

# PROGRAMMAZIONE CLASSI PRIME, SECONDE, TERZE

AA. SS. 2023/2025

## TECNOLOGIA

- **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia. Competenze digitali. Imparare ad imparare.
- **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA.**
- **COMPETENZA DIGITALE.**

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA.

L' alunno:

- Riconosce e identifica nell' ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- È a conoscenza di semplici processi di trasformazione di risorse.
- Conosce e utilizza alcuni oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado intuirne la funzione principale.
- Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri, con la supervisione dell' insegnante.

INDICATORI	COMPETENZE	ABILITA'	ARGOMENTI E CONTENUTI
<p><b>VEDERE E OSSERVARE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Eseguire semplici misurazioni erilievi sull' ambiente scolastico e/o sulla propria abitazione.</li> <li>➤ Leggere informazioni utili da guide d' uso o istruzioni.</li> <li>➤ Impiegare alcune regole del disegno per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>➤ Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>➤ Rappresentare i dati dell' osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, anche con l' utilizzo di programmi multimediali.</li> </ul>	<p><b>L'alunno sa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Eseguire semplici misurazioni utilizzando strumenti di misurazione convenzionali e non.</li> <li>✓ Leggere informazioni e seguire istruzioni di semplici compiti.</li> <li>✓ Rappresentare i dati.</li> <li>✓ Utilizzare programmi multimediali per la rappresentazione di dati.</li> <li>✓ Osservare e riconoscere oggetti di materiali differenti.</li> <li>✓ Riconoscere proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Misurazioni con strumenti di misurazione convenzionali e non.</li> <li>❖ Rappresentare i dati graficamente, anche con l' utilizzo di programmi multimediali (ad es. Paint o Microsoft Excel).</li> <li>❖ Utilizzo di programmi multimediali per la videoscrittura e per la rappresentazione con tabelle, mappe ecc.</li> <li>❖ Attività di pixel art</li> <li>❖ Attività di coding unplugged e con l' utilizzo di programmi informatici.</li> </ul>

**PREVEDERE E  
IMMAGINARE**

- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell' ambiente scolastico e familiare.
- Intuire le conseguenze di decisioni o comportamenti

**L'alunno sa:**

- ✓ Comprendere di oggetti e utensili le funzioni e trasformazioni nel tempo.
- ✓ Comprendere l' utilizzo sicuro di utensili e di segnali di sicurezza più importanti.

- ❖ Realizzazione di manufatti utilizzando materiali di uso comune e di riciclo.
- ❖ Utilizzo del computer e dei più comuni browser per la navigazione in internet.

	<p>personali o relative alla propria classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Immaginare possibili miglioramenti di oggetti.</li> <li>➤ Intuire la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>➤ Utilizzare le informazioni per una ricerca anche con l' utilizzo di strumenti multimediali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprendere le caratteristiche tecnologiche degli strumenti d' uso più semplici.</li> <li>✓ Utilizzare internet per reperire informazioni utili.</li> </ul>	
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saper utilizzare in modo corretto le risorse, evitando anche sprechi, inquinamento e deturpamento dell' ambiente.</li> <li>➤ Riutilizzare e riciclare i materiali.</li> <li>➤ Utilizzare procedure corrette per la classificazione di oggetti, per la preparazione e presentazione di un alimento.</li> </ul>	<p><b>L'alunno sa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprendere l' importanza del risparmio energetico.</li> <li>✓ Comprendere e apprezzare la cultura del riciclaggio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La raccolta differenziata.</li> <li>❖ Il riciclo e il riutilizzo di materiali per la fabbricazione di nuovi oggetti o manufatti.</li> </ul>

## COMPETENZE DI BASE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

AA. SS. 2023/2025

**TECNOLOGIA**

- Osservare e denominare alcune caratteristiche degli oggetti d' uso comune e delle loro parti.
- Mettere in relazione i bisogni dell' uomo con gli oggetti che costruisce.
- Costruire semplici oggetti con materiali di recupero
- Utilizzare semplici materiali digitali per l' apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione



# PROGRAMMAZIONE CLASSI QUARTE E QUINTE

AA. SS. 2023/2025

## TECNOLOGIA

- **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:** Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia. Competenze digitali. Imparare ad imparare.
- **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA.**
- **COMPETENZA DIGITALE.**

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA.

L' alunno:

riconosce e identifica nell' ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

**PRIMO, SECONDO, TERZO E QUARTO BIMESTRE**

INDICATORI	COMPETENZE	ABILITA'	ARGOMENTI E CONTENUTI
<p><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> <li>➤ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>➤ Rappresentare i dati dell' osservazione attraverso tabelle,</li> </ul>	<p><b>L'alunno sa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d' uso o istruzioni.</li> <li>✓ Rappresentare con iconografie di tipologie diverse oggetti di vario genere.</li> <li>✓ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei vari materiali.</li> <li>✓ Rappresentare i dati dell' osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, anche con l' utilizzo di programmi multimediali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni attraverso manipolazioni ed esperimenti.</li> <li>❖ Utilizzo di programmi multimediali per la videoscrittura e per la rappresentazione con tabelle, mappe ecc.</li> <li>❖ Attività di pixel art</li> <li>❖ Attività di coding unplugged con l' utilizzo di programmi informatici.</li> </ul>



	mappe, diagrammi, disegni, testi.		
--	--------------------------------------	--	--

## **PREVEDERE E IMMAGINARE**

- 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.
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne 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.

### **L'alunno sa:**

- ✓ Effettuare stime su pesi e misure di oggetti degli ambienti indagati.
- ✓ Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
- ✓ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
- ✓ Intuire e pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
- ✓ Organizzare le informazioni per una ricerca anche con l' utilizzo di strumenti multimediali.

- ❖ Oggetti, utensili e macchine: loro funzioni e trasformazione nel tempo.
- ❖ Procedure di utilizzo sicuro di utensili e di segnali di sicurezza più importanti.
- ❖ Utilizzo dei più comuni e noti motori di ricerca.
- ❖ Utilizzo dei più comuni e noti browser di navigazione in internet.

**INTERVENIRE E  
TRASFORMARE**

- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e

**L'alunno sa:**

- ✓ Intuire le varie fasi di costruzione e smontaggio di semplici oggetti e meccanismi.
- ✓ Utilizzare in modo corretto le risorse, evitando anche sprechi, inquinamento e deturpamento dell' ambiente.
- ✓ Riutilizzare e riciclare i materiali.

- ❖ Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d' uso più semplici, utilizzando una terminologia sempre più specifica.
- ❖ L' importanza del risparmio energetico.
- ❖ La cultura del riciclaggio.

	<p>manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>➤ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ricavare informazioni e utilizzare procedure per la costruzione di un artefatto, per l'analisi e la classificazione di oggetti, per la preparazione e la presentazione di un alimento.</li> <li>✓ Eseguire interventi di decorazione, sul proprio corredo</li> </ul>	
--	---	---	--

## COMPETENZE DI BASE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

AA. SS. 2023/2025

### TECNOLOGIA

- Utilizzare il disegno per rappresentare semplici oggetti.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni
- 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.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari
- Costruire semplici manufatti
- Utilizzare il computer per la raccolta e ricerca di dati
- Utilizzare il computer in programmi di video-scrittura e disegno

