

ISTITUTO COMPRENSIVO "G. MARCONI"

SCUOLA PRIMARIA "C. COLLODI"

CURRICOLO DI TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA

Nuclei tematici	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none">• Individua qualità e proprietà di oggetti e materiali e ne caratterizza le trasformazioni.• Riconosce alcuni processi di riciclaggio dei rifiuti e il relativo beneficio ambientale.	<ul style="list-style-type: none">• Individuare e discriminare i materiali di semplici oggetti.• Individuare la struttura di oggetti semplici di uso quotidiano, analizzarne le caratteristiche in base ai dati sensoriali e riconoscerne le funzioni d'uso.	<ul style="list-style-type: none">• Materiali costitutivi degli oggetti.• Caratteristiche fisiche dei materiali.• Scomposizione e analisi di oggetti d'uso comune.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none">• Esegue semplici istruzioni per costruire piccoli manufatti.	<ul style="list-style-type: none">• Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico.• Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo la sequenza delle operazioni effettuate.	<ul style="list-style-type: none">• Costruzione e decorazione di manufatti, elementi del proprio corredo scolastico.

METODOLOGIA Si privilegerà una metodologia attiva attraverso azioni concrete ed esperimenti, per permettere agli allievi di comprendere ed interiorizzare più facilmente i concetti affrontati. Dopo averne stimolato la curiosità e la motivazione, gli alunni verranno sollecitati ad osservare, formulare ipotesi, sperimentare, verificare, riflettere sui risultati ottenuti. Ciò che verrà scoperto sarà frutto dell'esperienza diretta, pertanto consentirà il raggiungimento di apprendimenti più significativi e duraturi. I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento delle altre discipline, in particolare di scienze, matematica, storia e geografia.

VALUTAZIONE Per la verifica dei risultati raggiunti si utilizzeranno sia le prove orali di rielaborazione ed esposizione delle conoscenze, sia le prove oggettive scritte, accanto all'osservazione diretta e sistematica degli atteggiamenti, della partecipazione e dei metodi di lavoro degli allievi.

CLASSE SECONDA/TERZA

Competenze di riferimento per la valutazione	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa atteggiamenti di curiosità nei confronti della realtà, la osserva, si pone domande e ricerca spiegazioni. • Individua le principali caratteristiche di oggetti e materiali presenti nei suoi ambienti di vita e ne caratterizza le trasformazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la struttura, le proprietà e le caratteristiche di oggetti semplici. • Riconoscere i materiali costitutivi di oggetti semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiali costitutivi degli oggetti. • Caratteristiche fisiche dei materiali. • Scomposizione e analisi di oggetti d'uso comune.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti seguendo istruzioni e spiegando le fasi di progetto • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire istruzioni d'uso. • Eseguire interventi di decorazione del proprio corredo scolastico. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe diagrammi, disegni e testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Istruzioni d'uso. • Costruzione e decorazione di manufatti, elementi del proprio corredo scolastico. • Tabelle, grafici, diagrammi.
	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza strumenti informatici in situazioni di gioco e di relazione, per l'apprendimento di contenuti disciplinari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare software didattici e la Lim. • Descrivere i principali componenti edl computer. • Conoscere le principali funzioni del computer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il computer. • Procedure di software didattici. • Dispositivi tecnologici, webtool, piattaforme didattiche e motori di ricerca.

METODOLOGIA Si privilegerà una metodologia attiva attraverso azioni concrete ed esperimenti, per permettere agli allievi di comprendere ed interiorizzare più facilmente i concetti affrontati. Dopo averne stimolato la curiosità e la motivazione, gli alunni verranno sollecitati ad osservare, formulare

ipotesi, sperimentare, verificare, riflettere sui risultati ottenuti. Ciò che verrà scoperto sarà frutto dell'esperienza diretta, pertanto consentirà il raggiungimento di apprendimenti più significativi e duraturi. I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento delle altre discipline, in particolare di scienze, matematica, storia e geografia.

VALUTAZIONE Per la verifica dei risultati raggiunti si utilizzeranno sia le prove orali di rielaborazione ed esposizione delle conoscenze, sia le prove oggettive scritte, accanto all'osservazione diretta e sistematica degli atteggiamenti, della partecipazione e dei metodi di lavoro degli allievi.

CLASSE QUARTA/QUINTA

Competenze di riferimento per la valutazione	Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Individua le principali caratteristiche di materiali presenti nei suoi ambienti di vita e ne caratterizza le trasformazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare la struttura, le proprietà e le caratteristiche di materiali e oggetti semplici. • Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni, funzioni e proprietà degli strumenti. • Materiali costitutivi degli oggetti. • Caratteristiche fisiche dei materiali. • Scomposizione e analisi di oggetti d'uso comune.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, ne descrive la funzione principale e la struttura e ne spiega il funzionamento. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione e ne fa un uso adeguato a seconda delle situazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambito scolastico. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti di misurazione. • Il computer. • Procedure di software didattici. • Dispositivi tecnologici, webtool, piattaforme didattiche e motori di ricerca.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegandone le fasi del processo. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato. • Conosce alcuni processi 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire istruzioni d'uso. • Eseguire interventi di decorazione del proprio arredo scolastico. • Realizzare un oggetto con materiali diversi descrivendone e documentandone la 	<ul style="list-style-type: none"> • Istruzioni d'uso. • Costruzione e decorazione di manufatti, elementi del proprio corredo scolastico. • Tabelle, grafici, diagrammi.

	<p>di trasformazione di risorse e il relativo impatto ambientale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza strumenti informatici in situazioni di gioco e di relazione, per l'apprendimento di concetti disciplinari. • Conosce l'utilizzo di programmi specifici per la rielaborazione di testi ed immagini. 	<p>sequenza.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi • Utilizzare software didattici e la <i>Lim</i>. • Effettuare una ricerca di contenuti nel web. • Creare, revisionare e salvare un file. • Scrivere e inviare messaggi di posta elettronica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il computer • Procedure di software didattici. • Dispositivi tecnologici, webtool, piattaforme didattiche e motori di ricerca.
--	--	---	--

METODOLOGIA Si privilegerà una metodologia attiva attraverso azioni concrete ed esperimenti, per permettere agli allievi di comprendere ed interiorizzare più facilmente i concetti affrontati. Dopo averne stimolato la curiosità e la motivazione, gli alunni verranno sollecitati ad osservare, formulare ipotesi, sperimentare, verificare, riflettere sui risultati ottenuti. Ciò che verrà scoperto sarà frutto dell'esperienza diretta, pertanto consentirà il raggiungimento di apprendimenti più significativi e duraturi. I contenuti di tecnologia si collegano agli obiettivi di apprendimento delle altre discipline, in particolare di scienze, matematica, storia e geografia.

VALUTAZIONE Per la verifica dei risultati raggiunti si utilizzeranno sia le prove orali di rielaborazione ed esposizione delle conoscenze, sia le prove oggettive scritte, accanto all'osservazione diretta e sistematica degli atteggiamenti, della partecipazione e dei metodi di lavoro degli allievi.