|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TECNOLOGIA: CURRICOLO VERTICALE 3-1 PRIMARIA** | | | |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze alla fine della 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 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 | | | |
| **Nuclei tematici** | **Obiettivi di apprendimento**  **3** | **Obiettivi di apprendimento**  **2** | **Obiettivi di apprendimento**  **1** |
| **A. Vedere e osservare** | 1. Con l’aiuto dell’insegnante eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull’ambiente scolastico. 2. Iniziare a leggere e a ricavare informazioni utili da guide d’uso facilitate o semplici istruzioni di montaggio. 3. Conoscere ed utilizzare gli strumenti del disegno tecnico. 4. Iniziare ad effettuare esperienze sulle proprietà essenziali dei materiali più comuni. 5. Iniziare a riconoscere le funzioni principali di una semplice ma nuova applicazione informatica. 6. Iniziare a rappresentare i dati dell’osservazione attraverso semplici tabelle, diagrammi, disegni, testi. | 1. Con l’aiuto dell’insegnante eseguire semplici misurazioni non convenzionali e rilievi fotografici sull’ambiente scolastico. 2. Iniziare a riconoscere, leggere e comprendere semplici testi regolativi. 3. Con l’aiuto dell’insegnante iniziare a conoscere ed utilizzare alcuni tra i più essenziali strumenti del disegno tecnico. 4. Iniziare ad effettuare semplici esperimenti sulle proprietà essenziali dei materiali più comuni e facilmente manipolabili. 5. Conoscere una semplice applicazione informatica. 6. Iniziare a rappresentare i dati essenziali dell’osservazione attraverso semplici tabelle e diagrammi, disegni, testi. | 1. Con l’aiuto dell’insegnante eseguire semplici misurazioni non convenzionali sull’ambiente scolastico. 2. Con l’aiuto dell’insegnante saper riordinare sequenze di immagini che raffigurano semplici istruzioni d’uso o di montaggio 3. Con l’aiuto dell’insegnante iniziare a conoscere alcuni tra i più essenziali strumenti del disegno tecnico. 4. Iniziare ad effettuare semplici esperienze per riconoscere il legame di causa-effetto in relazione alle proprietà essenziali dei materiali più comuni e facilmente manipolabili.. 5. Iniziare a conoscere una semplice applicazione informatica. 6. Iniziare a rappresentare i dati essenziali dell’osservazione attraverso semplici diagrammi e disegni. |
| **B. Prevedere e immagina-re** | 1. Iniziare ad effettuare stime approssimative su misure di oggetti dell’ambiente scolastico. 2. Iniziare a prevedere le più significative conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. 3. Iniziare a riconoscere i difetti evidenti di un semplice oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. 4. Ideare un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari e la sua possibile funzione. 5. Usare internet per reperire notizie e informazioni. | 1. Iniziare ad effettuare stime approssimative su misure di oggetti dell’ambiente scolastico anche utilizzando misure arbitrarie. 2. Iniziare a prevedere le più significative conseguenze di decisioni o comportamenti personali. 3. Iniziare a riconoscere i difetti evidenti di un semplice oggetto e ipotizzare almeno una soluzione per un eventuale miglioramento. 4. Ideare un semplice oggetto in relazione ad un suo possibile uso nell’esperienza quotidiana, elencando gli strumenti e i materiali essenziali necessari per la sua costruzione 5. Con l’aiuto dell’insegnante usare internet per reperire notizie e informazioni. | 1. Con l’aiuto dell’insegnante iniziare ad effettuare stime approssimative su misure di oggetti dell’ambiente scolastico anche utilizzando misure arbitrarie. 2. Iniziare a prevedere le più significative conseguenze di decisioni o comportamenti personali. 3. Iniziare a riconoscere i difetti evidenti di un semplice oggetto e, attraverso la sollecitazione dell’insegnante, ipotizzare almeno una soluzione per un eventuale miglioramento. 4. Iniziare ad ideare un semplice oggetto in relazione ad un suo possibile uso nell’esperienza quotidiana, elencando con l’aiuto dell’insegnante, gli strumenti e i materiali essenziali necessari per la sua costruzione 5. Con l’aiuto dell’insegnante iniziare ad usare internet per reperire notizie e informazioni. |
| **C. Intervenire e trasforma-re** | 1. Con l’aiuto dell’insegnante, iniziare a smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. 2. Con l’aiuto dell’insegnante iniziare ad utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 3. Iniziare ad eseguire semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 4. Realizzare un semplice oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni. 5. Con l’aiuto dell’insegnante iniziare a cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. | 1. Con l’aiuto dell’insegnante, iniziare a smontare semplici oggetti e facili meccanismi. 2. Con l’aiuto dell’insegnante iniziare ad utilizzare semplici procedure per la selezione e la preparazione degli alimenti. 3. Iniziare ad eseguire semplici interventi di decorazione del corredo scolastico. 4. Iniziare a realizzare un semplice oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni. 5. Con l’aiuto dell’insegnante iniziare a cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità. | 1. Con l’aiuto dell’insegnante, iniziare a smontare semplici oggetti. 2. Con l’aiuto dell’insegnante, iniziare ad utilizzare semplici procedure per la selezione degli alimenti. 3. Con l’aiuto dell’insegnante iniziare ad eseguire semplici interventi di decorazione del corredo scolastico. 4. Con l’aiuto dell’insegnante, iniziare a realizzare un semplice oggetto in cartoncino descrivendo sinteticamente la sequenza delle operazioni. 5. Con l’aiuto dell’insegnante iniziare a cercare sul computer un comune programma di utilità. |