

**CURRICOLI SCUOLA PRIMARIA  
TECNOLOGIA**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA PER LA VALUTAZIONE</b>
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (DALLE INDICAZIONI NAZIONALI)</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA PER LA VALUTAZIONE</b>
<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA</b>	<b>CLASSE QUINTA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.</li> <li>▪ Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>▪ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>▪ Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>▪ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Individua le caratteristiche, le funzioni e il funzionamento di una semplice macchina.</li> <li>▪ Conosce le parti di un oggetto, lo sa costruire e rappresentare.</li> <li>▪ Sceglie materiali adeguati per progettare e realizzare semplici artefatti.</li> <li>▪ Comprende l'uso e il funzionamento di dispositivi automatici di uso comune.</li> </ul>

- Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente e rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali.
- Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia della umanità, osservando oggetti del passato.
- È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.
- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

#### **Prevedere e immaginare**

- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
- Riconosce i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali necessari.
- Organizzare una gita od una visita ad un museo usando internet per reperire notizie ed informazioni.

#### **Intervenire e trasformare**

- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, e la presentazione degli alimenti.

- Interpretare segnali e istruzioni e renderli operativi.

- Individua la risposta tecnologica che l'uomo ha prodotto a fronte dei suoi bisogni.
- Usa software di videografica e videoscrittura per creare progetti.
- Sa ricercare notizie in enciclopedie multimediale e internet.

--	--	--