



Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO "ENRICO FERMI" MONTODINE (CR)
SCUOLA DELL'INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO



PROGETTAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA

VEDERE E OSSERVARE		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI
Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.	Osservare l'ambiente circostante per individuare gli elementi naturali e artificiali (contesti vicini: scuola, casa, giardino...).
	Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	Osservare, esplorare, riconoscere materiali di diverso tipo. Manipolare materiali di vario tipo per realizzare semplici forme e oggetti.
Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	Capire simboli e disegni presenti nelle istruzioni d'uso di oggetti comuni e di semplici prodotti. Utilizzare il pensiero computazionale (coding) per programmare, operare e trovare tra più soluzioni quella ottimale.
	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	Conoscere i comandi fondamentali del computer e le sue funzioni principali.
	Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi...	Osservare oggetti della realtà quotidiana e saperli classificare in base ai materiali di cui sono fatti, alle funzioni per cui sono predisposti e al loro impiego utilizzando semplici rappresentazioni grafiche.



Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO "ENRICO FERMI" MONTODINE (CR)
SCUOLA DELL'INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO



PREVEDERE E IMMAGINARE		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI
Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Osservare e analizzare oggetti e prodotti di uso quotidiano per individuarne lo scopo ed il funzionamento. Realizzare un semplice oggetto seguendo le istruzioni date.
	Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	Realizzare manufatti necessari allo svolgimento di piccoli eventi legati alla loro realtà: spettacolo teatrale, una festa scolastica, allestimento di una mostra...
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.	Cercare le possibili soluzioni per risolvere i problemi legati all'uso di materiali e/o oggetti di uso quotidiano.
	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.	Comprendere il rapporto tra causa effetto relativo alle proprie azioni.



Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO "ENRICO FERMI" MONTODINE (CR)
SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO



INTERVENIRE E TRASFORMARE		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI	CONTENUTI
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.	Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	Eseguire azioni sui materiali in modo da modificarli intenzionalmente per giungere ad un oggetto prefigurato (dal foglio alla barchetta).
	Eseguire interventi di decorazione, riparazioni e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	
	Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.	Realizzare esperienze pratiche di trasformazione delle materie prima in prodotti lavorati (dalla farina al pane, dal latte al formaggio, ...)
	Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.	Rappresentare le componenti di un oggetto per capirne le diverse funzioni all'interno dell'oggetto stesso (penna, temperino, ...).
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.	Riprodurre semplici elementi naturali ed artificiali della realtà circostante mediante disegno a mano libera e attività plastiche.
Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Cercare, selezionare scaricare installare sul computer un comune programma di utilità.	Utilizzare software specifici per l'elaborazione di testi e disegni in relazione agli scopi da raggiungere. Usare le nuove tecnologie e linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro nelle diverse discipline e in situazioni di gioco.