

SCUOLA PRIMARIA	
TRAGUARDI INTERMEDI AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TECNOLOGIA NUCLEO FONDANTE: <ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare • Prevedere e immaginare • Intervenire e trasformare
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni gli elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni. Utilizzare semplici materiali digitali.	
ABILITA' Definire con un nome appropriato materiali di diverso tipo. Elencare caratteristiche di materiali noti e loro composizione. Raggruppare per somiglianze. Ordinare materiali in base alle loro proprietà. Osservare, analizzare e denominare semplici strumenti e macchine di uso comune. Classificare alcuni strumenti in base alla loro funzione. Realizzare semplici manufatti seguendo le istruzioni (orali o scritte). Utilizzare correttamente le procedure di accensione e spegnimento del PC. Coordinare i movimenti oculo-manuali nell'uso del mouse e del cursore. Utilizzare le più elementari procedure del programma grafico PAINT Scrivere semplici parole utilizzando la videoscrittura del programma WORD. Creare semplici pagine personali composte da disegni e didascalie.	CONOSCENZE Tipologia testuale delle istruzioni. Concetto di classificazione. Nomi e caratteristiche dei materiali più comuni. Nomi e funzioni delle varie parti del PC.

SCUOLA PRIMARIA	
TRAGUARDI INTERMEDI AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TECNOLOGIA NUCLEO FONDANTE: <ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare • Prevedere e immaginare • Intervenire e trasformare
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni, e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza dati. Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici situazioni concrete. Seguire istruzioni d'uso. Acquisire abilità informatiche di base.	
ABILITA' Osservare e analizzare oggetti, materiali, strumenti e macchine comuni e classificarli in base alla loro funzione. Denominare le componenti del PC. Accendere e spegnere il PC con procedure adeguate Scrivere brevi testi utilizzando il programma di videoscrittura. Utilizzare le più elementari procedure del programma grafico PAINT.	CONOSCENZE I bisogni primari dell'uomo I materiali : proprietà e caratteristiche. Nomi e funzioni delle varie parti del PC Procedure di : <ul style="list-style-type: none"> - accensione e spegnimento del PC - Videoscrittura

SCUOLA PRIMARIA	
TRAGUARDI INTERMEDI AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TECNOLOGIA NUCLEO FONDANTE: <ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare • Prevedere e immaginare • Intervenire e trasformare
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione	
ABILITA' Coprire le caratteristiche di alcuni materiali attraverso l'osservazione e la loro manipolazione. Classificare gli elementi in base a: pesantezza, leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità. Utilizzare semplici schematizzazioni per realizzare modelli di manufatti di uso comune, indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione. Realizzare manufatti di uso comune. Utilizzare la videoscrittura. Utilizzare Microsoft Paint per disegnare e dipingere. Utilizzare le procedure: taglia, copia, incolla. Salvare un documento e creare cartelle	CONOSCENZE Le caratteristiche e le proprietà di alcuni materiali. La videoscrittura e la videografia.

--	--

SCUOLA PRIMARIA	
TRAGUARDI INTERMEDI AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TECNOLOGIA NUCLEO FONDANTE: <ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare • Prevedere e immaginare • Intervenire e trasformare
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento. Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. Riconoscere le parti di un oggetto d'uso comune. Scegliere il materiale per realizzare semplici oggetti. Osservare oggetti del passato, rilevare le trasformazioni degli utensili e inquadrarli nelle tappe evolutive dell'umanità. Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel proprio lavoro.	
ABILITA' Riconoscere e spiegare il funzionamento di alcuni strumenti di rilevazione atmosferica (termometro, barometro, igrometro, pluviometro, anemometro). Impiegare la videoscrittura e utilizzare i linguaggi di rappresentazione grafico/iconica. Svolgere una ricerca mirata usando un motore di ricerca (con guida). Usare il linguaggio specifico relativo alla disciplina.	CONOSCENZE Strumenti per la misurazione. La videoscrittura e la videografia.

SCUOLA PRIMARIA	
TRAGUARDI INTERMEDI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TECNOLOGIA NUCLEO FONDANTE: <ul style="list-style-type: none"> • Vedere e osservare • Prevedere e immaginare • Intervenire e trasformare
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento. Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. Riconoscere le parti di un oggetto d'uso comune; riconoscere il rapporto tra il tutto e una parte e la funzione di una parte di un oggetto. Scegliere il materiale per realizzare semplici oggetti. Osservare oggetti del passato, rilevare le trasformazioni degli utensili e inquadrarli nelle tappe evolutive dell'umanità. Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.	
ABILITA' Individuare le funzioni di un artefatto o di una macchina. Rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi esaminandoli in relazione all'ambiente. Inquadrare oggetti del passato e processi produttivi nelle tappe evolutive della storia dell'umanità. Individuare, riconoscere e analizzare le macchine e gli strumenti per la riproduzione di testi, immagini e suoni. Impiegare la videoscrittura e utilizzare i linguaggi di rappresentazione grafico/iconica. Consultare opere multimediali (attraverso l'utilizzo guidato di Internet). Utilizzare programmi didattici per l'insegnamento delle materie di studio.	CONOSCENZE Concetti di energia e risorsa. Le macchine. Gli ambienti. I materiali e le loro funzioni. Le telecomunicazioni: gli strumenti ed il loro funzionamento.

