

CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE – TECNOLOGIA – Scuola Primaria

Traguardi per lo sviluppo delle competenze declinati dalla prima alla quinta. (Indicazioni per il curricolo, Roma, settembre 2012)					
NUCLEI FONDANTI	PRIMA	SECONDA	TERZA	QUARTA	QUINTA
Vedere e osservare.	1. L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
Vedere e osservare. Prevedere e immaginare. Intervenire e trasformare.	2. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche.	2. Conosce semplici oggetti e strumenti di uso comune coerentemente con le loro funzioni.	2. Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.	2. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	2. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
Vedere e osservare. Prevedere e immaginare. Intervenire e trasformare.	3. /	3. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche.	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.	3. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	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.
Vedere e osservare. Prevedere e	4. /	4. /	4. /	4. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e	4. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e

immaginare.				caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
Prevedere e immaginare. Intervenire e trasformare.	5. /	5. /	5. /	5. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	5. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
Prevedere e immaginare. Intervenire e trasformare.	6. /	6. /	6. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno strumentale o strumenti multimediali.	6. Produce modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno strumentale-geometrico o strumenti multimediali.	6. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
Vedere e osservare. Prevedere e immaginare.	7. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	7. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	7. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	7. Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	7. Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

ABILITÀ (obiettivi dalle indicazioni)	PRIMA	SECONDA	TERZA	QUARTA	QUINTA
VEDERE E OSSERVARE Competenze: 1 – 2 – 3 – 4 – 7	<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare e riprodurre greche e ritmi sul foglio quadrettato. ● Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio ● Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ● Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ● Leggere e ricavare le informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ● Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ● Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica. ● Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio ● Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ● Rappresentare i dati ricavati da un'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi. ● Rappresentare oggetti con disegni e modelli. ● Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica. ● Conoscere ed utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la 	<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

				funzione principale, la struttura e il funzionamento.	dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
PREVEDERE E IMMAGINARE Competenze: 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe • Pianificare la fabbricazione di un semplice manufatto elencando gli strumenti e i materiali necessari 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Organizzare una gita o una visita ad un museo consultando internet. • Ricavare informazioni utili su proprietà di beni o servizi 	<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 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

				leggendo etichette, volantini o altre documentazioni.	internet per reperire notizie e informazioni.
INTERVENIRE E TRASFORMARE Competenze: 2 – 3 – 5 – 6	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare semplici manufatti. 	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino o altro materiale descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino o altro materiale descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità. Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando varie strumentazioni. Usare le nuove tecnologie e 	<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 e la presentazione degli alimenti. Eeguire 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

				<p>linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.</p> <ul style="list-style-type: none">● Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.	<p>installare sul computer un comune programma di utilità.</p>
--	--	--	--	---	--

CONOSCENZE (contenuti)	PRIMA	SECONDA	TERZA	QUARTA	QUINTA
<p>VEDERE E OSSERVARE Competenze: 1 – 2 – 3 – 4 – 7</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE Competenze: 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Competenze: 2 – 3 – 5 – 6</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Disegno su foglio quadrettato. ● Uso forbici e colla. ● Organizzazione spazio grafico. ● Realizzare semplici manufatti. ● Utilizzo tastiera, mouse e comandi computer. ● Semplici giochi didattici con PC. ● Utilizzo programma "Paint". 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disegno su foglio quadrettato a mano libera o con semplici strumenti. ● Organizzazione spazio grafico. ● Realizzazione semplici manufatti. ● Funzioni principali di un'applicazione informatica. ● Semplici lavori di videoscrittura e giochi didattici. ● Utilizzo programma "Paint". 	<ul style="list-style-type: none"> ● Disegno su foglio quadrettato a mano libera o con semplici strumenti. ● Organizzazione spazio grafico. ● Realizzazione semplici manufatti. ● Funzioni principali di un'applicazione informatica. ● Lavori di videoscrittura e giochi didattici. ● Utilizzo programma "Paint". 	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaborazione di mappe, tabelle, diagrammi, grafici. ● Semplici rappresentazioni grafiche attraverso il disegno strumentale-geometrico. ● Pianificazione e produzione di semplici manufatti. ● Caratteristiche e impiego degli strumenti d'uso più comuni. ● I principali software applicativi utili per lo studio: videoscrittura, formattare un testo, inserire un'immagine, salvare un lavoro. ● Terminologia specifica. ● Semplici procedure di utilizzo di internet 	<ul style="list-style-type: none"> ● Manipolazione dei materiali più comuni per la progettazione, produzione di un semplice manufatto (riciclo). ● Terminologia specifica. ● Caratteristiche e modalità d'uso in sicurezza degli strumenti e software più comuni. ● I principali software applicativi utili per lo studio: videoscrittura, formattare un testo, inserire un'immagine, creare cartella, salvare e trovare un lavoro. ● Semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati,

				per ottenere dati, immagini, video, musica, ... per fare ricerche e progetti.	immagini, video, musica, ... per fare ricerche e progetti.
--	--	--	--	--	--

DISCIPLINA: TECNOLOGIA		
CLASSE PRIMA		
COMPETENZA CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006) COMPETENZA DI BASE IN CAMPO TECNOLOGICO - COMPETENZA DIGITALE. ULTERIORI COMPETENZE (Racc. UE 18/12/2006): imparare ad imparare, senso di iniziativa e di imprenditorialità.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)		
1. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche. 2. L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. 3. / 4. / 5. / 6. / 7. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.		
NUCLEI FONDANTI (dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)	CONOSCENZE (contenuti)	ABILITÀ (OBIETTIVI dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)
VEDERE E OSSERVARE Competenze: 1 – 2 – 7	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno su foglio quadrettato. • Uso forbici e colla. • Organizzazione spazio grafico. • Realizzare semplici manufatti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare e riprodurre greche e ritmi sul foglio quadrettato. • Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
PREVEDERE E IMMAGINARE Competenze: 2 – 7	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo tastiera, mouse e comandi computer. • Semplici giochi didattici con PC. • Utilizzo programma "Paint". 	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe • Pianificare la fabbricazione di un semplice manufatto elencando gli strumenti e i materiali necessari
INTERVENIRE E TRASFORMARE Competenze: 2		<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici manufatti.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA		
CLASSE SECONDA		
COMPETENZA CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006): COMPETENZA DI BASE IN CAMPO TECNOLOGICO - COMPETENZA DIGITALE.		
ULTERIORI COMPETENZE (Racc. UE 18/12/2006): imparare ad imparare, senso di iniziativa e di imprenditorialità.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)		
<p>1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. identifica.</p> <p>2. Conosce semplici oggetti e strumenti di uso comune coerentemente con le loro funzioni.</p> <p>3. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche.</p> <p>4. /</p> <p>5. /</p> <p>6. /</p> <p>7. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>		
NUCLEI FONDANTI (dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)	CONOSCENZE (contenuti)	ABILITÀ (OBIETTIVI dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)
VEDERE E OSSERVARE Competenze: 1 – 2 – 3 – 7	<ul style="list-style-type: none"> ● Disegno su foglio quadrettato a mano libera o con semplici strumenti. ● Organizzazione spazio grafico. ● Realizzazione semplici manufatti. ● Funzioni principali di un'applicazione informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio ● Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ● Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica.
PREVEDERE E IMMAGINARE Competenze: 2 – 3 – 7	<ul style="list-style-type: none"> ● Semplici lavori di videoscrittura e giochi didattici. ● Utilizzo programma "Paint". 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
INTERVENIRE E TRASFORMARE Competenze: 2 – 3 – 6		<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. ● Realizzare un oggetto in cartoncino o altro materiale descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA		
CLASSE TERZA		
COMPETENZA CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006): COMPETENZA DI BASE IN CAMPO TECNOLOGICO - COMPETENZA DIGITALE.		
ULTERIORI COMPETENZE (Racc. UE 18/12/2006): imparare ad imparare, senso di iniziativa e di imprenditorialità.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 2. Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente. 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. / 5. / 6. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno strumentale o strumenti multimediali. 7. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 		
NUCLEI FONDANTI (dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)	CONOSCENZE (contenuti)	ABILITÀ (OBIETTIVI dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)
VEDERE E OSSERVARE Competenze: 1 – 2 – 3 – 7	<ul style="list-style-type: none"> ● Disegno su foglio quadrettato a mano libera o con semplici strumenti. ● Organizzazione spazio grafico. ● Realizzazione semplici manufatti. ● Funzioni principali di un'applicazione informatica. ● Lavori di videoscrittura e giochi didattici. ● Utilizzo programma "Paint". 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ● Leggere e ricavare le informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ● Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ● Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica. ● Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
PREVEDERE E IMMAGINARE Competenze: 2 – 3 – 6 – 7		<ul style="list-style-type: none"> ● Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. ● Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Competenze: 2 – 3 – 6</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● 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.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA		
CLASSE QUARTA		
COMPETENZA CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006): COMPETENZA DI BASE IN CAMPO TECNOLOGICO - COMPETENZA DIGITALE.		
ULTERIORI COMPETENZE (Racc. UE 18/12/2006): imparare ad imparare, senso di iniziativa e di imprenditorialità.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'alunno 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. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 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 modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno strumentale-geometrico o strumenti multimediali. 7. Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 		
NUCLEI FONDANTI (dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)	CONOSCENZE (contenuti)	ABILITÀ (OBIETTIVI dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)
VEDERE E OSSERVARE Competenze: 1 – 2 – 3 – 4 – 7	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaborazione di mappe, tabelle, diagrammi, grafici. ● Semplici rappresentazioni grafiche attraverso il disegno strumentale-geometrico. ● Pianificazione e produzione di semplici manufatti. ● Caratteristiche e impiego degli strumenti d'uso più comuni. ● I principali software applicativi utili per lo studio: videoscrittura, formattare un testo, inserire un'immagine, salvare un lavoro. ● Terminologia specifica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio ● Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ● Rappresentare i dati ricavati da un'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi. ● Rappresentare oggetti con disegni e modelli. ● Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica. ● Conoscere ed utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione principale, la struttura e il funzionamento.

<p>PREVEDERE E IMMAGINARE Competenze: 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati, immagini, video, musica, ... per fare ricerche e progetti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ● Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. ● Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. ● Organizzare una gita o una visita ad un museo consultando internet. ● Ricavare informazioni utili su proprietà di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altre documentazioni.
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Competenze: 2 – 3 – 5 – 6</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. ● Realizzare un oggetto in cartoncino o altro materiale descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ● Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità. ● Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando varie strumentazioni. ● Usare le nuove tecnologie e linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.

		<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.
--	--	--

DISCIPLINA: TECNOLOGIA		
CLASSE QUINTA		
COMPETENZA CHIAVE (Racc. UE 18/12/2006): COMPETENZA DI BASE IN CAMPO TECNOLOGICO. COMPETENZA DIGITALE.		
ULTERIORI COMPETENZE (Racc. UE 18/12/2006): imparare ad imparare, senso di iniziativa e di imprenditorialità.		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. L'alunno 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. Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 		
NUCLEI FONDANTI (dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)	CONOSCENZE (contenuti)	ABILITÀ (OBIETTIVI dalle Indicazioni per il curriculum, Roma, settembre 2012)
VEDERE E OSSERVARE Competenze: 1 – 2 – 3 – 4 – 7	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolazione dei materiali più comuni per la progettazione, produzione di un semplice manufatto (riciclo). • Terminologia specifica. • Caratteristiche e modalità d'uso in sicurezza degli strumenti e software più comuni. • I principali software applicativi utili per lo studio: videoscrittura, formattare un testo, inserire un'immagine, creare cartella, salvare e trovare un lavoro. • Semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati, immagini, video, musica, ... per fare ricerche e progetti. 	<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 Competenze: 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7</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 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.
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Competenze: 2 – 3 – 5 – 6</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 e la presentazione degli alimenti. ● 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.