

Istituto Comprensivo di Via Acerbi di Pavia - Scuola Primaria

Curricolo di TECNOLOGIA - Classe PRIMA

COMPETENZE	TRAGUARDI	ABILITÀ	CONOSCENZE
VEDERE E OSSERVARE	Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale. Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Analizzare e classificare i materiali in base alle loro caratteristiche. Individuare proprietà, caratteristiche e funzioni di oggetti, strumenti e materiali. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e semplici grafici. Utilizzare correttamente gli strumenti di lavoro, senza essere di pericolo per sé o per gli altri.	I materiali. Rappresentazioni grafiche. Corredo scolastico personale.
PREVEDERE E IMMAGINARE	Iniziare a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.	Pianificare la costruzione di un semplice oggetto.	Materiali di uso comune.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche dal proprio operato.	Riconoscere e usare i principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera, mouse. Riconoscere e usare le principali funzioni della LIM. Smontare semplici oggetti e meccanismi. Eeguire decorazioni sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino seguendo una sequenza di operazioni. Produrre semplici rappresentazioni grafiche e/o modelli per la programmazione di un percorso (coding).	Il PC e le sue componenti essenziali. La LIM. Corredo scolastico personale e dell'aula.

Curricolo di TECNOLOGIA - Classe SECONDA

COMPETENZE	TRAGUARDI	ABILITÀ	CONOSCENZE
VEDERE E OSSERVARE	Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale.	Rilevare le caratteristiche di un semplice strumento, riconoscere i materiale di cui è composto e distinguere la	Le macchine. I materiali.

	Ricavare informazioni utili su beni e servizi leggendo volantini.	<p>funzione dal funzionamento.</p> <p>Osservare e analizzare gli strumenti d'uso comune e saperli scomporre nelle loro parti elementari.</p> <p>Spiegare il funzionamento di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi e disegni.</p> <p>Ricavare informazioni utili.</p> <p>Utilizzare correttamente gli strumenti di lavoro, senza essere di pericolo a sé o agli altri.</p>	<p>Rappresentazioni grafiche.</p> <p>Volantini.</p> <p>Corredo scolastico personale.</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	Iniziare a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.	<p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.</p> <p>Effettuare stime approssimative sulle misure di oggetti presenti nell'ambiente scolastico.</p>	Strumenti non convenzionali per la misura.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<p>Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descriverne la funzione principale e la struttura.</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche dal proprio operato.</p>	<p>Utilizzare semplici funzioni di scrittura e grafica.</p> <p>Cercare e selezionare sul computer un programma di utilità.</p> <p>Descrivere la funzione principale e la struttura di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Produrre semplici rappresentazioni grafiche e/o modelli per la programmazione di un percorso (coding).</p>	<p>Il PC e le sue potenzialità.</p> <p>Oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p>

Curricolo di TECNOLOGIA - Classe TERZA

COMPETENZE	TRAGUARDI	ABILITÀ	CONOSCENZE
VEDERE E OSSERVARE	Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descriverne la funzione	<p>Rilevare le caratteristiche di una semplice macchina e distinguere la funzione dal funzionamento.</p> <p>Osservare e analizzare strumenti e macchine d'uso</p>	Le macchine.

	<p>principale, la struttura e il funzionamento.</p> <p>Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni e servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>	<p>comune e saperli scomporre nelle loro parti elementari.</p> <p>Individuare i materiali più idonei alla realizzazione di semplici manufatti.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni.</p> <p>Realizzare rappresentazioni grafiche del proprio operato.</p>	<p>I materiali.</p> <p>Istruzioni di uso e montaggio.</p> <p>Rappresentazioni grafiche.</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<p>Iniziare a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.</p>	<p>Effettuare stime approssimative sulle misure di oggetti presenti nell'ambiente scolastico.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.</p> <p>Prevedere le conseguenze di comportamenti e azioni personali.</p>	<p>Le misure convenzionali.</p>
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<p>Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione.</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche dal proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>Utilizzare applicazioni di scrittura e di grafica.</p> <p>Accedere in modo guidato a Internet per cercare informazioni.</p> <p>Produrre semplici rappresentazioni grafiche e/o modelli per la programmazione di un percorso (coding).</p> <p>Presentare i risultati del proprio operato.</p>	<p>Il PC e le sue potenzialità.</p> <p>Mezzi di comunicazione.</p> <p>Browser e motori di ricerca.</p>

Curricolo di TECNOLOGIA - Classe QUARTA

COMPETENZE	TRAGUARDI	ABILITÀ	CONOSCENZE
VEDERE E OSSERVARE	<p>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descriverne la funzione</p>	<p>Rilevare le caratteristiche di una macchina e distinguere la funzione dal funzionamento.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni da guide d'uso o</p>	<p>Le macchine.</p> <p>Istruzioni di uso e montaggio.</p>

	<p>principale, la struttura e il funzionamento.</p> <p>Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni e servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>	<p>istruzioni di montaggio.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi.</p> <p>Impiegare semplici regole del disegno geometrico.</p>	<p>Rappresentazioni grafiche e disegno geometrico.</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<p>Iniziare a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>	<p>Effettuare stime approssimative su peso e misura di oggetti presenti nell'ambiente scolastico.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un oggetto individuando strumenti e materiali, d'uso quotidiano.</p> <p>Prevedere le conseguenze di comportamenti e azioni personali e collettivi.</p>	<p>Le misure convenzionali.</p>
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<p>Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel proprio lavoro.</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche dal proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>Utilizzare funzioni di scrittura, grafica e presentazione.</p> <p>Accedere a Internet per cercare informazioni.</p> <p>Produrre rappresentazioni grafiche e/o modelli per la programmazione di un percorso (coding).</p> <p>Presentare i risultati del proprio operato o di un processo utilizzando il mezzo di comunicazione più adeguato.</p>	<p>Il PC e le sue potenzialità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i mezzi di comunicazione multimediale • browser e motori di ricerca.

Curricolo di TECNOLOGIA - Classe QUINTA

COMPETENZE	TRAGUARDI	ABILITÀ	CONOSCENZE
VEDERE E OSSERVARE	<p>Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale, utili alla risoluzione di un</p>	<p>Cogliere l'influenza della tecnologia sulla vita dell'uomo.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni da etichette.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle,</p>	<p>I materiali e loro proprietà.</p> <p>Etichette.</p> <p>Rappresentazioni grafiche e</p>

	<p>problema.</p> <p>Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni e servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>	<p>mappe, diagrammi, disegni e testi.</p> <p>Impiegare semplici regole del disegno geometrico.</p>	<p>disegno geometrico.</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<p>Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato nelle diverse situazioni.</p>	<p>Effettuare stime approssimative su peso e misura di oggetti e verificarle con strumenti adeguati.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un oggetto individuando strumenti e materiali, d'uso quotidiano.</p> <p>Organizzare un evento (es. gita o visita) usando varie fonti per reperire notizie ed informazioni.</p> <p>Prevedere le conseguenze di comportamenti e azioni personali e collettivi.</p>	<p>Le misure convenzionali.</p> <p>Mezzi di comunicazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • internet, browser e motori di ricerca.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<p>Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel proprio lavoro.</p> <p>Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche dal proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale</p>	<p>Utilizzare software</p> <p>Ricerca informazioni in Internet</p> <p>Saper comunicare attraverso l'uso della posta elettronica</p> <p>Produrre rappresentazioni grafiche e/o modelli per la programmazione di un percorso (coding)</p> <p>Presentare i risultati del proprio operato o di un processo utilizzando il mezzo di comunicazione più adeguato.</p> <p>Conoscere le fonti energetiche e il relativo impatto ambientale.</p> <p>Conoscere le trasformazioni dell'energia.</p>	<p>Il PC e le sue potenzialità.</p> <p>Internet, browser e motori di ricerca; le e-mail.</p> <p>L'energia.</p>

Dati documento: Commissione Curricolo 2 marzo 2021

Approvazione Collegio Docenti: 26-27 marzo 2021