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. |