

ISTITUTO COMPRENSIVO “III DE AMICIS”
LISSONE

SCUOLA PRIMARIA

MATERIA: TECNOLOGIA TUTTE LE CLASSI			
MACRO-OBIETTIVI	INDICATORI/OBIETTIVI	DESCRITTORI	GIUDIZI
VEDERE E OSSERVARE	– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. – Impiegare la strumentalità di base del disegno tecnico. – Eseguire semplici misurazioni e rilievi su diversi tipi di ambiente. – Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. – Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	Descrive e confronta correttamente semplici oggetti di uso comune. Utilizza elementi del disegno tecnico per rappresentarli; ne riconosce la forma, il materiale e il contesto d’uso; li utilizza in modo appropriato e corretto. Rappresenta con efficacia le proprie osservazioni attraverso elementi grafici e testi. Riconosce e descrive la funzione principale, la struttura e il funzionamento di oggetti anche non usuali. Pianifica correttamente la procedura e l’occorrente per realizzare un semplice manufatto Si orienta nel foglio di lavoro in modo efficace e autonomo Realizza oggetti descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Conosce il computer nelle sue componenti principali e periferiche. Padroneggia i comandi del mouse e l’uso della tastiera. Sa nominare un file e salvarlo in una cartella. Utilizza in modo consapevole vari programmi informatici. Scriva e apporta modifiche ad un codice	AVANZATO: l’alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità
		Descrive e confronta oggetti di uso comune; utilizza alcuni elementi del disegno tecnico per rappresentarli. Sa dire a cosa servono e li utilizza adeguatamente seguendo le indicazioni. Rappresenta in modo discreto le osservazioni collettive attraverso elementi grafici e testi. Generalmente riconosce e descrive la funzione principale, la struttura e il funzionamento di oggetti di uso comune Pianifica, a volte seguendo un modello, la procedura e l’occorrente per realizzare un semplice manufatto Generalmente si orienta nel foglio di lavoro in modo efficace. Realizza oggetti, a volte creando procedure, altre seguendole. Conosce le principali componenti del computer.	INTERMEDIO: l’alunno porta a termine i compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperiti altrove anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo

INTERVENIRE E TRASFORMARE	– Orientarsi nello spazio del foglio di lavoro. – Realizzare vari oggetti descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. – Operare sul computer in maniera semplice – Selezionare e utilizzare sul computer programmi di comune utilità. – Sviluppare competenze logiche e capacità di problem solving attraverso la programmazione (coding)	Utilizza i comandi del mouse e della tastiera in modo sufficientemente corretto. Generalmente sa nominare un file e salvarlo in una cartella. Apporta modifiche	
		Rappresenta graficamente e descrive in modo essenziale oggetti di uso comune, utilizzando pochi elementi del disegno tecnico. Sa dire a cosa servono e, guidato, li utilizza correttamente. Se supportato rappresenta, attraverso elementi grafici e testi, le osservazioni collettive. Conosce e utilizza strumenti di uso quotidiano, comprendendone le funzioni principali se supportato. Con aiuto e seguendo un modello pianifica la procedura e l'occorrenza per realizzare un semplice manufatto Se guidato si orienta nello spazio del foglio di lavoro. Realizza oggetti supportato nelle diverse fasi. Conosce solo alcune componenti essenziali del computer e ne fa un utilizzo di base. Modifica un codice partendo da un modello	BASE: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note utilizzando le risorse fornite dal docente sia in modo autonomo ma discontinuo sia in modo non autonomo ma con continuità.
		Rappresenta e descrive oggetti di uso comune in modo generico e poco preciso. Anche se guidato rappresenta in modo approssimativo le osservazioni collettive. Guidato conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne comprende solo poche funzioni principali. Ripete una pianificazione già conosciuta per la realizzazione di un semplice manufatto. Se guidato si orienta nello spazio del foglio di lavoro. Realizza semplici oggetti che prevedano poche fasi di lavoro. Conosce solo alcune componenti essenziali del computer. Supportato gestisce file e cartelle in modo iniziale Modifica un codice seguendo indicazioni precise	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente