

## CURRICOLO DI TECNOLOGIA

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO
<b>CLASSE: 1^ SCUOLA PRIMARIA</b>				
	<p>L'alunno si lascia guidare nell'esplorazione dell'ambiente che lo circonda</p> <p>Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale</p> <p>Realizza oggetti seguendo un progetto</p> <p>Usa strumenti informatici</p>	<p>Saper riconoscere l'ambiente naturale e l'ambiente artificiale</p> <p>Osservare e descrivere oggetti di uso quotidiano e semplici macchine d'uso comune</p> <p>Sapere osservare, esplorare, riconoscere, attraverso i sensi materiali di diverso tipo (argilla, plastilina, farine, carta, cartone, metallo, legno, plastica, rappresentazioni virtuali ecc.)</p> <p>Seguire semplici istruzioni d'uso nella costruzione di manufatti.</p> <p>Conoscere le principali parti che compongono il computer.</p> <p>Apprendere le procedure di base per utilizzare il computer.</p>	<p>Ambienti naturali e artificiali in contesti vicini (scuola, casa, giardino...)</p> <p>Rilevazione delle parti, dei materiali e della funzione di oggetti e di macchine</p> <p>Costruzione di semplici oggetti con materiali vari</p> <p>Denominazione e funzione delle parti del computer: unità centrale, monitor, mouse, tastiera, stampante</p> <p>Uso delle procedure: accendere e spegnere il computer, usare il mouse e la tastiera, avviare un programma ed uscire da un programma</p> <p>Uso di software</p>	<p>Elenchiamo alcune tecniche e strategie metodologiche:</p> <p>luoghi esperti e Tecno Viaggi</p> <p>didattica laboratoriale</p> <p>didattica dell'artefatto</p> <p>didattica situata</p> <p>didattica delle TIC</p> <p>progettazione partecipata</p> <p>mappe di comunità</p> <p>schemi, mappe concettuali, modelli</p> <p>gioco/giochi/giocattoli/marchingegni</p> <p>giochi di ruolo e del far finta</p> <p>simulazione di situazioni, di funzionamenti, di sistemi, di ruoli...</p>

## CURRICOLO DI TECNOLOGIA

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO
<b>CLASSE: 2^ SCUOLA PRIMARIA</b>				
	<p>L'alunno si lascia guidare nell'esplorazione dell'ambiente che lo circonda</p> <p>Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale</p> <p>Realizza oggetti seguendo un progetto</p> <p>Usa strumenti informatici</p>	<p>Osservare e descrivere oggetti e macchine d'uso comune</p> <p>Confrontare e classificare oggetti e macchine secondo un sistema di riferimento</p> <p>Seguire semplici istruzioni d'uso nella costruzione di manufatti</p> <p>Conoscere le principali parti che compongono il computer</p> <p>Apprendere le procedure di base per utilizzare il computer</p>	<p>Rilevazione delle parti, dei materiali e della funzione di oggetti e di macchine</p> <p>Classificazione degli oggetti e delle semplici macchine in base alla loro funzione</p> <p>Costruzione di semplici oggetti con materiali vari</p> <p>Rappresentare le componenti per descrivere le diversità e le funzioni in oggetti di vita quotidiana (penna, posateria, contenitori...)</p> <p>Eseguire azioni sui materiali in modo da modificarli intenzionalmente, per giungere ad un oggetto prefigurato (es. dal foglio alla barchetta, dalla pallina di argilla al dado, dal seme alla pianta, dalla struttura elementare a quella complessa ...)</p> <p>Denominazione e funzione delle parti del computer: unità centrale, monitor, mouse, tastiera, stampante</p> <p>Uso delle procedure: accendere e spegnere il computer, usare il mouse e la tastiera, avviare un programma ed uscire da un programma.</p> <p>Uso di software</p>	<p>Elenchiamo alcune tecniche e strategie metodologiche:</p> <p>luoghi esperti e Tecno Viaggi</p> <p>didattica laboratoriale</p> <p>didattica dell'artefatto</p> <p>didattica situata</p> <p>didattica delle TIC</p> <p>progettazione partecipata</p> <p>mappe di comunità</p> <p>schemi, mappe concettuali, modelli</p> <p>gioco/giochi/giocattoli/marchingegni</p> <p>giochi di ruolo e del far finta</p> <p>simulazione di situazioni, di funzionamenti, di sistemi, di ruoli...</p>

## CURRICOLO DI TECNOLOGIA

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO
<b>CLASSE: 3^ SCUOLA PRIMARIA</b>				
	<p>L'alunno si lascia guidare nell'esplorazione dell'ambiente che lo circonda</p> <p>Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale</p> <p>Realizza oggetti seguendo un progetto</p> <p>Usa strumenti informatici</p>	<p>Osservare e descrivere oggetti e macchine d'uso comune</p> <p>Confrontare e classificare oggetti e macchine secondo un sistema di riferimento</p> <p>Eeguire semplici istruzioni d'uso nella costruzione di manufatti</p> <p>Conoscere le principali parti che compongono il computer</p> <p>Apprendere le procedure di base per utilizzare il computer</p>	<p>Descrizione con le parole e Rappresentazione con disegni e schemi degli elementi del mondo artificiale, individuazione delle differenze per forma, materiali, funzioni, collocazione nel contesto d'uso</p> <p>Azioni sui materiali in modo da modificarli intenzionalmente, per giungere ad un oggetto prefigurato (es. dal foglio alla barchetta, dalla pallina di argilla al dado, dal seme alla pianta, dalla struttura elementare a quella complessa ...)</p> <p>Realizzazione di manufatti, seguendo istruzioni d'uso</p> <p>Denominazione e funzione di altre parti del computer: il disco fisso, ecc.</p> <p>Uso delle procedure: aprire file o cartelle, creare file o cartelle, salvare file o cartelle, stampare</p> <p>Uso di software</p>	<p>Elenchiamo alcune tecniche e strategie metodologiche:</p> <p>luoghi esperti e Tecno Viaggi didattica laboratoriale didattica dell'artefatto didattica situata didattica delle TIC</p> <p>progettazione partecipata mappe di comunità schemi, mappe concettuali, modelli gioco/giochi/giocattoli/marchingegni giochi di ruolo e del far finta simulazione di situazioni, di funzionamenti, di sistemi, di ruoli...</p>

## CURRICOLO DI TECNOLOGIA

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO
<b>CLASSE: 4<sup>A</sup> SCUOLA PRIMARIA</b>				
VEDERE E OSSERVARE	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente elementi e fenomeni artificiali</p> <p>Conosce e adopera semplici oggetti d'uso quotidiano, descrivendone la funzione principale e la struttura e spiegarne il funzionamento</p>	<p>Ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio</p> <p>Fare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni e riportare i dati dell'osservazione in tabelle, diagrammi, disegni e testi</p>	<p>Parti e delle funzioni di semplici macchine</p> <p>Scomposizione e/ricomposizione di oggetti</p> <p>Progettazione e produzione di sequenze operative per la realizzazione di semplici manufatti con l'utilizzo di vari materiali preferibilmente riciclati</p>	<p>Elenchiamo alcune tecniche e strategie metodologiche:</p> <p>luoghi esperti e Tecno Viaggi didattica laboratoriale didattica dell'artefatto didattica situata didattica delle TIC progettazione partecipata mappe di comunità schemi, mappe concettuali, modelli gioco/giochi/giocattoli/marchingegni giochi di ruolo e del far finta simulazione di situazioni, di funzionamenti, di sistemi, di ruoli...</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<p>Realizza oggetti seguendo un progetto</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo le etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale</p>	<p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali necessari</p>	<p>Collaudo relativo agli oggetti realizzati e/o in dotazione</p> <p>Riflessione sui processi produttivi: evoluzione nelle tappe della storia</p>	
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<p>Si orienta tra i mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato secondo le diverse situazioni</p>	<p>Smontare semplici oggetti, apparecchiature obsolete, dispositivi comuni</p> <p>Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni</p>	<p>Uso di software, didattici e non</p> <p>Navigazione tra siti sicuri</p>	

## CURRICOLO DI TECNOLOGIA

NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO
<b>CLASSE: 5<sup>A</sup> SCUOLA PRIMARIA</b>				
VEDERE E OSSERVARE	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente elementi e fenomeni artificiali</p> <p>Conosce e adopera semplici oggetti d'uso quotidiano, descrivendone la funzione principale e la struttura e spiegarne il funzionamento</p>	<p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi</p>	<p>Analisi delle parti e delle funzioni di semplici macchine: il funzionamento e la funzionalità</p> <p>Scomposizione e/o ricomposizione di oggetti</p> <p>Progettazione e produzione di sequenze operative per la realizzazione di semplici manufatti con l'utilizzo di vari materiali preferibilmente riciclati</p>	<p>Elenchiamo alcune tecniche e strategie metodologiche:</p> <p>luoghi esperti e Tecno Viaggi didattica laboratoriale didattica dell'artefatto didattica situata didattica delle TIC progettazione partecipata mappe di comunità schemi, mappe concettuali, modelli gioco/giochi/giocattoli/marchingegni giochi di ruolo e del far finta simulazione di situazioni, di funzionamenti, di sistemi, di ruoli...</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<p>Realizza oggetti seguendo un progetto</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo le etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale</p>	<p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali necessari</p>	<p>Collaudo relativo agli oggetti realizzati e/o in dotazione</p> <p>Riflessioni su utensili: evoluzione nelle tappe della storia</p> <p>Riflessione sui processi produttivi: evoluzione nelle tappe della storia.</p>	
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<p>Si orienta tra i mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato secondo le diverse situazioni</p>	<p>Smontare semplici oggetti, apparecchiature obsolete, dispositivi comuni</p> <p>Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni</p> <p>Cercare, selezionare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Uso di software, didattici e non.</p> <p>Navigazione all'interno di siti sicuri.</p>	