

## TECNOLOGIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA

DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE FISSATI DALLE INDICAZIONI PER IL CURRICOLO 2012

### TRAGUARDI ALLA FINE 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.*
- *Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.*
- *Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.*

SEZIONE A: TRAGUARDI FORMATIVI: FINE SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE IN CAMPO SCIENTIFICO-TECNOLOGICO: TECNOLOGIA				
Fonti di legittimazione	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni nazionali per il Curricolo 2012				
	CLASSE 1^	CLASSE 2^	CLASSE 3^	CLASSE 4^	CLASSE 5^
COMPETENZE SPECIFICHE	LE CONOSCENZE SI PRESENTANO IN MODO CICLICO NEL QUINQUENNIO				
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo. Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. Terminologia specifica. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.				
	ABILITÀ				
	<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso, disegni.</li> </ul> <p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali in funzione della vita della</li> </ul>	<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso, disegni.</li> </ul> <p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prevedere le conseguenze di</li> </ul>	<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso, disegni.</li> </ul> <p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prevedere le</li> </ul>	<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico.</li> <li>• Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> </ul> <p><b>Prevedere e</b></p>	<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico.</li> <li>• Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> </ul> <p><b>Prevedere e</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Riconoscere i difetti di un</li> </ul>

	<p>classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> </ul> <p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> </ul>	<p>decisioni o comportamenti personali in funzione della vita della classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> </ul> <p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> </ul>	<p>conseguenze di decisioni o comportamenti personali in funzione della vita della classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> </ul> <p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> </ul>	<p><b>immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> <li>• Usare internet per reperire notizie e saperle strutturare.</li> </ul> <p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi.</li> </ul>	<p>oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare internet per reperire notizie e informazioni e saperle strutturare.</li> </ul> <p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi.</li> </ul>
--	--	---	--	--	---

SEZIONE B: LIVELLI DI PADRONANZA –TECNOLOGIA		
1 e 2	3 e 4	Dai traguardi per la fine della Scuola Primaria
<p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.</p> <p>Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali.</p> <p>Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa.elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.</p>	<p>Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).</p> <p>Utilizzo alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici</p>	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione</p>

	<p>grandezze scalari. Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.</p>	<p>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.</p>
--	---	--