|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TECNOLOGIA: CURRICOLO VERTICALE 5-4 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**  **5** | **Obiettivi di apprendimento**  **4** |
| **A. Vedere e osservare** | 1. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio. 3. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 4. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 5. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 6. Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. | 1. Iniziare ad eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione. 2. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso facilitate o semplici istruzioni di montaggio. 3. Iniziare ad impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 4. Iniziare ad effettuare prove ed esperienze sulle proprietà essenziali dei materiali più comuni. 5. Iniziare a riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 6. Iniziare a rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. |
| **B.** **Prevedere e immaginare** | 1. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico. 2. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. 3. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. 4. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 5. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. | 1. Iniziare ad effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico. 2. Iniziare a prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. 3. Iniziare a Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. 4. Iniziare a pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 5. Iniziare ad organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. |
| **C. Intervenire e trasformare** | 1. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. 2. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 3. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 4. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 5. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità | 1. Iniziare a smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. 2. Iniziare ad utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 3. Eseguire semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 4. Realizzare un semplice oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 5. Iniziare a cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. |