

TECNOLOGIA CLASSE 1^A PRIMARIA

NUCLEI TEMATICI	ABILITÀ
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none">•Eeguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, schizzi, mappe rudimentali).•Disegnare semplici oggetti.•Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.•Utilizzare strumenti tecnologici d'uso quotidiano (TV, radio, telefono); utilizzare il computer nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante (accensione, scrittura di documenti aperti, spegnimento, uso del mouse e della tastiera).•Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, brevissimi testi.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none">•Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali.•Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana.•Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none">•Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.•Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale), verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate.•Utilizzare con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco).

TECNOLOGIA CLASSE 2^A PRIMARIA

NUCLEI TEMATICI	ABILITÀ
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none">•Eseguire semplici rilievi anche fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, semplicissime mappe; rilevazione di potenziali pericoli...);•Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli, strumenti d'uso quotidiano, ricette);•Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di righello, carta quadrettata, semplici riduzioni scalari).•Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.•Utilizzare strumenti tecnologici di uso quotidiano descrivendo le funzioni utilizzate.•Utilizzare il PC per scrivere e disegnare; aprire un file, modificarlo, salvarlo.•Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, testi.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none">•Effettuare stime approssimative con misure non convenzionali su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.•Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni di vita quotidiana.•Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.•Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none">•Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.•Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a posteriori la sequenza delle operazioni effettuate.•Utilizzare programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco).

TECNOLOGIA CLASSE 3^A PRIMARIA

NUCLEI TEMATICI	ABILITÀ
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none">•Eseguire semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.•Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.•Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.•Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none">•Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.•Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.•Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginare possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo.•Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.•Costruire un possibile programma di una gita o una visita didattica a partire da dati forniti dall'insegnante; utilizza piante, carte geografiche e semplici carte stradali per individuare i luoghi.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none">•Smontare semplici oggetti e meccanismi, o altri dispositivi comuni.•Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte.•Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.•Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate.•Utilizzare il PC per giocare, scrivere, fare calcoli, disegnare; effettua semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante.

TECNOLOGIA CLASSE 4^A PRIMARIA

NUCLEI TEMATICI	ABILITÀ
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none">•Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ricavandone informazioni utili ad esempio sui rischi e la loro prevenzione, sulla disposizione ottimale degli arredi, ecc);•Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.•Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.).•Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.•Descrivere le funzioni principali delle applicazioni informatiche utilizzate solitamente.•Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none">•Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.•Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizzare collettivamente regolamenti, istruzioni, prescrizioni preventivi e correttivi.•Riconoscere i difetti di un oggetto e ne immagina possibili miglioramenti.•Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.•Pianificare una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni, con la supervisione dell'insegnante; costruire il programma della giornata, il cronogramma e calcolare i principali costi.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none">•Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.•Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte.•Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.•Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendo preventivamente le operazioni principali e documentando successivamente per iscritto e con disegni la sequenza delle operazioni.•Utilizzare programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco).

TECNOLOGIA CLASSE 5^A PRIMARIA

NUCLEI TEMATICI	ABILITÀ
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none">•Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.•Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.•Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.•Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.•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	<ul style="list-style-type: none">•Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico (disegni, piante, semplici mappe; rilevazione di potenziali pericoli...).•Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.•Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.•Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.•Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none">•Smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni.•Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.•Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.•Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.•Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.