aspetto ergonomico in base alla funzione		<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(4°-TECN-3) Schematizzare/verbalizzare in modo semplice ed essenziale il procedimento di realizzazione di un oggetto		<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(4°-TECN-4) Riconoscere i difetti di un oggetto ed immaginarne possibili miglioramenti		<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(4°-TECN-5) Leggere e ricavare informazioni utili da etichette, volantini, istruzioni d'uso, ...		<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(4°-TECN-6) Utilizzare Internet e gli strumenti digitali per l'apprendimento per consultare/reperire notizie, informazioni, istruzioni,...		<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale

PROGRAMMAZIONE ELABORATA IN DATA ____ / ____ / ____ Nome del docente _____

VALUTAZIONE FINALE IN DATA ____ / ____ / ____ Nome del docente _____

CLASSI QUINTE PRIMARIA - CURRICOLO ANNUALE DI TECNOLOGIA

NUCLEO FONDANTE: TECNOLOGIA			
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA</p>	<p>L'alunno conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale.</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti/macchine ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.</p>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E CONTENUTI	PREVISIONE DI ATTUAZIONE		VALUTAZIONE FINALE
	1° Q	2° Q	
(5°-TECN-1) Analizzare semplici macchine, descriverle individuandone la funzione principale, la struttura il funzionamento	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(5°-TECN-2) Pianificare la fabbricazione di semplici oggetti/macchine valutando i materiali (anche riciclati) e l'aspetto ergonomico in base alla funzione	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(5°-TECN-3) Schematizzare/verbalizzare il procedimento di realizzazione di un oggetto	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(5°-TECN-4) Osservare oggetti/macchine del passato, rilevarne la trasformazione nei processi produttivi e le motivazioni che hanno portato a un'evoluzione del funzionamento	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(5°-TECN-5) Esaminare oggetti/macchine e processi, rispetto all'impatto ambientale e all'ecosostenibilità	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(5°-TECN-6) Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale
(5°-TECN-7) Utilizzare internet e specifici programmi/applicazioni per un approfondimento del lavoro nelle diverse discipline (foglio di calcolo, programmi geometrici, ...)	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> parziale

PROGRAMMAZIONE ELABORATA IN DATA ____ / ____ / ____ Nome del docente _____

VALUTAZIONE FINALE IN DATA ____ / ____ / ____ Nome del docente _____