

ISTITUTO COMPRENSIVO
ISOLA DEL GRAN SASSO - COLLEDARA



CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA
CLASSI 1^2^3^4^5^
SCUOLA PRIMARIA

PROGETTAZIONE ANNUALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI TECNOLOGIA

INDICATORE	TRAGUARDI PER LE COMPETENZE	CLASSE	CONOSCENZE	ABILITÀ
	<ul style="list-style-type: none"> osserva elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso; usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. 	1 [^]	<ul style="list-style-type: none"> gli elementi del mondo naturale ed artificiale; Le caratteristiche e le differenze degli oggetti per forma, materiale e funzione; classificazione di oggetti in base alle loro funzioni; utilizzo della terminologia specifica della disciplina. 	<ul style="list-style-type: none"> distinguere/raggruppare/classificare oggetti in base alle funzioni; individuare forma e materiali che costituiscono oggetti di uso comune; produrre semplici elaborati seguendo le istruzioni dell'insegnante; esporre o eseguire semplici istruzioni impartite a voce o lette;

INDICATORE	TRAGUARDI PER LE COMPETENZE	CLASSE	CONOSCENZE	ABILITÀ
VEDERE OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • esegue semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione; • effettua prove di esperienza sulla proprietà dei materiali più comuni; • rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi; • legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio; 	2 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • forma, materiali, funzioni di oggetti; • proprietà e caratteristiche dei materiali e degli strumenti più comuni; • costruzione di semplici oggetti; • modalità di manipolazione in sicurezza dei materiali e degli strumenti più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • eseguire semplici misurazioni arbitrarie e convenzionali sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione; • osservare, descrivere e conoscere l'uso di semplici oggetti; • comprendere la funzione dei vari oggetti tecnologici di uso quotidiano e saperli classificare; • rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle; • ricavare informazioni utili per l'uso di un gioco o di un giocattolo.
	<ul style="list-style-type: none"> • esegue semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione; • effettua prove di esperienza sulle proprietà dei materiali più comuni; • rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi più comuni; • riconosce i difetti di un oggetto ne immagina possibili miglioramenti; 	3 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • proprietà e caratteristiche dei materiali e degli strumenti più comuni; • modalità di manipolazione in sicurezza dei materiali e degli strumenti più comuni; 	<ul style="list-style-type: none"> • effettuare semplici misurazioni arbitrarie e convenzionali sull'ambiente scolastico sull'ambiente vissuto; • effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni; • rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle; • ricavare informazioni utili per l'uso di un gioco o di un giocattolo.

INDICATORE	TRAGUARDI PER LE COMPETENZE	CLASSE	CONOSCENZE	ABILITÀ
	<ul style="list-style-type: none"> • esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione; • legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio; • effettua prove di esperienza sulle proprietà dei materiali più comuni; 	4 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • proprietà e caratteristiche dei materiali e degli strumenti più comuni; • modalità di manipolazione in sicurezza dei materiali e degli strumenti più comuni; • oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo; • procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza; • caratteristiche e potenzialità tecnologiche di alcuni strumenti; 	<ul style="list-style-type: none"> • leggere e ricavare informazioni utili da schemi; • effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni; • riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica; • rappresentare i dati dell'osservazione.
	<ul style="list-style-type: none"> • impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti; • effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni; • riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica; • rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi. 	5 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • il disegno come linguaggio; • proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni; • risparmio energetico; • riutilizzo e riciclaggio dei materiali; • funzioni delle applicazioni informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e applicare le procedure tecniche utili alla rappresentazione di alcuni oggetti; • analizzare le proprietà di alcuni materiali; • spiegare le funzioni e alcuni meccanismi del funzionamento del pc. • rappresentare i dati dell'osservazione in modi diversi.

INDICATORE	TRAGUARDI PER LE COMPETENZE	CLASSE	CONOSCENZE	ABILITÀ
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • riconosce i difetti di un oggetto e immagina le possibili soluzioni; • prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. 	1 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • rispetto della sequenzialità di una procedura; • le procedure e la realizzazione di modelli, possibili soluzioni; • le regole in classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • pianificare la realizzazione di un semplice oggetto; • rispettare le regole della classe.
	<ul style="list-style-type: none"> • pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari; • prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relativi alla propria classe; 	2 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • oggetti di uso comune, semplici artefatti; • oggetti e utensili di uso comune, le loro funzioni e trasformazione nel tempo; • rappresentazione conica degli oggetti esaminati; 	<ul style="list-style-type: none"> • costruire oggetti a partire da un progetto e usando i materiali più adatti; • Riconoscere che ogni materiale è funzionale alla costruzione di certi oggetti; • Contemplare le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
	<ul style="list-style-type: none"> • pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari; • prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali 	3 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • oggetti di uso comune, semplici artefatti; • oggetti utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • pianificare la realizzazione di un semplice oggetto; • contemplare gli effetti di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe;

INDICATORE	TRAGUARDI PER LE COMPETENZE	CLASSE	CONOSCENZE	ABILITÀ
	<ul style="list-style-type: none"> • effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico; • pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari; • usa internet per reperire notizie e informazioni; • prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe. 	4 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • navigazione in internet per reperire informazioni utili all'apprendimento degli argomenti trattati; • costruzione di un modello per sperimentare alcuni principi. 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e utilizzare unità di misura ed effettuare stime approssimative di oggetti dell'ambiente scolastico; • prevedere le conseguenze e le decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe; • progettare e realizzare un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari; • utilizzare internet per attingere informazioni, individuando le soluzioni.
	<ul style="list-style-type: none"> • pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari; • organizza una gita o una visita ad un museo usando Internet per reperire notizie e informazioni. 	5 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • produzione di oggetti con materiali di recupero; • preparazione di una gita. 	<ul style="list-style-type: none"> • pianificare semplici fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano; • progettare una gita o la visita usando Internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
	<ul style="list-style-type: none"> • smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature o altri dispositivi comuni; • esegue interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico; 	1 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • terminologia specifica; • i procedimenti costruttivi; • risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • smontare semplici oggetti; eseguire interventi di decorazione; • esprimere attraverso la verbalizzazione e la rappresentazione grafica le varie fasi dell'esperienza vissuta;

INDICATORE	TRAGUARDI PER LE COMPETENZE	CLASSE	CONOSCENZE	ABILITÀ
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni; • esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico; 	2 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • terminologia specifica; • procedimenti costruttivi; • risparmio energetico, rinforzo e riciclaggio dei materiali; 	<ul style="list-style-type: none"> • smontare semplici oggetti; • eseguire interventi di decorazione; esprimere attraverso la verbalizzazione e la rappresentazione grafica le varie fasi dell'esperienza vissuta.
	<ul style="list-style-type: none"> • smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni; • esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico; • realizza un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	3 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • terminologia specifica; • risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali; • decorazione e costruzione di semplici oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • smontare semplici oggetti; • eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico; • costruire semplici manufatti con materiali diversi;
	<ul style="list-style-type: none"> • utilizza semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti; • realizza un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	4 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • alcuni processi di trasformazione di risorse; • progettazione e realizzazione di semplici oggetti con materiale vario; • risparmio energetico o riutilizzo e riciclaggio dei materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione di alimenti; • realizzare oggetti con materiali di riciclo e recupero descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni;

INDICATORE	TRAGUARDI PER LE COMPETENZE	CLASSE	CONOSCENZE	ABILITÀ
	<ul style="list-style-type: none"> • utilizza semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti; • esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico; • cerca e seleziona sul computer un comune programma di utilità; • cerca, seleziona, scarica e installa sul computer un comune programma di utilità; 	5 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • ricette per il recupero degli alimenti avanzati; • decorazione per le vetrate della scuola; • oggetti con materiali riciclati • programmi word, power point, excel • internet e i motori di ricerca; 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere le modalità di selezione, di preparazione e di presentazione degli alimenti • eseguire interventi diversi sul proprio corredo scolastico; • realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni; • ricercare sul web materiali utili per una ricerca o un progetto multimediale