

SCUOLA PRIMARIA	
TRAGUARDI INTERMEDI AL TERMINE DELLA <b>CLASSE PRIMA</b>	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TECNOLOGIA NUCLEO FONDANTE: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vedere e osservare</li> <li>• Prevedere e immaginare</li> <li>• Intervenire e trasformare</li> </ul>
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 <b>CLASSE SECONDA</b>	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TECNOLOGIA NUCLEO FONDANTE: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vedere e osservare</li> <li>• Prevedere e immaginare</li> <li>• Intervenire e trasformare</li> </ul>
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>  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.	
<b>ABILITA'</b> 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.	<b>CONOSCENZE</b>  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"> <li>- accensione e spegnimento del PC</li> <li>- Videoscrittura</li> </ul>

SCUOLA PRIMARIA	
TRAGUARDI INTERMEDI AL TERMINE DELLA <b>CLASSE TERZA</b>	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TECNOLOGIA NUCLEO FONDANTE: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vedere e osservare</li> <li>• Prevedere e immaginare</li> <li>• Intervenire e trasformare</li> </ul>
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> 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	
<b>ABILITA'</b> 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	<b>CONOSCENZE</b>  Le caratteristiche e le proprietà di alcuni materiali.  La videoscrittura e la videografia.

--	--

SCUOLA PRIMARIA	
TRAGUARDI INTERMEDI AL TERMINE DELLA <b>CLASSE QUARTA</b>	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TECNOLOGIA NUCLEO FONDANTE: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vedere e osservare</li> <li>• Prevedere e immaginare</li> <li>• Intervenire e trasformare</li> </ul>
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> 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.	
<b>ABILITA'</b>  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.	<b>CONOSCENZE</b>  Strumenti per la misurazione.    La videoscrittura e la videografia.

SCUOLA PRIMARIA	
TRAGUARDI INTERMEDI AL TERMINE DELLA <b>CLASSE QUINTA</b>	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO	TECNOLOGIA NUCLEO FONDANTE: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vedere e osservare</li> <li>• Prevedere e immaginare</li> <li>• Intervenire e trasformare</li> </ul>
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> 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.	
<b>ABILITA'</b>  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.	<b>CONOSCENZE</b>  Concetti di energia e risorsa.  Le macchine.  Gli ambienti.  I materiali e le loro funzioni.  Le telecomunicazioni: gli strumenti ed il loro funzionamento.

