

ISTITUTO COMPRENSIVO “III DE AMICIS”
LISSONE

SCUOLA PRIMARIA

MATERIA: TECNOLOGIA CLASSI PRIME - QUINTE			
MACRO-OBIETTIVI	INDICATORI/OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	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.	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.	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
		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.	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.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: l'alunno porta a termine compiti sono in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente
PREVEDERE E IMMAGINARE	– Riconoscere le parti di un oggetto – Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico – Prevedere le conseguenze di decisioni comportamenti personali o relative alla propria classe – Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	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	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
		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	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
		Conosce e utilizza strumenti di uso quotidiano, comprendendone le funzioni principali se supportato. Con aiuto e seguendo un modello pianifica la procedura e l'occorrente per realizzare un semplice manufatto	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.
		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.	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: l'alunno porta a termine compiti sono in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente

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)	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
		Generalmente si orienta nel foglio di lavoro in modo efficace. Realizza oggetti, a volte creando procedure, altre seguendole. Conosce le principali componenti del computer. Utilizza i comandi del mouse e della tastiera in modo sufficientemente corretto. Generalmente sa nominare un file e salvarlo in una cartella. Apporta modifiche a un codice.	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
		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.
		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 in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente