

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE TECNOLOGICHE E DIGITALI

CLASSE 1^ SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: **TECNOLOGIA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</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>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificare e riconoscere nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale. <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none">• Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione e farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none">• Produrre manufatti descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	<p>La funzione e l'uso di alcuni oggetti di vita quotidiana.</p> <p>Il nome e la funzione delle parti principali del PC.</p> <p>Tipi di materiali comuni e le loro proprietà (carta, plastica, legno...).</p> <p>Realizzazione di piccoli artefatti rispondenti ad uno scopo utilizzando strumenti scolastici e relativa rappresentazione grafica.</p>

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE TECNOLOGICHE E DIGITALI

CLASSE 2^ SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: **TECNOLOGIA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</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>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none">● Identificare e riconoscere nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale. <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none">● Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione e farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none">● Produrre manufatti descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	<p>La funzione e l'uso di alcuni oggetti di vita quotidiana.</p> <p>Le funzioni principali di alcuni programmi di disegno del PC. Attività di Coding.</p> <p>Tipi di materiali comuni e le loro proprietà (carta, plastica, legno...).</p> <p>Realizzazione di piccoli artefatti rispondenti ad uno scopo utilizzando strumenti scolastici e relativa rappresentazione grafica.</p>

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE TECNOLOGICHE E DIGITALICLASSE 3[^] SCUOLA **PRIMARIA**DISCIPLINA: **TECNOLOGIA**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</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>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none">● Identificare e riconoscere nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale. <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none">● Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione e farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none">● Produrre manufatti descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	<p>Uso di alcuni strumenti e materiali anche per fare esperimenti.</p> <p>Approccio alle funzioni principali di un programma di videoscrittura del PC.</p> <p>Realizzazione di piccoli artefatti rispondenti ad uno scopo utilizzando strumenti scolastici e relativa rappresentazione grafica.</p> <p>Riconoscere l'utilità di diversi tipi di schemi, tabelle e grafici.</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</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>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. ● Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e descriverne la funzione principale, la struttura e il funzionamento. <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ● Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<p>Il corretto approccio per misurare con maggiore precisione.</p> <p>Effettuazione di prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni e sulla trasformazione della materia.</p> <p>Analisi di informazioni raccolte.</p> <p>L'utilizzo della videoscrittura e di altri programmi informatici.</p> <p>Realizzazione di piccoli artefatti rispondenti ad uno scopo utilizzando strumenti scolastici e relativa rappresentazione grafica.</p> <p>Riconoscere l'utilità di diversi tipi di schemi, tabelle e grafici.</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</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>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e descriverne la funzione principale, la struttura e il funzionamento. <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<p>Il corretto approccio per misurare con maggiore precisione.</p> <p>Effettuazione di prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni e sulle diverse forme di energia.</p> <p>Analisi delle informazioni raccolte.</p> <p>Le funzioni principali di Internet e della posta elettronica.</p> <p>Realizzazione di piccoli artefatti rispondenti ad uno scopo utilizzando strumenti scolastici e relativa rappresentazione grafica.</p> <p>Riconoscere l'utilità di diversi tipi di schemi, tabelle e grafici.</p>