

## Programmazione Primaria I.C. Azeglio

Disciplina: **Tecnologia**

CLASSE 1°		
NUCLEO TEMATICO <i>osservare, prevedere, intervenire e trasformare</i>		
OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO DECLINATO PER LA CLASSE 1°	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO PER LA CLASSE 1°	CONOSCENZE
<b>Realizzare un semplice prodotto seguendo un modello, anche con strumenti multimediali.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Eseguire sequenze di operazioni per realizzare un manufatto;</li><li>• Comprendere le istruzioni d'uso di oggetti semplici;</li><li>• Saper accendere e spegnere un PC;</li><li>• Distinguere le parti principali di un computer;</li><li>• Classificare materiali in base alle loro caratteristiche;</li><li>• Scoprire di cosa sono fatti gli oggetti di uso comune;</li><li>• Scegliere strumenti adatti in base al compito;</li><li>• Riconoscere i difetti presenti in un oggetto;</li><li>• Programmare ed eseguire un semplice percorso sul reticolato;</li><li>• Leggere e tradurre un semplice codice;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Indicatori topologici (destra, sinistra);</li><li>• Materiali;</li><li>• Le parti di un PC (mouse, tastiera, schermo...).</li></ul>

**CLASSE 2°****NUCLEO TEMATICO***osservare, prevedere, intervenire e trasformare***OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO DECLINATO  
PER LA CLASSE 2°**

**Realizzare un prodotto seguendo semplici indicazioni e organizzando le varie fasi, anche con strumenti multimediali**

**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO PER IL  
CURRICOLO PER LA CLASSE 2°**

- Eseguire sequenze di operazioni per realizzare un manufatto;
- Realizzare manufatti con materiale di facile consumo;
- Comprendere le istruzioni d'uso di oggetti semplici;
- Saper fornire istruzioni ai compagni;
- Distinguere le parti principali di un computer;
- Saper utilizzare il mouse e la tastiera;
- Classificare materiali in base alle loro caratteristiche;
- Scoprire di cosa sono fatti gli oggetti di uso comune e non;
- Riconoscere le parti che compongono un oggetto;
- Scegliere strumenti adatti in base al compito;
- Individuare le funzioni degli strumenti classificandoli in base al compito che svolgono;
- Riconoscere i difetti presenti in un oggetto; Programmare ed eseguire un percorso sul reticolato;
- Leggere e tradurre un codice

**CONOSCENZE**

- Caratteristiche di un oggetto;
- Proprietà dei materiali;
- Funzioni d'uso degli strumenti;
- Indicatori topologici (destra, sinistra, avanti, indietro...);
- Materiali;
- Le parti di un PC (mouse, tastiera, schermo...).

<b>CLASSE 3°</b>		
<b>NUCLEO TEMATICO</b> <i>osservare, prevedere, intervenire e trasformare</i>		
<b>OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO DECLINATO PER LA CLASSE 3°</b>	<b>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO PER LA CLASSE 3°</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p><b>Progettare, organizzare e realizzare un prodotto, anche con strumenti multimediali, documentando la sequenza delle operazioni.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Scegliere strumenti e materiali adatti in base al compito ed individuarne le funzioni;</li> <li>● Classificare materiali conosciuti in base alle loro caratteristiche;</li> <li>● Riconoscere i difetti presenti in un oggetto e immaginare possibili miglioramenti;</li> <li>● Progettare, eseguire le varie fasi di costruzione di un manufatto Programmare ed eseguire un percorso sul reticolato; Leggere, tradurre ed inventare un codice;</li> <li>● Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione di oggetti di uso quotidiano;</li> <li>● Smontare semplici oggetti e meccanismi;</li> <li>● Utilizzare le funzionalità di base di software;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Caratteristiche dei materiali;</li> <li>● Indicatori topologici (destra, sinistra, avanti e indietro);</li> <li>● Funzioni d'uso degli strumenti;</li> <li>● Materiali;</li> <li>● Comandi base di un programma di scrittura.</li> </ul>

**CLASSE 4°****NUCLEO TEMATICO***osservare, prevedere, intervenire e trasformare***OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO  
DECLINATO PER LA CLASSE 4°****OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO  
PER IL CURRICOLO PER LA CLASSE 4°****CONOSCENZE**

**Progettare, organizzare e realizzare un prodotto anche con strumenti multimediali, valutando possibili miglioramenti.**

- Osservare e scoprire il funzionamento di alcuni strumenti e macchine;
- Individuare le funzioni degli strumenti classificandoli in base al compito che svolgono;
- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni, sapendole comunicare ai compagni;
- Riconoscere i difetti presenti in un oggetto e immaginare possibili miglioramenti;
- Progettare ed organizzare le varie fasi di un manufatto, scegliendone i materiali più idonei;
- Effettuare stime e misurazioni;
- Effettuare ricerche in rete, per reperire informazioni;
- Leggere, tradurre ed inventare un codice, anche con iterazioni;
- Programmare ed eseguire un percorso;
- Realizzare un elaborato descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni, anche con strumenti multimediali;
- Smontare semplici oggetti e meccanismi;

- Strumenti e macchine di uso comune;
- Parti costitutive di un oggetto;
- Caratteristiche dei materiali;
- Funzioni d'uso degli strumenti;
- Materiali;
- Comandi base di un programma informatico;
- Internet.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Usare semplici procedure per la preparazione di alimenti;</li> <li>● Saper utilizzare le funzionalità di base di alcuni programmi informatici.</li> </ul>	
--	--	--

## CLASSE 5°

### NUCLEO TEMATICO

*osservare, prevedere, intervenire e trasformare*

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO DECLINATO PER LA CLASSE 5°	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO PER IL CURRICOLO PER LA CLASSE 5°	CONOSCENZE
<p><b>Progettare, organizzare e realizzare un prodotto, anche con strumenti multimediali, descrivendo con lessico adeguato e documentando la sequenza delle operazioni.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari;</li> <li>● Osservare e scoprire il funzionamento di alcune macchine;</li> <li>● Distinguere i difetti presenti in un oggetto e immaginare possibili miglioramenti;</li> <li>● Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti;</li> <li>● Effettuare stime e misurazioni;</li> <li>● Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni, sapendole comunicare ai compagni;</li> <li>● Organizzare un evento, usando internet per reperire notizie e informazioni;</li> <li>● Effettuare ricerche in rete, valutando l'affidabilità delle fonti;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Macchine di uso comune;</li> <li>● Parti costitutive di un oggetto;</li> <li>● Idoneità dei materiali;</li> <li>● Funzioni d'uso degli strumenti;</li> <li>● Materiali;</li> <li>● Comandi base di un programma informatico;</li> <li>● Internet.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>● Usare in modo sicuro e consapevole la rete internet</li><li>● Leggere, tradurre ed inventare un codice, anche con iterazioni;</li><li>● Programmare ed eseguire un percorso;</li><li>● Usare semplici procedure per la preparazione di alimenti e manufatti;</li><li>● Cercare, selezionare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità.</li></ul>	
--	---	--