

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA			
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE * RACCOMANDAZIONI DEL CONSIGLIO DELL'UE 2008	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO CLASSI PRIME, SECONDE, TERZE * INDICAZIONI NAZIONALI 2025	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO CLASSI QUARTE E QUINTE * INDICAZIONI NAZIONALI 2012
• Competenza alfabetica funzionale. Sviluppare la capacità di interpretare informazioni funzionali e comunicative. • Competenza multilinguistica. Utilizzare un linguaggio specifico (schemi, simboli, interfacce) che richiede decodifica. • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Sviluppare il pensiero logico, il problem solving e la capacità di comprendere il rapporto tra tecnologia, scienza e ambiente. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Favorire la collaborazione, la gestione del compito e la capacità	• Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale. • Comprendere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale. • Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità. • Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e saper risolvere problemi tecnici elementari. • Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato	Vedere e osservare • Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale.	Vedere e osservare • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Osservare oggetti, progettarne la realizzazione scegliendo il materiale più adatto. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare, aprire, modificare e salvare un file; effettuare semplici ricerche; utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione. • Usare oggetti, strumenti, materiali, coerentemente con le loro funzioni

di apprendere dall'esperienza. • Competenza in materia di cittadinanza. Educare alla responsabilità digitale e alla sostenibilità. • Competenza imprenditoriale. Sviluppare capacità progettuali, creatività e spirito di iniziativa. • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. Utilizzare la tecnologia come strumento espressivo e comunicativo. • Competenza digitale. Promuovere un uso critico, sicuro e responsabile delle tecnologie informatiche.	a seconda delle diverse situazioni. • Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Collaborare efficacemente in gruppo, contribuendo attivamente a progetti comuni. • Riconoscere la presenza dei computer nei dispositivi tecnologici della vita quotidiana. • Riconoscere Internet come infrastruttura di comunicazione, distinguendola dai relativi servizi e dai contenuti trasmessi. • Comprendere le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica. • Usare la tecnologia informatica per scegliere ed usare contenuti digitali. • Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche riconoscendone le potenzialità come strumenti di espressione personale nella vita quotidiana.		e i principi di sicurezza che vengono dati. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
		Prevedere e immaginare • Utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli descrivendo la sequenza delle operazioni. • Eseguire semplici misurazioni.	Prevedere e immaginare • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Riconoscere i difetti di un oggetto e Immaginarne possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire informazioni.
		Intervenire e trasformare • Effettuare prove e esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Eseguire interventi di decorazione e conservazione dell'ambiente scolastico. • Costruire semplici manufatti, anche grafici e/o plastici.	Intervenire e trasformare • Usare oggetti, strumenti, materiali, coerentemente con le loro funzioni e i principi di sicurezza che vengono dati. • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.

		Informatica • Riconoscere usi dell'Informatica e delle sue tecnologie nella vita comune. • Creare contenuti digitali elementari. • Selezionare ed utilizzare contenuti digitali a fini espressivi, usando in modo semplice applicazioni e tecnologie informatiche.	• Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico • Ipotizzare l'utilizzo dei diversi materiali per realizzare oggetti con materiale riciclato. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare, aprire, modificare e salvare un file; effettuare semplici ricerche; utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione. • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.
--	--	---	--