

## 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 PRIMA								
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"> <li>• Comunicazione nella madre lingua</li> <li>• Comunicazione nelle lingue straniere.</li> <li>• <u>Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia.</u></li> <li>• <u>Competenza digitale.</u></li> <li>• <u>Imparare ad imparare.</u></li> <li>• Competenze sociali e civiche.</li> </ul>	<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>	<b>Vedere e osservare</b>	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• i materiali che compongono gli oggetti e le loro caratteristiche;</li> <li>• il funzionamento del computer e dei suoi principali componenti: mouse, tastiera, monitor, tower .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere gli oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.</li> <li>• Conoscere alcuni tipi di macchine.</li> <li>• Conoscere le parti principali che compongono un PC e alcune periferiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere la struttura e la composizione degli oggetti di uso comune.</li> <li>• Conoscere alcune parti del pc (input ed output).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esercizi collettivi</li> <li>-Esercizi graduati</li> <li>-Esercizi guidati</li> <li>-Lavoro in coppia</li> <li>-Tutoraggio</li> <li>-Cooperative learning</li> <li>-Supporto di immagini</li> <li>-Giochi strutturati</li> <li>-Esperienze concrete</li> <li>- Uso del computer</li> </ul>	<p>Comprende il funzionamento degli oggetti e degli strumenti e li utilizza.</p>	<p><b>10</b> – Utilizza oggetti d'uso comune in modo corretto e preciso.</p> <p><b>9-8</b> Utilizza oggetti d'uso comune in modo corretto.</p> <p><b>7-6</b> Utilizza oggetti d'uso comune in modo abbastanza corretto.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Spirito di iniziativa e imprenditorialità</b></li> <li>• Consapevolezza ed espressione culturale.</li> </ul>								<p><b>5</b> - 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><b>Prevedere e immaginare</b></p> <p><b>Intervenire e trasformare</b></p>	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• semplici procedure informatiche: accensione e spegnimento di un PC, apertura di alcuni programmi ai quali saper associare le icone corrispondenti.</li> <li>• attività di coding: risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare un oggetto e/o un manufatto seguendo la sequenza delle operazioni.</li> <li>• Utilizzare il computer e alcuni software didattici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare semplici oggetti con l'aiuto del docente.</li> </ul>	<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</p>	<p>Realizzare manufatti seguendo istruzioni e procedure</p>	<p><b>10</b> – Realizza manufatti, seguendo semplici istruzioni d'uso in modo corretto e preciso.</p> <p><b>9-8</b> Realizza manufatti, seguendo correttamente semplici istruzioni d'uso.</p> <p><b>7-6</b> Realizza manufatti, seguendo semplici istruzioni d'uso.</p> <p><b>5</b> – Fatica ad eseguire istruzioni , va guidato a realizzare manufatti in autonomia.</p>

--	--	--	--	--	--	--	--	--

