

SCUOLA PRIMARIA TECNOLOGIA

CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE TRASVERSALI: *Competenze digitali. Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche. Spirito d'iniziativa e imprenditorialità. Consapevolezza ed espressione culturale.*

PROFILO DELLE COMPETENZE	COMPETENZA SPECIFICA	<i>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</i>
<i>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con</i>	COMPETENZE TRASVERSALI	• Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. • È capace di interpretare l'informazione • È capace di ricercare in modo autonomo nuove informazioni • Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. • Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. • Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. • Agisce sul contesto portando il proprio contributo. • Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o con gli altri. • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.

<i>soggetti diversi nel mondo.</i>			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI		L'alunno... 1. Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 2. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. 3. 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. 4. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. 5. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. 6. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 7. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	
		NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE
1	VEDERE E OSSERVARE	• Lettura e comprensione di semplici istruzioni per il montaggio di oggetti. • Rappresentazione grafica di oggetti e realizzazione di semplici modellini elencando gli strumenti e i materiali necessari.	• 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

		• Comprensione dell'importanza, dell'utilizzo e dell'evoluzione di oggetti per la semplificazione della vita dell'uomo. • Osservazione, descrizione e disegno delle varie parti che compongono un semplice oggetto per comprenderne il funzionamento. • Sperimentazioni delle proprietà dei materiali più comuni. • Costruzione di un semplice oggetto progettando e cooperando con i compagni. • Rappresentazione dei dati dell'analisi attraverso tabelle, diagrammi, disegni, testi. • Uso di diagrammi di flusso per descrivere la procedura riguardante la sequenza delle operazioni per la realizzazione di un semplice oggetto. • Individuazione delle funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	principali di una nuova applicazione informatica. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
--	--	--	---

2	PREVEDERE E IMMAGINARE	• Previsione di risultati in seguito a procedure scelte per la realizzazione di lavori e per la costruzione di manufatti. • Elaborazione di semplici progetti di lavoro individuale o di gruppo. • Rispetto ad un problema pratico, scelta di procedure risolutive. • Utilizzo di Internet per reperire notizie e informazioni riguardo a un viaggio di istruzione.	• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative 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 e informazioni.
3	INTERVENIRE E TRASFORMARE	• Utilizzo di strumenti e materiali digitali. • Utilizzo di internet per velocizzare il proprio lavoro di ricerca, di esercitazione e di approfondimento. • Utilizzo di software specifici. • Lavoro cooperativo.	• Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul 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.

	SAPERI IRRINUNCIABILI “EVIDENZE” AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	
1	• Comprensione dell’importanza, dell’utilizzo e dell’evoluzione di oggetti per la semplificazione della vita dell’uomo. • Individuazione di parti essenziali di oggetti tecnologici.	• Osservare e riconoscere negli oggetti osservati e negli strumenti da utilizzare, funzioni e principi di sicurezza che gli sono attribuiti.
2	• Previsione di risultati in seguito a procedure scelte per la realizzazione di lavori e per la costruzione di manufatti.	• Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.
3	• Utilizzo di strumenti e materiali digitali. • Utilizzo di Internet per velocizzare il proprio lavoro di ricerca, di esercitazione e di approfondimento.	• Utilizzare il programma di grafica e videoscrittura con funzioni progressivamente più complesse. • Accedere ad Internet per ricercare informazioni adeguate all’età.