

SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
<p><i>L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.</i></p> <p><i>Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.</i></p> <p><i>Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente e rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali.</i></p> <p><i>Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia della umanità, osservando oggetti del passato.</i></p> <p><i>È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.</i></p> <p><i>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</i></p>		
CLASSE PRIMA		
COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI STRUMENTALI
<p style="text-align: center;">COMPETENZA 4</p> <p><u>Competenze digitali</u></p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. ▪ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. ▪ Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. ▪ Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. ▪ Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. 	<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <p>T1 Osserva e utilizza oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni.</p> <p>T2 Pianifica la costruzione di un semplice oggetto, scegliendo materiali e strumenti adatti.</p> <p>T3 Realizza semplici oggetti.</p> <p>T4 Esegue interventi di manutenzione, riparazione e decorazione del materiale scolastico.</p> <p>T5 Conosce le parti principali del computer.</p> <p>T6 Utilizza il computer per eseguire giochi didattici.</p> <p>T7 Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.</p>

CLASSE SECONDA

COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI STRUMENTALI
<p style="text-align: center;">COMPETENZA 4</p> <p><u>Competenze digitali</u></p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. ▪ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. ▪ Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. ▪ Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. ▪ Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. 	<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <p>T1 Manipola, osserva, descrive forme, materiali e funzioni di elementi artificiali.</p> <p>T2 Usa strumenti e materiali per progettare e costruire oggetti prodotti.</p> <p>T3 Conosce le parti principali del computer.</p> <p>T4 Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>

CLASSE TERZA		
COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI STRUMENTALI
<p style="text-align: center;">COMPETENZA 4</p> <p><u>Competenze digitali</u></p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. ▪ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. ▪ Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. ▪ Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. ▪ Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione. 	<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <p>T1 Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.</p> <p>T2 Comprende ed esegue semplici istruzioni per realizzare un manufatto.</p> <p>T3 Progetta e costruisce semplici oggetti.</p> <p>T4 Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</p> <p>T5 Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento</p>

Indici per la valutazione delle competenze al termine della classe terza

Competenze digitali.

Profilo della competenza 4

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

<p align="center">Iniziale</p> <p><i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note</i></p>	<p align="center">Di base</p> <p><i>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.</i></p>	<p align="center">Intermedio</p> <p><i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</i></p>	<p align="center">Avanzato</p> <p><i>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.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce e utilizza gli strumenti digitali in dotazione alla scuola. ▪ Applica semplici procedure per accedere agli strumenti digitali e usufruire dei software; scrittura, disegno, giochi didattici, ▪ Utilizza semplici programmi per approfondire e accrescere le proprie conoscenze.. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inizia ad utilizzare gli strumenti digitali in dotazione alla scuola per realizzare un determinato prodotto. ▪ Applica alcune delle procedure per accedere agli strumenti digitali e usufruire dei software; scrittura, disegno, giochi didattici, ▪ Inizia ad utilizzare gli strumenti digitali per approfondire e accrescere le proprie conoscenze. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizza gli strumenti digitali in dotazione alla scuola per realizzare un determinato prodotto. ▪ Utilizza il programma più adatto per videoscrittura, disegno, giochi didattici. ▪ Utilizza alcuni strumenti per approfondire e accrescere le proprie conoscenze. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizza gli strumenti digitali in dotazione alla scuola e sa scegliere lo strumento più adeguato per giungere alla realizzazione di un determinato prodotto. ▪ Sceglie il programma più adatto allo sviluppo di un compito: videoscrittura, grafica, ... ▪ Utilizza strumenti digitali al fine di approfondire e accrescere le proprie conoscenze

CLASSE QUARTA		
COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI STRUMENTALI
<p style="text-align: center;">COMPETENZA 4</p> <p><u>Competenze digitali</u></p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento. ▪ Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. ▪ Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi. ▪ Riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte e la funzione di una certa parte in un oggetto. ▪ Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli. ▪ Riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici. ▪ Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego, realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale. ▪ Osservando oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia della umanità. ▪ Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo. ▪ Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro. 	<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <p>T1 Progetta e realizza un manufatto seguendo la corretta procedura. T2 Coglie le relazioni che intercorrono tra le parti di un oggetto T3 Utilizza strumenti tecnologici.</p>

<i>CLASSE QUINTA</i>		
COMPETENZE CHIAVE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA	OBIETTIVI STRUMENTALI
<p style="text-align: center;">COMPETENZA 4</p> <p><u>Competenze digitali</u></p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento. ▪ Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. ▪ Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi. ▪ Riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte e la funzione di una certa parte in un oggetto. ▪ Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli. ▪ Riconoscere le caratteristiche di dispositivi automatici. ▪ Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego, realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale. ▪ Osservando oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia della umanità. ▪ Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo. ▪ Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro. 	<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <p>T1 Rappresenta oggetti e processi con disegni e modelli. T2 Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. T3 Progetta la fabbricazione di semplici oggetti individualmente o con i compagni valutando gli strumenti e i materiali necessari. T4 Realizza semplici oggetti descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. T5 Utilizza strumenti tecnologici e i principali programmi informatici.</p>

Indici per la valutazione delle competenze al termine della classe quinta

Competenze digitali.

Profilo della competenza 4

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

<p align="center">Iniziale</p> <p><i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note</i></p>	<p align="center">Di base</p> <p><i>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.</i></p>	<p align="center">Intermedio</p> <p><i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</i></p>	<p align="center">Avanzato</p> <p><i>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.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce e utilizza gli strumenti digitali in dotazione alla scuola: Lim, computer, tablet, ... ▪ Applica alcune procedure per accedere agli strumenti digitali e usufruire dei software; scrittura, disegno, giochi didattici ▪ ▪ Con la vigilanza dell'insegnante utilizza programmi per eseguire un compito seguendo indicazioni dettagliate.. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ . Conosce e utilizza gli strumenti digitali in dotazione alla scuola: Lim, computer, tablet, ...per descrivere i risultati di un compito. ▪ Applica semplici procedure per accedere agli strumenti digitali e usufruire dei software; scrittura, presentazione, elaborazione immagini, disegno, giochi didattici ▪ Con la vigilanza dell'insegnante utilizza programmi per eseguire un compito. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizza gli strumenti digitali in dotazione alla scuola per realizzare un determinato prodotto. ▪ Applica le procedure per accedere agli strumenti digitali e usufruire dei software; scrittura, calcolo, presentazione, elaborazione immagini, disegno, giochi didattici. ▪ Con la vigilanza dell'insegnante utilizza le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali, per organizzare il proprio lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizza gli strumenti digitali in dotazione alla scuola e li utilizza consapevolmente per potenziare le proprie capacità comunicative.. ▪ Applica le procedure per accedere agli strumenti digitali e usufruire dei software; scrittura, calcolo, presentazione, elaborazione immagini, disegno, giochi didattici ▪ Con la vigilanza dell'insegnante utilizza le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali, per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.