

# TECNOLOGIA - Primaria

<b>Traguardo Competenze</b>	<b>1 L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</b>				
<b>Obiettivo Generale termine classe quinta</b>	1A Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali comuni.				
<b>Obiettivi Specifici in forma Operativa</b>	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	1A			1A	
	<p><b>Cogliere</b> le caratteristiche degli oggetti attraverso i sensi, principalmente tatto e vista.</p> <p><b>Confrontare</b> gli oggetti cogliendone le caratteristiche attraverso i sensi, principalmente tatto e vista.</p>	<p><b>Cogliere</b> le caratteristiche degli oggetti attraverso i cinque sensi.</p> <p><b>Classificare</b> gli oggetti usando tutti i cinque sensi.</p>	<p><b>Identificare</b> le caratteristiche e le proprietà di oggetti e materiali.</p> <p><b>Confrontare</b> le proprietà dei materiali e degli oggetti.</p> <p><b>Motivare</b> le scelte fatte nel confronto dei materiali e oggetti.</p>	<p><b>Riconoscere</b> le caratteristiche dei materiali comuni e degli elementi anche artificiali.</p> <p><b>Descrivere i</b> fenomeni e gli elementi naturali e artificiali di cui è composto un materiale.</p> <p><b>Riflettere</b> sugli errori nelle proprie descrizioni.</p>	<p><b>Riconoscere</b> le caratteristiche dei materiali comuni e degli elementi anche artificiali.</p> <p><b>Analizzare i</b> fenomeni e gli elementi naturali e artificiali di cui è composto un materiale.</p> <p><b>Effettuare</b> prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali comuni.</p> <p><b>Argomentare</b> circa le prove e le sperimentazioni effettuate.</p>

# TECNOLOGIA - Primaria

<b>Traguardo Competenze</b>	<b>2 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.</b>				
<b>Obiettivo Generale termine classe quinta</b>	2A Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 2C Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 2B Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.				
<b>Obiettivi Specifici in forma Operativa</b>	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	2A			2C	
	Riconoscere le parti di cui si compone un oggetto.  Individuare le informazioni utili da semplici istruzioni. Eseguire semplici istruzioni.  Trovare gli errori nella procedura eseguita.	Riconoscere le parti di cui si compone un oggetto.  Identificare le informazioni utili da istruzioni. Eseguire istruzioni e procedure per portare a termine un compito.  Trovare gli errori nella procedura eseguita.	Cogliere le informazioni utili per la realizzazione di manufatti.  Eseguire istruzioni e procedure per portare a termine un compito.  Trovare gli errori nella procedura eseguita.	Selezionare strumenti e materiali per la realizzazione di manufatti.  Progettare la realizzazione di manufatti elencando gli strumenti e i materiali (riciclabili o non). Realizzare un manufatto.  Chiarificare la procedura eseguita.	Scegliere gli strumenti per la realizzazione di un manufatto.  Pianificare la realizzazione di manufatti elencando gli strumenti e i materiali necessari. Produrre un manufatto.  Chiarificare le eventuali difficoltà incontrate rispetto all'uso degli strumenti tecnici e/o i punti di forza.
	2B			2B	
	Cogliere le caratteristiche degli oggetti attraverso i sensi, principalmente tatto e vista.	Cogliere le caratteristiche degli oggetti attraverso i cinque sensi.	Identificare le caratteristiche e le proprietà di oggetti e materiali.	Riconoscere le caratteristiche dei materiali comuni e degli elementi anche artificiali.	Riconoscere le caratteristiche dei materiali comuni e degli elementi anche artificiali.

	<p><b>Confrontare</b> gli oggetti cogliendone le caratteristiche attraverso i sensi, principalmente tatto e vista.</p>	<p><b>Classificare</b> gli oggetti usando tutti i cinque sensi.</p>	<p><b>Confrontare</b> le proprietà dei materiali e degli oggetti.</p> <p><b>Motivare</b> le scelte fatte nel confronto dei materiali e oggetti.</p>	<p><b>Descrivere</b> gli elementi naturali e artificiali di cui è composto un materiale.</p> <p><b>Riflettere</b> sugli errori nelle proprie descrizioni.</p>	<p><b>Analizzare</b> gli elementi naturali e artificiali di cui è composto un materiale.</p> <p><b>Effettuare</b> prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali comuni.</p> <p><b>Argomentare</b> circa le prove e le sperimentazioni effettuate.</p>
--	--	---	---	---	---

<b>TECNOLOGIA - Primaria</b>					
<b>Traguardo Competenze</b>	<b>3 Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</b>				
<b>Obiettivo Generale termine classe quinta</b>	3A Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.				
<b>Obiettivi Specifici in forma Operativa</b>	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	3A			3A	
	/	/	/	<p><b>Selezionare</b> le informazioni utili alla realizzazione del progetto scelto.</p> <p><b>Organizzare</b> un'uscita, reale o virtuale, reperendo notizie e</p>	<p><b>Selezionare</b> le informazioni utili alla realizzazione del progetto scelto.</p> <p><b>Organizzare</b> un'uscita, reale o virtuale, reperendo notizie e</p>

				informazioni anche da internet.  <b>Motivare</b> le scelte organizzative prese per organizzare l'uscita.	informazioni anche da internet.  <b>Motivare</b> le scelte organizzative prese per organizzare l'uscita.
--	--	--	--	--	--

## TECNOLOGIA - Primaria

<b>Traguardo Competenze</b>	<b>4 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</b>				
<b>Obiettivo Generale termine classe quinta</b>	4A Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 4B Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.				
<b>Obiettivi Specifici in forma Operativa</b>	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	4A			4A	
	Riconoscere le funzioni principali del computer e delle sue parti.  <b>Utilizzare</b> semplici strumenti informatici in situazioni significative di gioco e/o in programmi di disegno.	Riconoscere le funzioni principali del computer e delle sue parti.  <b>Utilizzare</b> semplici programmi di scrittura e grafica.  <b>Giudicare</b> l'esperienza vissuta in termini di gradimento.	Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione.  <b>Eeguire</b> semplici procedure.  <b>Giudicare</b> l'esperienza vissuta in termini di gradimento.	Riconoscere le funzioni del computer e di nuove applicazioni. <b>Riconoscere</b> le principali regole della netiquette.  <b>Utilizzare</b> le principali regole della netiquette su applicazioni condivise. <b>Applicare</b> semplici procedure (per presentare, condividere documenti, collaborare...).	Riconoscere le funzioni del computer e di nuove applicazioni. <b>Riconoscere</b> le principali regole della netiquette.  <b>Utilizzare</b> le principali regole della netiquette su applicazioni condivise. <b>Applicare</b> semplici procedure (per presentare, condividere documenti, collaborare...).

				<b>Motivare</b> le procedure eseguite.	<b>Argomentare</b> scelte ed esperienze.
	4B			4B	
	/	/	/	<b>Selezionare</b> le informazioni utili alla realizzazione del progetto scelto.  <b>Organizzare</b> un'uscita, reale o virtuale, reperendo notizie e informazioni anche da internet.  <b>Motivare</b> le scelte organizzative prese per organizzare l'uscita.	<b>Selezionare</b> le informazioni utili alla realizzazione del progetto scelto.  <b>Organizzare</b> un'uscita, reale o virtuale, reperendo notizie e informazioni anche da internet.  <b>Motivare</b> le scelte organizzative prese per organizzare l'uscita.

## TECNOLOGIA - Primaria

<b>Traguardo Competenze</b>	<b>5 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</b>				
<b>Obiettivo Generale termine classe quinta</b>	5A Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 5C Impiegare alcune regole del disegno tecnico nella rappresentazione di semplici oggetti. 5B Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 5D Realizzare un oggetto utilizzando materiali differenti, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.				
<b>Obiettivi Specifici in forma Operativa</b>	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	5A			5C	
	Cogliere le relazioni di ordine, sequenza, ritmi o seriazioni tra gli elementi.	Cogliere le relazioni di ordine, sequenza, ritmi o seriazioni tra gli elementi.	Selezionare i dati utili dell'osservazione da rappresentare.	Selezionare gli strumenti del disegno tecnico utili per	Scegliere gli strumenti del disegno tecnico nella rappresentazione

	<p><b>Confrontare</b> i dati delle osservazioni inseriti in schemi e tabelle.</p>	<p><b>Confrontare</b> i dati delle osservazioni inseriti in schemi e tabelle.</p> <p><b>Motivare</b> i risultati ottenuti dal confronto dei dati.</p>	<p><b>Utilizzare</b> modelli per rappresentare i dati dell'osservazione (disegni, diagrammi, tabelle e mappe...).</p> <p><b>Motivare</b> le proprie scelte.</p>	<p>rappresentare oggetti o processi.</p> <p><b>Utilizzare</b> gli strumenti tecnici materiali (righello, squadra, goniometro, compasso...) per rappresentare oggetti o processi.</p> <p><b>Chiarificare</b> le proprie scelte sull'utilizzo degli strumenti messi a disposizione.</p>	<p>di oggetti o processi.</p> <p><b>Utilizzare</b> gli strumenti tecnici materiali (righello, squadra, goniometro, compasso...) per rappresentare oggetti o processi.</p> <p><b>Chiarificare</b> le eventuali difficoltà incontrate rispetto all'uso degli strumenti tecnici.</p>
	5B			5D	
	<p><b>Riconoscere</b> le parti di cui si compone un oggetto.</p> <p><b>Produrre</b> semplici manufatti con carta e cartoncino.</p>	<p><b>Individuare</b> le principali caratteristiche dell'oggetto da realizzare.</p> <p><b>Realizzare</b> semplici manufatti.</p> <p><b>Descrivere</b> le fasi di realizzazione</p> <p><b>Motivare</b> le proprie scelte di realizzazione.</p>	<p><b>Individuare</b> la sequenza delle operazioni per realizzare un oggetto.</p> <p><b>Realizzare</b> un semplice manufatto.</p> <p><b>Descrivere</b> le fasi di realizzazione effettuate.</p> <p><b>Motivare</b> le proprie scelte di realizzazione.</p>	<p><b>Individuare</b> la sequenza delle operazioni per realizzare un oggetto.</p> <p><b>Realizzare</b> un semplice manufatto.</p> <p><b>Descrivere</b> la sequenza delle operazioni per la realizzazione.</p> <p><b>Argomentare</b> la realizzazione e le scelte effettuate.</p>	<p><b>Individuare</b> la sequenza delle operazioni per realizzare un oggetto.</p> <p><b>Realizzare</b> un semplice manufatto.</p> <p><b>Produrre</b> documentazione sul lavoro svolto (diagrammi, algoritmi...).</p> <p><b>Argomentare</b> la realizzazione e le scelte effettuate.</p>

# TECNOLOGIA - Primaria

<b>Traguardo Competenze</b>	<b>6 Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</b>				
<b>Obiettivo Generale termine classe quinta</b>	6A Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 6B Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 6C Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'utilizzo delle tecnologie digitali ( <i>netiquette</i> )				
<b>Obiettivi Specifici in forma Operativa</b>	Classe Prima	Classe Seconda	Classe Terza	Classe Quarta	Classe Quinta
	6A			6A	
	Riconoscere le funzioni principali del computer e delle sue parti.  Utilizzare semplici strumenti informatici in situazioni significative di gioco e/o in programmi di disegno.	Riconoscere le funzioni principali del computer e delle sue parti.  Utilizzare semplici programmi di scrittura e grafica.  Giudicare l'esperienza vissuta in termini di gradimento.	Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione.  Eeguire semplici procedure.  Giudicare l'esperienza vissuta in termini di gradimento.	Riconoscere le funzioni del computer e di nuove applicazioni.  Applicare semplici procedure (per presentare, condividere documenti, collaborare...).  Motivare le procedure eseguite.	Riconoscere le funzioni del computer e di nuove applicazioni.  Applicare semplici procedure (per presentare, condividere documenti, collaborare...).  Argomentare scelte ed esperienze.
	6B			6B	
				Selezionare un comune programma di utilità sul computer.  Eeguire le procedure per cercare e selezionare i principali programmi informatici.	Scegliere un comune programma di utilità da scaricare sul computer.  Eeguire le procedure per cercare, selezionare e scaricare i principali programmi informatici.

				<b>Argomentare</b> le proprie scelte circa le procedure adottate	<b>Argomentare</b> le proprie scelte circa le procedure adottate.
				6C	
				<b>Riconoscere</b> le principali regole della <i>netiquette</i> .  <b>Utilizzare</b> le principali regole della <i>netiquette</i> su applicazioni condivise.  <b>Argomentare</b> l'esperienza vissuta.	<b>Riconoscere</b> le principali regole della <i>netiquette</i> .  <b>Utilizzare</b> le principali regole della <i>netiquette</i> su applicazioni condivise.  <b>Argomentare</b> l'esperienza vissuta.