CURRICOLO TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| COMPETENZE | CONOSCENZE | ABILITA’ |
| * Utilizzare materiali e strumenti coerentemente con il contesto in uso.
* Utilizzare semplici procedure per realizzare creazioni.
 | * Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.
* Identificazione di alcuni materiali e del loro impiego.
* Creare semplici manufatti e decorazioni.
 | * Osservare e analizzare le caratteristiche di elementi che compongono l'ambiente di vita del bambino riconoscendone le funzioni.
* Denominare ed elencare le caratteristiche degli oggetti che osserva.
 |

CLASSE SECONDA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| COMPETENZE | CONOSCENZE | ABILITA’ |
| * Utilizzare materiali e strumenti coerentemente con il contesto in uso.
* Utilizzare semplici procedure per realizzare creazioni.
* Favorire lo sviluppo della creatività e dei processi logici.
 | * Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.
* Identificazione di alcuni materiali e del loro impiego e della loro storia.
* Creare semplici manufatti e decorazioni.
* Pensiero computazionale.
 | * Osservare e analizzare le caratteristiche di elementi che compongono l'ambiente di vita del bambino riconoscendone le funzioni.
* Denominare ed elencare le caratteristiche degli oggetti che osserva.
* Svolgere un elaborato seguendo semplici indicazioni
 |

CLASSE TERZA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| COMPETENZE | CONOSCENZE | ABILITA’ |
| * Utilizzare materiali e strumenti coerentemente con il contesto in uso.
* Utilizzare semplici procedure per realizzare creazioni.
* Favorire lo sviluppo della creatività e dei processi logici.
 | * Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.
* Identificazione di alcuni materiali e del loro impiego e della loro storia.
* Creare semplici manufatti e decorazioni.
* Pensiero computazionale.
 | * Osservare e analizzare le caratteristiche di elementi che compongono l'ambiente di vita del bambino riconoscendone le funzioni.
* Denominare ed elencare le caratteristiche degli oggetti che osserva
* Stimolare la capacità di attenzione, concentrazione e memoria
* Seguire i comandi in ordine, risolvere i problemi utilizzando algoritmi
 |

CLASSE QUARTA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| COMPETENZE | CONOSCENZE | ABILITA’ |
| * Utilizzare materiali e strumenti coerentemente con il contesto in uso.
* Utilizzare semplici procedure per realizzare creazioni.
* Favorire lo sviluppo della creatività e dei processi logici.
 | * Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.
* Caratteristiche di alcune macchine che hanno migliorato la vita dell’ uomo nel corso della storia.
* Creare semplici manufatti e decorazioni.
* Pensiero computazionale.
 | * Osservare e analizzare le caratteristiche di macchine di uso comune riconoscendone le funzioni.
* Denominare ed elencare le caratteristiche degli strumenti che hanno migliorato la vita dell’ uomo.
* Individuare le funzioni degli strumenti adoperati per la costruzione dei manufatti
* Stimolare la capacità di attenzione, concentrazione e memoria.
* Creare i comandi in ordine, risolve i problemi utilizzando algoritmi.
 |

CLASSE QUINTA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| COMPETENZE | CONOSCENZE | ABILITA’ |
| * Utilizzare materiali e strumenti coerentemente con il contesto in uso.
* Utilizzare semplici procedure per realizzare creazioni.
* Favorire lo sviluppo della creatività e dei processi logici.
 | * Osservare e scoprire il funzionamento di alcune macchine che utilizzano diverse forme di energia.
* Indicare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti nei mezzi di comunicazione.
* Individuare, riconoscere e analizzare le macchine e gli strumenti in grado di produrre testi, immagini e suoni.
* Pensiero computazionale.
 | * Energia: forme e utilizzo
* Denominare ed elencare le caratteristiche degli strumenti che hanno migliorato la vita dell’ uomo.
* Realizzare una pagina per classe di un giornalino scolastico.
* Stimolare la capacità di attenzione, concentrazione e memoria.
* Creare comandi in ordine e risolve problemi complessi utilizzando algoritmi.
 |