

Traguardi per lo sviluppo delle competenze di tecnologia 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.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

CLASSE TERZA								
COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE DISCIPLINARI	AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE ATTIVATE		OBIETTIVI MINIMI	DIDATTICA INCLUSIVA	CRITERI DI VALUTAZIONE	RUBRICHE VALUTATIVE
			CONOSCENZE	ABILITA'				
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madre lingua • Comunicazione nelle lingue straniere. • Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia. • Competenza digitale. • Imparare ad imparare. • Competenze sociali e civiche. 	<p>Riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti di uso comune descrivendone la struttura e il funzionamento.</p>	Vedere e osservare	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'evoluzione degli oggetti nel tempo; • conosce l'hardware del computer; • software didattici multimediali; • il computer: disegna al computer utilizzando paint e la LIM; 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia. • Approfondire la conoscenza del PC. • Conoscere e sperimentare semplici programmi di disegno, di videoscrittura e software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere alcune parti del computer (input ed output). - Utilizzare alcuni software al computer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esercizi collettivi -Esercizi graduati -Esercizi guidati -Lavoro in coppia -Tutoraggio -Cooperative learning -Supporto di immagini -Giochi strutturati -Esperienze concrete - Uso della LIM e del computer 	<p>Comprende il funzionamento degli oggetti e degli strumenti e li utilizza.</p>	<p>10 – Utilizza oggetti d'uso comune in modo corretto e preciso.</p> <p>9-8 Utilizza oggetti d'uso comune in modo corretto.</p> <p>7-6 Utilizza oggetti d'uso comune in modo abbastanza</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Spirito di iniziativa e imprenditorialità • Consapevolezza ed espressione culturale. 								<p>corretto.</p> <p>5 - Non è in grado di procedere nel lavoro senza l'aiuto dell'insegnante.</p>
	<p>Realizza oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni.</p> <p>Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni diverse e nelle varie discipline.</p>	<p>Prevedere e immaginare</p> <p>Intervenire e trasformare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno pratica attività di Coding: <p>-utilizza alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (esercizi, giochi, programmi di utilità).</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno utilizza: <p>-materiali diversi per realizzare oggetti e manufatti;</p> <p>- software multimediali (word,paint,powerpoint) per realizzare prodotti digitali.</p> <p>-software didattici di diverso tipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, e seguire istruzioni d'uso per realizzarlo. • Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente . • Realizza manufatti di uso comune. • Imparare divertendosi • Trovare le soluzioni per realizzare la propria idea. 	<p>- Generare un semplice manufatto anche con aiuto.</p>	<p>-Esercizi collettivi</p> <p>-Esercizi graduati</p> <p>-Esercizi guidati</p> <p>-Lavoro in coppia</p> <p>-Tutoraggio</p> <p>-Cooperative learning</p> <p>-Supporto di immagini</p> <p>-Giochi strutturati</p> <p>-Esperienze concrete</p> <p>- Uso del computer e della LIM</p>	<p>Realizzare manufatti e prodotti digitali seguendo istruzioni e procedure.</p>	<p>10-Utilizza in modo appropriato e sicuro strumenti e materiali per realizzare prodotti anche digitali.</p> <p>9-8 Utilizza in modo corretto strumenti e materiali per realizzare prodotti anche digitali.</p> <p>7-6 -Utilizza in modo abbastanza corretto strumenti e materiali per realizzare semplici prodotti anche digitali.</p> <p>5- Fatica ad utilizzare strumenti e materiali, va guidato per</p>

								realizzare semplici prodotti anche digitali.
--	--	--	--	--	--	--	--	--

