

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
di OSPITALETTO

SCUOLA PRIMARIA "A. CANOSSI"

PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE VERTICALE

TECNOLOGIA

ANNO SCOLASTICO 2015/2016

CLASSE PRIMA			
TECNOLOGIA			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Team Docente)	METODOLOGIA
<p>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 descrivere 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. 	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA</p> <p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un 	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA</p> <p>INFORMATICA</p> <p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisire una conoscenza di base della struttura e del funzionamento del computer - acquisire la conoscenza pratica delle principali funzioni di base di un computer - creare disegni digitali usando il programma grafico Paint - creare e stampare un documento di scrittura usando Word <p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere le parti hardware del computer - saper accendere e spegnere il sistema operativo - aprire il programma di disegno : Paint - aprire un programma di elaborazione testi <p>Competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - indicare le principali componenti di un computer (unità centrale, monitor, tastiera, mouse e stampante) - conoscere le procedure per avviare, spegnere e riavviare il computer - riconoscere le principali icone (cartelle, file, cestino...) - riconoscere le parti di una finestra sul desktop (barra dei titoli, barra degli strumenti, barra di scorrimento...) - disegnare con Paint - scrivere parole e brevi frasi con Word <p>Attività</p> <p>Osservazione del computer e delle sue varie</p>	<p>Strategie organizzative</p> <p>Apprendimento cooperativo, lavoro di gruppo</p>

	museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	parti, utilizzo del mouse, utilizzo della tastiera, schede operative	
CLASSE PRIMA			
TECNOLOGIA			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Team Docente)	
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA</p> <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione, le presentazioni degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>I materiali di uso quotidiano:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riconoscere i vari tipi di materiale (carta, vetro, ferro) - individuarne le caratteristiche e gli usi - produzione di oggetti utilizzando alcuni materiali <p>Attività</p> <p>I bambini osservano in classe oggetti fatti con i diversi materiali e ne individuano caratteristiche specifiche e usi.</p> <p>Il lavoro viene successivamente relazionato sul quaderno.</p> <p>Si produce infine un oggetto utilizzando il materiale preso in esame.</p> <p><u>Plastica</u></p> <p>Caratteristiche: è dura, colorata, si rompe, si piega, si può tagliare...</p> <p>Uso: contenitori, bottiglie, cartelle...</p> <p><u>Legno</u></p> <p>Caratteristiche: è duro, colorato, si taglia...</p> <p>Uso: mobili, attrezzi, oggetti di uso quotidiano...</p> <p><u>Carta</u></p> <p>Caratteristiche: è colorata, liscia/ruvida/ondulata, si taglia, si piega...</p> <p>Uso: pacchetti, pulizia, scrivere...</p> <p><u>Ferro</u></p> <p>Caratteristiche: è duro, si fonde, si piega...</p> <p>Uso: oggetti di vario genere...</p> <p><u>Vetro</u></p> <p>Caratteristiche: è duro, tagliente, colorato, si taglia...</p>	

Uso: bottiglie, vasi...

CLASSE SECONDA

TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Team Docente)	METODOLOGIA
<p>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none">- 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 descrivere 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.	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA</p> <p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none">- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none">- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe.- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.- Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA</p> <p>INFORMATICA</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoscere il laboratorio e le sue regole.- Conoscere e utilizzare il programma di videoscrittura: tastiera con tasti SHIFT (per la maiuscola), BARRA (per lo spazio), INVIO (per andare a capo), BACKSPACE (per cancellare). tasti per modificare carattere e dimensione tasti per sottolineare, grassetto, corsivo tasti per allineare a destra, a sinistra, centrato <p>TECNOLOGIA</p> <p>Realizzare semplici manufatti utilizzando materiali di recupero.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Copiare un testo- Scrivere autonomamente <p>Conoscere e utilizzare il programma di disegno PAINT</p> <p>Utilizzare un programma didattico per il rinforzo di alcuni apprendimenti (Ivana).</p>

	e informazioni.		
CLASSE SECONDA			
TECNOLOGIA			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Team Docente)	
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA Intervenire e trasformare - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione, le presentazioni degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	

CLASSE TERZA			
TECNOLOGIA			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Team Docente)	
<p>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 descrivere 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. 	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA</p> <p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie 	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA</p> <p>INFORMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricordare le parti del computer: l'unità centrale, il monitor, la tastiera, il mouse, gli altoparlanti e la stampante. - Conoscere le parti del computer e la loro funzione: <ul style="list-style-type: none"> il pulsante di accensione, l'alloggiamento cd-dvd, il pulsante di accensione monitor. - Conoscere la parti del mouse e le azioni che può compiere: <ul style="list-style-type: none"> puntare, cliccare, selezionare, trascinare. - Conoscere i tasti principali della tastiera e la loro funzione: <ul style="list-style-type: none"> il tasto di invio, la barra, i tasti direzionali, i tasti dell'alfabeto. - Conoscere le parti del desktop e la loro funzione: <ul style="list-style-type: none"> le icone, il pulsante start, lo sfondo. - Riprendere familiarità con il programma di videoscrittura: <ul style="list-style-type: none"> aprire il programma, copiare un semplice testo, salvare, formattare un testo utilizzando gli strumenti a disposizione per modificare il carattere e la pagina; utilizzare le funzioni grafiche del programma di videoscrittura, inserire le immagini a disposizione (clipart). 	

	e informazioni.		
CLASSE TERZA			
TECNOLOGIA			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Team Docente)	
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA</p> <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione, la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>USARE OGGETTI, STRUMENTI E MATERIALI IN BASE ALLE LORO FUNZIONI, RISPETTANDO I PRINCIPI DI SICUREZZA.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Individuare le funzioni di oggetti, strumenti adoperati per la costruzione di modelli, classificandoli in base al compito che svolgono. 2. Comprendere che un materiale può essere lavorato diversamente in funzione di uno scopo. 3. Comprendere che uno stesso materiale può essere utilizzato per scopi diversi. <p>INDIVIDUARE LE FASI PROCEDURALI PER LA REALIZZAZIONE DI UN MODELLO DI MANUFATTO.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprendere e seguire istruzioni d'uso e/o semplici schematizzazioni. 2. Saper ordinare le procedure indicate. 3. Saperle fornire ai compagni e/o all'insegnante. 4. Realizzare semplici manufatti. <p>OSSERVANDO OGGETTI, ATTREZZI, STRUMENTI DEL PASSATO, REALI E/O RAFFIGURATI, RILEVARE LE TRASFORMAZIONI DI UTENSILI E PROCESSI PRODUTTIVI E RIFERIRLI ALLE TAPPE EVOLUTIVE DEL CAMMINO DELL'UMANITA' (collegamento con storia).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i materiali da costruzione utilizzati dagli uomini primitivi e le modalità di lavorazione. 2. Osservare le rappresentazioni, gli attrezzi, gli strumenti usati dall'uomo preistorico per comprenderne l'operosità e la creatività. 3. Confrontare attrezzi, strumenti, oggetti antichi con quelli moderni per rilevare le trasformazioni 	

		subite nel tempo e per coglierne somiglianze/differenze.	
--	--	--	--

CLASSE QUARTA			
TECNOLOGIA			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Team Docente)	
<p>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 descrivere 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. 	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA</p> <p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un 	<p>INFORMATICA</p> <p>CREARE DOCUMENTI CON IL COMPUTER</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper aprire il programma seguendo la procedura : Start-Programmi-Word oppure attraverso l'icona sul Desktop e saperlo chiudere. -Conoscere ed utilizzare le barre degli strumenti. -Scrivere e formattare un testo. -Salvare un documento. -Utilizzare programmi didattici per l'ortografia e la grammatica. <p>SCRIVERE TITOLI CON WORDART</p> <ul style="list-style-type: none"> -Spostare e copiare parti di testi. <p>PERSONALIZZARE UN TESTO CON DISEGNI E IMMAGINI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Usare programmi di disegno e scrittura in modo creativo. <p>SCRIVERE UN ELENCO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Usare elenchi puntati e numerati. <p>CREARE TABELLE</p> <p>LAVORARE SU UN TESTO DI STUDIO E RICAVARNE UNO SCHEMA.</p>	

	museo usando internet per reperire notizie e informazioni.		
CLASSE QUARTA			
TECNOLOGIA			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Team Docente)	
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA</p> <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione, la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA</p> <p>TECNOLOGIA</p> <p>CREARE SEMPLICI MANUFATTI</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizzare manufatti utilizzando materiali diversi e materiali di recupero (attività legate alle proposte del Progetto Ragazzi). <p>CONOSCERE L'EVOLUZIONE DELLA TECNOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le conquiste e le scoperte tecnologiche delle civiltà studiate in storia: *la ruota *lo shaduf *strumenti per scrivere *la lavorazione della seta *la lavorazione del ferro *la costruzione di navi *la fabbricazione del vetro *tingere con la porpora *il boomerang 	

--	--	--	--

CLASSE QUINTA			
TECNOLOGIA			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Team Docente)	
<p>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 descrivere 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. 	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA</p> <p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un 	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA</p> <p>INFORMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper utilizzare gli strumenti grafici di un programma di videoscrittura. - Saper salvare e stampare un file. - Saper costruire tabelle e semplici schemi. - Saper utilizzare alcuni programmi didattici per il rinforzo/consolidamento di alcuni apprendimenti. - Saper accedere a Internet per ricercare informazioni. <p>TECNOLOGIA</p> <p>Questa disciplina si collegherà a</p> <p>1. STORIA</p> <p>(per la conoscenza e la costruzione di alcuni manufatti riguardanti le civiltà studiate). Ad esempio, realizzazioni possibili:</p> <ul style="list-style-type: none"> - maschere - ghirlanda onorifica - diadema - mosaico - ... <p>2. SCIENZE</p> <p>(per ciò che concerne applicazioni tecnologiche, esperimenti legati a suono, luce, energia ...).</p>	

	museo usando internet per reperire notizie e informazioni.		
CLASSE QUINTA			
TECNOLOGIA			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Dalle Indicazioni Nazionali)	INDICATORI DI VALUTAZIONE (Stabiliti dal Team Docente)	
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA Intervenire e trasformare - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione, la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	

