

## TRAGUARDI INTERMEDI DI COMPETENZA SCUOLA PRIMARIA TECNOLOGIA

Classe	Indicatore	Traguardo	Conoscenze	Abilità
<b>Prima</b>	<b>Vedere e osservare</b>	<b>L'alunno classifica oggetti e materiali.</b> <b>Utilizza il computer.</b>	Le proprietà dei materiali. Le parti del computer. Software didattici.	Classificare gli oggetti in base alle loro caratteristiche. Riconoscere le parti del computer. Essere in grado di accendere e spegnere il computer. Utilizzare il mouse e la tastiera. Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici.
	<b>Prevedere e immaginare</b>	<b>L'alunno utilizza oggetti di uso comune.</b>	Utilizzo corretto di semplici strumenti.	Utilizzare in modo sicuro gli oggetti del proprio arredo scolastico e della classe.
	<b>Intervenire e trasformare</b>	<b>L'alunno crea oggetti.</b>	Utilizzo del proprio materiale per creare.	Piegare e ritagliare carta con precisione. Manipolare materiali diversi per creare oggetti seguendo le istruzioni date.

Classe	Indicatore	Traguardo	Conoscenze	Abilità
<b>Seconda</b>	<b>Vedere e osservare</b>	<b>L'alunno classifica oggetti e materiali.</b> <b>Utilizza il computer.</b>	Le proprietà dei materiali. Software didattici.	Classificare gli oggetti in base alle loro caratteristiche. Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici. Scrivere semplici testi utilizzando la videoscrittura e stamparli.
	<b>Prevedere e immaginare</b>	<b>L'alunno sviluppa un atteggiamento responsabile.</b>	Atteggiamento responsabile.	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
	<b>Intervenire e trasformare</b>	<b>L'alunno crea oggetti con materiali di recupero.</b>	Utilizzo di materiale di recupero.	Realizzare manufatti usando materiali di recupero. Classificare i materiali in riciclabili e non riciclabili. Individuare e riconoscere i bidoni per la raccolta differenziata dei materiali analizzati e loro uso corretto.

Classe	Indicatore	Traguardo	Conoscenze	Abilità
<b>Terza</b>	<b>Vedere e osservare</b>	<b>L'alunno classifica oggetti e materiali. Utilizza il computer.</b>	Le proprietà dei materiali. Software didattici.	Conoscere le caratteristiche dei materiali naturali e artificiali. Conoscere le funzioni degli oggetti. Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici che implicino la capacità di caricare programmi. Scrivere testi utilizzando la videoscrittura, creare mappe e tabelle.
	<b>Prevedere e immaginare</b>	<b>L'alunno pianifica la costruzione di oggetti.</b>	Conoscenza di oggetti e strumenti.	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
	<b>Intervenire e trasformare</b>	<b>L'alunno crea oggetti seguendo una procedura.</b>	Utilizzo di materiale.	Realizzare manufatti dopo aver programmato una procedura.

Classe	Indicatore	Traguardo	Conoscenze	Abilità
<b>Quarta</b>	<b>Vedere e osservare</b>	<b>L'alunno sperimenta. Rappresenta i dati. Utilizza il computer.</b>	Le proprietà dei materiali.  Utilizzo di strumenti per analizzare dati.  Le applicazioni informatiche.	Effettuare prove ed esperienze sui materiali.  Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.  Conoscere ed utilizzare semplici applicazioni per scopi didattici.
	<b>Prevedere e immaginare</b>	<b>L'alunno migliora la funzionalità di oggetti.</b>	Oggetti e strumenti.	Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.
	<b>Intervenire e trasformare</b>	<b>L'alunno trasforma oggetti.</b>	Oggetti e meccanismi.	Smontare semplici oggetti e meccanismi di dispositivi comuni.

Classe	Indicatore	Traguardo	Conoscenze	Abilità
<b>Quinta</b>	<b>Vedere e osservare</b>	<b>L'alunno esegue misurazioni. Conosce le regole del disegno tecnico. Utilizza il computer.</b>	Misurazioni dell'ambiente scolastico.  Il disegno tecnico.  Le applicazioni informatiche.	Eseguire semplici misurazioni dell'ambiente scolastico.  Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.  Scegliere tra le varie applicazioni conosciute quella più adatta al lavoro proposto.
	<b>Prevedere e immaginare</b>	<b>L'alunno utilizza internet.</b>	Internet.	Conoscere procedure per accedere ad internet e reperire notizie ed informazioni.
	<b>Intervenire e trasformare</b>	<b>L'alunno crea oggetti descrivendone le sequenze.</b>	Oggetti.	Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.