

Istituto Comprensivo Polo 3 Casarano
A.S. 2018/2019
SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO

TECNOLOGIA

Classe Prima

NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
VEDERE E OSSERVARE	A- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	A1- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
	B- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	B1- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
		B2- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
PREVEDERE E IMMAGINARE	A- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	A1- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico
INTEVENIRE E TRASFORMARE	A- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	A2- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

Istituto Comprensivo Polo 3 Casarano
A.S. 2018/2019
SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO

TECNOLOGIA

Classe Seconda

NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
VEDERE E OSSERVARE	A- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	A1- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
	B- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	B1- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
		B2- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
PREVEDERE E IMMAGINARE	A- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	A1- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico
	B- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	B1- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. informazioni.
INTEVENIRE E TRASFORMARE	A- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	A2- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

Istituto Comprensivo Polo 3 Casarano
A.S. 2018/2019
SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO

TECNOLOGIA

Classe Terza

NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
VEDERE E OSSERVARE	A- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	A1- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
	B- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	B1- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
		B2- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
	C- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	C1- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
		C2- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
	PREVEDERE E IMMAGINARE	A- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
C- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.		C1- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. informazioni.

INTEVENIRE E TRASFORMARE	A- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	A1- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
	B -Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	B1- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
		B2 Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
C- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	C1- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	

NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p style="text-align: center;">VEDERE E OSSERVARE</p>	<p>A- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p>	<p>A1- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p>
	<p>B- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>	<p>B1- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p>
	<p>C- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>B2- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p>
	<p>D- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>C1- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>C2- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>D1- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p>

PREVEDERE E IMMAGINARE	A- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	A1- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico
	B- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	B1- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
	C- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	C1- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. informazioni.
INTEVENIRE E TRASFORMARE	A- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	A1- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
	B- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	B1- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
		B2 Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
C- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	C1- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	

NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>VEDERE E OSSERVARE</p>	<p>A- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p>	<p>A1- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p>
	<p>B- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>	<p>B1- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p>
		<p>B2- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p>
	<p>C- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>C1- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p>
<p>C2- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p>D1- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p>	
<p>D- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>		

PREVEDERE E IMMAGINARE	A- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	A1- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico
	B- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	B1- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
	C- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	C1- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
	D- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	D1- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. informazioni.
	E- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	E1- Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

INTEVENIRE E TRASFORMARE	A- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	A1- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
	B- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	B1- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
	C- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	C1- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
		C2 Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
	D- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	D1- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.