

PROGRAMMAZIONE CLASSI PRIME, SECONDE, TERZE

AA. SS. 2019/2022

TECNOLOGIA

- **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia. Competenze digitali. Imparare ad imparare.
- **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA.**
- **COMPETENZA DIGITALE.**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA.

L'alunno:

- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- È a conoscenza di semplici processi di trasformazione di risorse.
- Conosce e utilizza alcuni oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado intuirne la funzione principale.
- Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri, con la supervisione dell'insegnante.

INDICATORI	COMPETENZE	ABILITA'	ARGOMENTI E CONTENUTI
<p>VEDERE E OSSERVARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico e/o sulla propria abitazione. ➤ Leggere informazioni utili da guide d'uso o istruzioni. ➤ Impiegare alcune regole del disegno per rappresentare semplici oggetti. ➤ Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ➤ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, anche con l'utilizzo di programmi multimediali. 	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Eseguire semplici misurazioni utilizzando strumenti di misurazione convenzionali e non. ✓ Leggere informazioni e seguire istruzioni di semplici compiti. ✓ Rappresentare i dati. ✓ Utilizzare programmi multimediali per la rappresentazione di dati. ✓ Osservare e riconoscere oggetti di materiali differenti. ✓ Riconoscere proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Misurazioni con strumenti di misurazione convenzionali e non. ❖ Rappresentare i dati graficamente, anche con l'utilizzo di programmi multimediali (ad es. Paint oMicrosoft Excel). ❖ Utilizzo di programmi multimediali per la videoscrittura e per la rappresentazione con tabelle, mappe ecc. ❖ Attività di pixel art ❖ Attività di coding unplugged e con l'utilizzo di programmi informatici.
<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico e familiare. ➤ Intuire le conseguenze di decisioni o comportamenti 	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere di oggetti e utensili le funzioni e trasformazioni nel tempo. ✓ Comprendere l'utilizzo sicuro di utensili e di segnali di sicurezza più importanti. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizzazione di manufatti utilizzando materiali di uso comune e di riciclo. ❖ Utilizzo del computer e dei più comuni browser per la navigazione in internet.

	<p>personali o relative alla propria classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Immaginare possibili miglioramenti di oggetti . ➤ Intuire la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. ➤ Utilizzare le informazioni per una ricerca anche con l'utilizzo di strumenti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere le caratteristiche tecnologiche degli strumenti d'uso più semplici. ✓ Utilizzare internet per reperire informazioni utili. 	
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Saper utilizzare in modo corretto le risorse, evitando anche sprechi, inquinamento e deturpamento dell'ambiente. ➤ Riutilizzare e riciclare i materiali. ➤ Utilizzare procedure corrette per la classificazione di oggetti, per la preparazione e presentazione di un alimento. 	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendere l'importanza del risparmio energetico. ✓ Comprendere e apprezzare la cultura del riciclaggio. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La raccolta differenziata. ❖ Il riciclo e il riutilizzo di materiali per la fabbricazione di nuovi oggetti o manufatti.

COMPETENZE DI BASE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

AA. SS. 2019/2022

TECNOLOGIA

- Osservare e denominare alcune caratteristiche degli oggetti d'uso comune e delle loro parti.
- Mettere in relazione i bisogni dell'uomo con gli oggetti che costruisce.
- Costruire semplici oggetti con materiali di recupero
- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione

PROGRAMMAZIONE CLASSI QUARTE E QUINTE

AA. SS. 2019/2022

TECNOLOGIA

- **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia. Competenze digitali. Imparare ad imparare.
- **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA.**
- **COMPETENZA DIGITALE.**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA.

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.

PRIMO, SECONDO, TERZO E QUARTO BIMESTRE

INDICATORI	COMPETENZE	ABILITA'	ARGOMENTI E CONTENUTI
<p>VEDERE E OSSERVARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni. ✓ Rappresentare con iconografie di tipologie diverse oggetti di vario genere. ✓ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei vari materiali. ✓ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, anche con l'utilizzo di programmi multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni attraverso manipolazioni ed esperimenti. ❖ Utilizzo di programmi multimediali per la videoscrittura e per la rappresentazione con tabelle, mappe ecc. ❖ Attività di pixel art ❖ Attività di coding unplugged con l'utilizzo di programmi informatici.

<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Effettuare stime su pesi e misure di oggetti degli ambienti indagati. ✓ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. ✓ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. ✓ Intuire e pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. ✓ Organizzare le informazioni per una ricerca anche con l'utilizzo di strumenti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Oggetti, utensili e macchine: loro funzioni e trasformazione nel tempo. ❖ Procedure di utilizzo sicuro di utensili e di segnali di sicurezza più importanti. ❖ Utilizzo dei più comuni e noti motori di ricerca. ❖ Utilizzo dei più comuni e noti browser di navigazione in internet.
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 	<p>L'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Intuire le varie fasi di costruzione e smontaggio di semplici oggetti e meccanismi. ✓ Utilizzare in modo corretto le risorse, evitando anche sprechi, inquinamento e deturpamento dell'ambiente. ✓ Riutilizzare e riciclare i materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più semplici, utilizzando una terminologia sempre più specifica. ❖ L'importanza del risparmio energetico. ❖ La cultura del riciclaggio.

	<p>manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ➤ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ricavare informazioni e utilizzare procedure per la costruzione di un artefatto, per l'analisi e la classificazione di oggetti, per la preparazione e la presentazione di un alimento. ✓ Eseguire interventi di decorazione, sul proprio corredo 	
--	---	---	--

COMPETENZE DI BASE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

AA. SS. 2019/2022

TECNOLOGIA

- Utilizzare il disegno per rappresentare semplici oggetti.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni
- 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.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari
- Costruire semplici manufatti
- Utilizzare il computer per la raccolta e ricerca di dati
- Utilizzare il computer in programmi di video-scrittura e disegno

