|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| TECNOLOGIA |  |  |  |  |
| NUCLEO TEMATICO | TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA (DALLE *INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO*) | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO(DALLE *INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO*) | CONTENUTI | ATTIVITÀ |
| VEDERE E OSSERVARE | L’alunno riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.  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 e la struttura e di spiegarne il funzionamento.  Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.  Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.  Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.  Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. | 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. | M a t e r i a l i e l o ro  c a r a t t e r i s t i c h e .  Og g e t i e p a r t i c h e l i  c o m p o n g o n o .  Og g e t ti e m a t e r i a l i a  c o n f r o n t o .  St o r i e d i o gg e t t i e  m a t e r i a l i .  Us o d e l P C e della  L I M | S c r i t t u r a d i t e s t i d i v a r i o  g e n e r e .  U t i l i z z o d i s o f t w a r e d i d a t t i c i .  N a v i g a z i o n e i n I n t e r n e t p e r  e f f e t t u a r e r i c e r c h e  i n t e r d i s c i p l i n a r i  O s s e r v a z i o n e d i o g g e t t i d i v e r s i  c o m p o s t i d a m a t e r i a l i v a r i e  r i c o n o s c e r n e l e p a r t i |
| PREVEDERE E IMMAGINARE | 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.  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. |