

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE DI TECNOLOGIA		
Fonte di legittimazione	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
TECNOLOGIA	CLASSE I Scuola Primaria		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPETENZE
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> •Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> •Prevedere le conseguenze di comportamenti personali o relative alla propria classe <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> •Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> •L'ambiente circostante: elementi naturali e artificiali. (contesti vicini: scuola, casa, giardino...) •Immagini fotografate o disegnate in cui siano presenti elementi naturali e artificiali <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> •Uso corretto degli strumenti scolastici <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> •Manipolare plastilina o argilla, pongo, gesso per realizzare in modo semplificato modellini o plastici di oggetti tecnologici comuni o contesti di vita quotidiana •Giocare e realizzare modellini smontabili (costruzioni, meccano, lego, ...) 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •esplora e interpreta l'ambiente circostante, riconoscendone gli elementi costitutivi e distinguendoli in naturali e artificiali •Riconosce, in immagini proposte gli elementi naturali e artificiali <p>Inizia ad utilizzare gli strumenti del suo corredo scolastico e dell'ambiente scuola in modo opportuno</p> <ul style="list-style-type: none"> •Realizza, con materiali modellabili o con materiale strutturato, semplici oggetti

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE DI TECNOLOGIA		
Fonte di legittimazione	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
TECNOLOGIA	CLASSE II Scuola Primaria		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPETENZE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. 2. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. 3. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> •Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione •Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni •Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> •Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. •Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> •Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. •Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <p>Uso di semplici strumenti di misurazione e loro costruzione Osservazione e confronto delle caratteristiche principali di materiali di uso comune</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di tabelle, disegni, diagrammi di flusso, grafici... per rappresentare i dati o le fasi di un'esperienza <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso corretto di strumenti di uso comune e non • Osservazione di oggetti di uso comune, rilevazione dei difetti e ipotesi di possibili miglioramenti <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza elementi decorativi e di manutenzione sul proprio corredo scolastico • Realizzazione di biglietti augurali, inviti, semplici oggetti in cartoncino, documentando le 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coglie differenze per forma, materiali, funzioni tra oggetti simili messi in comparazione • riflette sui vantaggi d'uso; • rappresenta i dati dell'osservazione nella forma più appropriata • usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza; • usa la manualità fine per realizzare manufatti con materiali vari

		fasi di esecuzione.	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE DI SCIENZE E TECNOLOGIA		
Fonte di legittimazione	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
TECNOLOGIA	CLASSE III scuola Primaria		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPETENZE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. 2. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. 3. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rilevazione delle trasformazioni di utensili e localizzazione delle stesse nelle tappe più significative della storia dell'umanità • Lettura di depliant, guide d'uso, mappe per ricavare informazioni • Esperimenti e prove sulle proprietà dei materiali • Costruzione di tabelle, disegni, diagrammi di flusso, grafici... per rappresentare i dati o le fasi di un'esperienza <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo corretto di materiali sempre più specifici • Osservazione di oggetti legati alla storia dell'uomo e loro riproduzione con materiali di uso comune 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità, osservando oggetti del passato • Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego

	Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none">• Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none">• Smontaggio di semplici oggetti (puzzle, utensili da cucina, giochi in più pezzi...) e ricomposizione	

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE DI SCIENZE E TECNOLOGIA		
Fonte di legittimazione	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
TECNOLOGIA	CLASSE IV Scuola Primaria		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPETENZE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. 2. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. 3. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lettura di depliant, guide d'uso, mappe per ricavare informazioni • Esperimenti e prove sulle proprietà dei materiali • Costruzione di tabelle, disegni, diagrammi di flusso, grafici... per rappresentare i dati o le fasi di un'esperienza • Utilizzo di strumenti quali riga, squadra, goniometro... per rappresentare elementi di oggetti e figure <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo corretto di materiali sempre più specifici • Osservazione di oggetti legati alla storia dell'uomo e loro riproduzione con materiali di uso comune <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire azioni sui materiali in modo da modificarli intenzionalmente, per giungere ad un oggetto prefigurato 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricava informazioni riguardanti un compito dato, da testi di vario tipo • Descrive oggetti e processi con parole e codici e li rappresenta con disegni e modelli, utilizzando le modalità e gli strumenti più opportuni • elabora semplici progetti individualmente o con i compagni valutando il tipo di materiale in funzione dell'impiego

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE DI SCIENZE E TECNOLOGIA		
Fonte di legittimazione	Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012		
TECNOLOGIA	CLASSE V Scuola Primaria		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPETENZE
<ol style="list-style-type: none"> 1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. 2. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. 3. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o sociali. • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende la relazione fra l'oggetto o prodotto biologico esistente e il bisogno dell'uomo che l'utilizza dopo averlo ideato, progettato e costruito • Osserva e classifica oggetti o prodotti in base al tipo di funzione che svolgono. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce cause e conseguenze di comportamenti dell'uomo in relazione ai problemi legati al riciclo, inquinamento di fattori materiali ed energetici interessanti aria, acqua, suolo, energia. e alle possibili soluzioni degli stessi. • Utilizza gli strumenti informatici per scopi di vario genere <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i comandi fondamentali del computer e le funzioni principali presenti nei vari programmi applicativi 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esamina oggetti rispetto all'impatto ambientale (dalla produzione al riciclo); • sa interpretare segnali e/o simboli, per dedurre la funzione d'uso di semplici artefatti e poi usarli • realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale • utilizza le TIC nel proprio lavoro per narrare, comunicare, usufruire di risorse in rete, compatibilmente con la dotazione in uso.

