

## DISCIPLINA: TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA

### **Finalità:**

*Stimolare l'attitudine dell'alunno a porre e trattare problemi.*

*Integrare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale.*

*Promuovere forme di pensiero critico nei confronti delle trasformazioni operate nell'ambiente circostante; comprendere l'importanza di un uso consapevole ed intelligente delle risorse.*

*Acquisire padronanza delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione e delle tecnologie digitali, sviluppare un atteggiamento responsabile rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego.*

**Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria  
(Le competenze informatiche s'intendono acquisite anche al di fuori dell'ambiente scolastico; saranno sviluppate a scuola solo in presenza di spazi attrezzati e di personale aggiuntivo.)**

- 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; è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- E' in grado di produrre modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Sperimenta nuove tecnologie e linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche e i rischi della tecnologia attuale.

# DISCIPLINA: TECNOLOGIA

## Obiettivi di apprendimento per la Scuola Primaria

(Gli obiettivi indicati sono in parte trasversali, in parte affrontati in modo specifico in matematica, scienze ed arte.

Gli obiettivi tipicamente informatici saranno sviluppati solo in presenza di ambienti attrezzati e di personale aggiuntivo.)

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI Classe I	OBIETTIVI Classe II	OBIETTIVI Classe III	OBIETTIVI Classe IV	OBIETTIVI Classe V
<i>A: Vedere e osservare</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osservare, descrivere e rappresentare con il disegno oggetti nell'ambiente di vita e nelle attività quotidiane.</li> <li>2. Comprendere la funzione di alcuni oggetti costruiti dall'uomo.</li> <li>3. Rappresentare informazioni attraverso disegni, tabelle e semplici mappe.</li> <li>4. Familiarizzare con i nuovi media (CD , DVD e LIM) come spettatore .</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osservare, descrivere e rappresentare con disegni e schemi oggetti nell'ambiente di vita e nelle attività quotidiane.</li> <li>2. Cogliere differenze per forme, materiali e funzioni di oggetti costruiti dall'uomo e saperli collocare nel contesto d'uso.</li> <li>3. Seguire le istruzioni d'uso di oggetti.</li> <li>4. Rappresentare informazioni e dati attraverso disegni, tabelle e semplici mappe.</li> <li>5. Proseguire con la fruizione dei nuovi media (CD , DVD e LIM) come spettatore.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osservare, descrivere, rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale.</li> <li>2. Classificare oggetti di uso comune in base ai materiali per un primo approccio alla raccolta differenziata.</li> <li>3. Riflettere sui vantaggi che si traggono dall'uso di oggetti.</li> <li>4. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</li> <li>5. Eseguire semplici misurazioni nell'ambiente scolastico e nella propria abitazione per realizzare mappe e piante.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>2. Classificare oggetti di uso comune in base ai materiali per effettuare la raccolta differenziata.</li> <li>3. Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli.</li> <li>4. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare elementi geometrici.</li> <li>5. Proseguire con la fruizione dei nuovi media (CD , DVD e LIM) come spettatore.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>2. Rappresentare oggetti e processi con disegni e modelli.</li> <li>3. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare elementi geometrici.</li> <li>4. Proseguire con la fruizione dei nuovi media (CD , DVD e LIM) come spettatore.</li> <li>5. Conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</li> </ol>

			6. Proseguire con la fruizione dei nuovi media (CD , DVD e LIM) come spettatore.		
<i>B: Prevedere e immaginare.</i>	1. Prevedere e immaginare lo svolgimento e il risultato di semplici esperimenti.	1. Prevedere e immaginare lo svolgimento e il risultato di semplici esperimenti.	1. Prevedere e immaginare lo svolgimento e il risultato di semplici esperimenti. 2. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti. 3. Pianificare la costruzione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 4. Redigere diagrammi di flusso per organizzare istruzioni o procedure. 5. Organizzare un gioco individuandone ruoli e regole da rispettare.	1. Prevedere e immaginare lo svolgimento e il risultato di semplici esperimenti. 2. Pianificare la costruzione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 3. Redigere diagrammi di flusso per organizzare istruzioni o procedure. 4. Organizzare un gioco individuandone ruoli, regole da rispettare e possibili combinazioni delle partite.	1. Prevedere e immaginare lo svolgimento e il risultato di semplici esperimenti. 2. Pianificare la costruzione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 3. Redigere diagrammi di flusso per organizzare istruzioni o procedure. 4. Organizzare un gioco individuandone ruoli, regole da rispettare e possibili combinazioni delle partite.
<i>C: Intervenire e trasformare</i>	1. Comporre e scomporre semplici oggetti di uso comune.	1. Comporre e scomporre semplici oggetti di uso comune.	1. Realizzare un oggetto seguendo istruzioni date e descrivere la sequenza delle	1. Realizzare un oggetto seguendo istruzioni date, descrivere e documentare la	1. Realizzare un oggetto seguendo istruzioni date , descrivere e documentare la

	<p>2. Realizzare un oggetto seguendo istruzioni date.</p>	<p>2. Realizzare un oggetto seguendo istruzioni date. 3. Avvicinarsi all'uso del computer attraverso giochi e programmi didattici.</p>	<p>operazioni. 2. Avvicinarsi all'uso di un programma per produrre testi (es .WORD).</p>	<p>sequenza delle operazioni. 2. Proseguire nell'uso di un programma per produrre testi (es .WORD).</p>	<p>sequenza delle operazioni. 2. Avvicinarsi all'uso di un programma per creare grafici (es .EXCEL) 3. Reperire notizie e informazioni inerenti agli argomenti trattati usando internet.</p>
--	---	--	--	---	--

# DISCIPLINA: **TECNOLOGIA**

## Obiettivi minimi per la Scuola Primaria

(Gli obiettivi indicati sono in parte trasversali, in parte affrontati in modo specifico in matematica, scienze ed arte.

Gli obiettivi tipicamente informatici saranno sviluppati solo in presenza di ambienti attrezzati e di personale aggiuntivo.)

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI Classe I	OBIETTIVI Classe II	OBIETTIVI Classe III	OBIETTIVI Classe IV	OBIETTIVI Classe V
<i>A: Vedere e osservare</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappresentare con il disegno oggetti del proprio ambiente di vita.</li> <li>- Riconoscere la funzione di alcuni oggetti costruiti dall'uomo.</li> <li>- Familiarizzare con i nuovi media (CD , DVD e LIM) come spettatore.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disegnare oggetti del proprio ambiente di vita e descriverli con l'aiuto di domande guida.</li> <li>- Cogliere differenze per forme, materiali e funzioni di oggetti costruiti dall'uomo.</li> <li>- Seguire semplici istruzioni d'uso di oggetti.</li> <li>- Proseguire con la fruizione dei nuovi media (CD , DVD e LIM) come spettatore.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disegnare oggetti del mondo artificiale e descriverli con l'aiuto di domande guida.</li> <li>- Conoscere la modalità di smaltimento dei rifiuti prodotti a scuola.</li> <li>- Verbalizzare semplici istruzioni d'uso di oggetti.</li> <li>- Eseguire semplici misurazioni.</li> <li>- Proseguire con la fruizione dei nuovi media (CD , DVD e LIM) come spettatore.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricavare istruzioni d'uso da semplici testi.</li> <li>- Classificare oggetti di uso comune in base ai materiali per effettuare la raccolta differenziata.</li> <li>- Usare riga e squadra per tracciare segmenti, semirette, rette.</li> <li>- Proseguire con la fruizione dei nuovi media (CD , DVD e LIM) come spettatore.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>- Usare riga, squadra e compasso per disegnare triangoli quadrilateri, cerchi.</li> <li>- Proseguire con la fruizione dei nuovi media (CD , DVD e LIM) come spettatore.</li> </ul>
<i>B: Prevedere e immaginare.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esprimersi sul risultato di un semplice esperimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formulare ipotesi plausibili sul risultato di un semplice esperimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prevedere e immaginare lo svolgimento e il risultato di semplici esperimenti.</li> <li>- Pianificare la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prevedere e immaginare lo svolgimento e il risultato di semplici esperimenti.</li> <li>- Pianificare la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prevedere e immaginare lo svolgimento e il risultato di semplici esperimenti.</li> <li>- Pianificare la</li> </ul>

			<p>costruzione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordinare in sequenza logico-temporale una serie di azioni data e completare il relativo diagramma di flusso.</li> </ul>	<p>costruzione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare le fasi principali di un evento e costruzione del relativo diagramma di flusso.</li> </ul>	<p>costruzione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Redigere diagrammi di flusso per organizzare istruzioni o procedure.</li> </ul>
<p><i>C: Intervenire e trasformare</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comporre e scomporre semplici oggetti di uso comune seguendo le indicazioni.</li> <li>- Realizzare un semplice manufatto seguendo istruzioni date.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comporre e scomporre semplici oggetti di uso comune seguendo le indicazioni.</li> <li>- Realizzare un semplice manufatto seguendo istruzioni date.</li> <li>- Riconoscere la parti principali di un computer: monitor, tastiera, mouse.</li> <li>- Conoscere la procedura per accendere e spegnere il computer.</li> <li>- Usare alcuni tasti ed il mouse per eseguire giochi o programmi didattici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare un oggetto seguendo istruzioni date e tradurre le operazioni effettuate in una sequenza ordinata.</li> <li>- Usare gli strumenti principali per scrivere un breve testo con word: minuscole, maiuscole, spazio, carattere, tasti per cancellare.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare un oggetto seguendo istruzioni date e descrivere la sequenza delle operazioni.</li> <li>- Apprendere l'uso di altri strumenti per scrivere un breve testo con word: tasti per modificare (copia-taglia-incolla), clipArt, wordArt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare un oggetto seguendo istruzioni date e descrivere la sequenza delle operazioni.</li> <li>- Creare un grafico con Excel: inserire dati nel foglio di lavoro; selezionare i dati; creare il grafico; modificarlo.</li> <li>- Reperire notizie e informazioni inerenti agli argomenti trattati usando internet.</li> </ul>