

SCUOLA PRIMARIA DISCIPLINA:
TECNOLOGIA
CLASSE PRIMA

NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
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.	Conoscere e utilizzare semplici oggetti di uso comune, saperne descrivere la funzione principale.	-Materiale scolastico
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Costruzione di semplici tabelle, riproduzione grafica di semplici modelli attraverso l'uso del quadretto.	

NUCLEO FONDANTE: INTERVENIRE E TRASFORMARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Date delle indicazioni e o un modello riprodurre un semplice manufatto.	-Bigliettini di auguri -Decorazioni -Modellini tridimensionali con das\plastilina ecc.. -Carta pesta -Materiale di recupero

NUCLEO FONDANTE: PREVEDERE E IMMAGINARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Dare indicazioni o istruzioni precise per raggiungere un obiettivo e prevederne il successo.	-Bee bot, Doc, e code.org

SCUOLA PRIMARIA DISCIPLINA:
TECNOLOGIA
CLASSE SECONDA

NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
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.	Conoscere e utilizzare semplici oggetti di uso comune, saperne descrivere la funzione principale.	-Oggetti domestici
Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	-giochi\giochi da tavola -tutorial per origami\lavoretti\decorazioni -applicazioni digitali -testi regolativi
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Costruzione di semplici tabelle, riproduzione grafica di semplici modelli attraverso l'uso di strumenti.	-uso del righello
E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Conoscere le parti e la funzione di un artefatto tecnologico	-La produzione\lavorazione del vino, del pane, dei formaggi, il grano....

NUCLEO FONDANTE: INTERVENIRE E TRASFORMARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Date delle indicazioni e o un modello riprodurre un semplice manufatto.	-Bigliettini di auguri -Decorazione -Modellini tridimensionali con das\plastilina ecc.. -Carta pesta

		-Materiale di recupero
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Utilizzare semplici programmi o applicazioni didattiche di uso frequente	-tabelline.it -piccoli robot -Wordwall, learning app....

NUCLEO FONDATE: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Utilizzare semplici comandi della programmazione informatica a blocchi	-Bee bot, Doc, -code.org (corso online e lezioni tradizionali)

SCUOLA PRIMARIA DISCIPLINA:
TECNOLOGIA
CLASSE TERZA

NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
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.	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una applicazione informatica.	-Le parti del computer -Alcuni funzioni per la LIM
Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	-giochi -oggetti da montare -tutorial per origami\lavoretti\decorazioni -applicazioni digitali -testi regolativi
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Costruire e rappresentare dati in semplici tabelle e grafici	-infografica (tutti i tipi di grafici e diagrammi)
E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Conoscere le parti e la funzione di un artefatto tecnologico	-l'acquedotto -il riciclo della carta, vetro o plastica -leve, pompe -La produzione dei formaggi, vino ecc...

NUCLEO FONDANTE: INTERVENIRE E TRASFORMARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Costruire manufatti e/o seguire procedure	-Bigliettini di auguri -Decorazione -Modellini tridimensionali con das\plastilina ecc..

		-Carta pesta -Materiale di recupero -Ricette di cucina
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Utilizzare semplici programmi o applicazioni didattiche di uso frequente	-tabelline.it -piccoli robot -Wordwall, learning app....

NUCLEO FONDANTE: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Utilizzare semplici comandi della programmazione informatica a blocchi	-Bee bot, Doc, -code.org (corso online e lezioni tradizionali) -Scratch

SCUOLA PRIMARIA DISCIPLINA:
TECNOLOGIA
CLASSE TERZA

NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
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.	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una applicazione informatica.	-Le parti del computer -Alcuni funzioni per la LIM
Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	-giochi -oggetti da montare -tutorial per origami\lavoretti\decorazioni -applicazioni digitali -testi regolativi
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Costruire e rappresentare dati in semplici tabelle e grafici	-infografica (tutti i tipi di grafici e diagrammi)
E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Conoscere le parti e la funzione di un artefatto tecnologico	-l'acquedotto -il riciclo della carta, vetro o plastica -leve, pompe -La produzione dei formaggi, vino ecc...

NUCLEO FONDANTE: INTERVENIRE E TRASFORMARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Costruire manufatti e/o seguire procedure	-Bigliettini di auguri -Decorazione -Modellini tridimensionali con das\plastilina ecc..

		-Carta pesta -Materiale di recupero -Ricette di cucina
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Utilizzare semplici programmi o applicazioni didattiche di uso frequente	-tabelline.it -piccoli robot -Wordwall, learning app....

NUCLEO FONDANTE: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Utilizzare semplici comandi della programmazione informatica a blocchi	-Bee bot, Doc, -code.org (corso online e lezioni tradizionali) -Scratch

SCUOLA PRIMARIA DISCIPLINA:
TECNOLOGIA
CLASSE QUARTA

NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Conoscere le funzioni di un computer	-Riconoscere cos'è un computer (pc, tablet, macchina fotografica, cellulare, lavastoviglie, lavatrice ecc...) -Differenza fra hardware e software -Differenza fra input e output -Il sistema operativo
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Costruire e rappresentare dati in semplici tabelle e grafici	-infografica (tutti i tipi di grafici e diagrammi)
E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Conoscere i processi produttivi dell'energia	-L'energia sostenibile -Il fotovoltaico, centrale idroelettrica, centrale eolica, nucleare.

NUCLEO FONDANTE: INTERVENIRE E TRASFORMARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Costruire manufatti, seguire procedure, riconoscerne i difetti e immaginarne possibili miglioramenti	-Bigliettini di auguri -Decorazione -Materiale di recupero -Tessitura, intelaiatura, piccoli circuiti, artigianato in genere -Ricette di cucina

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Utilizza applicazioni\ siti web per la realizzazione di immagini, volantini, presentazioni.	-Canva, powtoon, genially, pixton...
Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni	Conoscere e utilizzare i principali programmi di scrittura e presentazione	-Pacchetto word\ Libre office (doc, ppt, exl, pdf)

NUCLEO FONDANTE: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Si orienta tra i diversi metodi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe	-Etichetta di comportamento sul web (netiquette) -Cyberbullismo -Utilizzo delle foto\dati personali sul web
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Utilizzare comandi della programmazione informatica a blocchi	-Bee bot, Doc, -code.org (corso online e lezioni tradizionali) -Scratch

SCUOLA PRIMARIA DISCIPLINA:
TECNOLOGIA
CLASSE QUINTA

NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica	-Descrizione delle funzioni dei software di uso più comune (excell, word, ppt, applicazioni varie...) -Il web (cos'è, come è fatto, differenza tra social network e blog) siti web, il browser...)
Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Leggere, ricavare e verificare informazioni provenienti da diverse fonti	-Il factchecking (controllare la veridicità di un'informazione) -I creative commons (Licenze di utilizzo di un materiale) -Lettura delle etichette di prodotti
E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Conoscere i processi produttivi dell'energia	-L'energia sostenibile -Il fotovoltaico, centrale idroelettrica, centrale eolica, nucleare. -Le fabbriche

NUCLEO FONDANTE: INTERVENIRE E TRASFORMARE		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Costruire manufatti, seguire procedure, riconoscerne i difetti e immaginarne possibili miglioramenti.	-Bigliettini di auguri -Decorazione -Materiale di recupero -Tessitura, intelaiatura, piccoli circuiti, artigianato in genere -Ricette di cucina

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Utilizza applicazioni\ siti web per la realizzazione di immagini, volantini, presentazioni.	-Canva, powtoon, genially, pixton...
Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni	Conoscere e utilizzare i principali programmi di scrittura e presentazione	-Pacchetto word\ Libre office (doc, ppt, xsl, pdf)

NUCLEO FONDANTE: PREVEDERE E IMMAGINARE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	SAPERI DISCIPLINARI
Si orienta tra i diversi metodi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe	-Etichetta di comportamento sul web (netiquette) -Cyberbullismo -Utilizzo delle foto\dati personali sul web
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Utilizzare comandi della programmazione informatica a blocchi	-Bee bot, Doc, -code.org (corso online e lezioni tradizionali) -Scratch
Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni	-partecipazioni ad eventi -organizzazione uscite didattiche -prenotazioni\ tour online