

I.C. STATALE “DON LORENZO MILANI”
CASTELFRANCO PIANDISCÒ
CURRICOLO DI TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA
CLASSE PRIMA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	Competenze di base in tecnologia	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le situazioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dalle attività di studio; • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate; 	
ABILITÀ	ABILITÀ ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p><i>1. Vedere e osservare</i></p> <p>a. Eseguire semplici rilievi sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, semplicissime mappe rilievi su potenziali pericoli...).</p> <p>Abilità interdisciplinare: geografia.</p>	<p><i>1. Vedere e osservare</i></p> <p>a. Disegnare la propria abitazione.</p>	Io a casa

<p>b. Effettuare prove di esperienza sui materiali più comuni. Abilità interdisciplinare: scienze.</p> <p>c. Utilizzare il P.C. nelle sue funzioni principali con l'aiuto dell'insegnante (accensione, scrittura su documenti aperti, spegnimento, uso del mouse e della tastiera).</p> <p>d. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante (disegni, testi). Abilità interdisciplinare: geometria.</p>	<p>b. Effettuare semplici esperienze sui materiali più comuni.</p> <p>c. Accendere il computer, disegnare, spegnere con la guida dell'insegnante.</p> <p>d. Osservare semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante.</p>	<p>Decoro la mia aula Gli angoli e l'aula</p> <p>L'angolo del computer</p> <p>Il calendario</p>
<p>2.Prevedere e immaginare</p> <p>a. Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando i dati sensoriali</p> <p>b. Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.</p> <p>c. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il Das, la pasta di sale il cartoncino ecc...), individuando gli strumenti e i materiali essenziali.</p>	<p>2.Prevedere e immaginare</p> <p>a. Compiere semplici osservazioni su peso e dimensioni di oggetti scolastici.</p> <p>b. Riconoscere i danni riportati da un oggetto.</p> <p>c. Prevedere i materiali necessari per costruire un semplice oggetto.</p>	<p>Il mercatino</p> <p>Sistemo il mio zaino</p> <p>La cucina La bottega</p>

<p><i>3. Intervenire e trasformare</i></p> <p>a. Smontare semplici oggetti.</p> <p>b. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>c. Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (Das, pasta di sale...), verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate.</p>	<p><i>3 Prevedere e immaginare</i></p> <p>a. Smontare semplici oggetti.</p> <p>b. Fare semplici decori su materiale scolastico.</p> <p>c. Realizzare semplici oggetti in cartoncino con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Laboratori</p> <p>Lettere animate</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------

I.C. STATALE “DON LORENZO MILANI”
CASTELFRANCO PIANDISCÒ
CURRICOLO DI TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA
CLASSE SECONDA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	Competenze di base in tecnologia	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le situazioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dalle attività di studio; • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate; 	
ABILITÀ	ABILITÀ ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p style="text-align: center;"><i>1. Vedere e osservare</i></p> <p>a. Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante semplicissime, mappe, rilevazione di potenziali pericoli...).</p> <p>Abilità interdisciplinare: geografia.</p> <p>b. Leggere ricavare informazioni utili o</p>	<p style="text-align: center;"><i>1. Vedere e osservare</i></p> <p>a. Disegnare la propria abitazione o la propria aula.</p> <p>b. Ricavare semplici istruzioni di montaggio.</p>	<p>Progetto la mia casa</p> <p>Progetto la mia aula</p> <p>Le costruzioni</p>

<p>istruzioni d'uso di giocattoli, strumenti d'uso quotidiano, ricette...</p> <p>c. Utilizzare alcune tecniche del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (righello, carta quadrettata). Abilità interdisciplinare: geometria.</p> <p>d. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Abilità interdisciplinare: scienze.</p> <p>e. Utilizzare il PC per disegnare, aprire un file, modificarlo, salvarlo.</p> <p>f. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, testi. Abilità interdisciplinare: geometria.</p>	<p>c. Disegnare semplici oggetti anche su carta quadrettata.</p> <p>d. Effettuare prove ed esperienze sui materiali più comuni.</p> <p>e. Accendere il computer, aprire un file, disegnare, modificare, salvare, spegnere, con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>f. Osservare e disegnare semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante.</p>	<p>Disegnare oggetti</p> <p>Gli angoli dell'aula</p> <p>L'angolo del computer</p> <p>Il calendario Le indagini</p>
<p><i>2.Prevedere e immaginare</i></p> <p>a. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>b. Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.</p> <p>c. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto</p>	<p><i>2.Prevedere e immaginare</i></p> <p>a. Compiere semplici osservazioni sul peso e le dimensioni di alcuni oggetti della scuola.</p> <p>b. Riconoscere i danni riportati da un oggetto.</p> <p>c. Prevedere i materiali necessari per costruire un semplice oggetto</p>	<p>Il mercatino</p> <p>Sistemo il mio zaino</p> <p>La bottega</p>

<p>individuando gli strumenti e i materiali necessari.</p>		<p>La pasta di sale</p>
<p>3. Intervenire e trasformare</p> <p>a. Smontare semplici oggetti o meccanismi o altri dispositivi comuni.</p> <p>b. Eseguire semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>c. Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a posteriori la sequenza delle operazioni effettuate.</p>	<p>3. Intervenire e trasformare</p> <p>a. Smontare semplici oggetti</p> <p>b. Eseguire semplici decori su materiale scolastico.</p> <p>c. Realizzare semplici oggetti con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Laboratori</p> <p>Laboratori</p> <p>Lavoretti natalizi</p> <p>Lavoretti pasquali</p>

I.C. STATALE “DON LORENZO MILANI”
CASTELFRANCO PIANDISCÒ
CURRICOLO DI TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA
CLASSE TERZA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	Competenze di base in tecnologia	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le situazioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dalle attività di studio; • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate; 	
ABILITÀ	ABILITÀ ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p style="text-align: center;"><i>1. Vedere e osservare</i></p> <p>a. Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Abilità interdisciplinare: geografia.</p> <p>b. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio.</p>	<p style="text-align: center;"><i>1. Vedere e osservare</i></p> <p>a. Effettuare semplici disegni o schizzi e misurazioni sulla propria abitazione o sull’ambiente scolastico</p> <p>b. Ricavare informazioni da istruzioni di montaggio.</p>	Decoro dell’aula

<p>c. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga o squadra, carta quadrettata, riduzioni e ingrandimenti, impiegando semplici grandezze scalari). Abilità interdisciplinare: scienze.</p> <p>d. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>e. Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare, effettuare semplici ricerche in internet, inviare messaggi di posta elettronica, con la diretta supervisione dell'insegnante.</p> <p>f. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Abilità interdisciplinare: matematica.</p>	<p>c. Disegnare semplici oggetti con l'uso della carta quadrettata e del righello.</p> <p>d. Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>e. Accendere il computer, disegnare, scrivere, spegnere, sempre con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>f. Osservare semplici tabelle, mappe, diagrammi, proposti dall'insegnante.</p>	<p>Organizzazione dello spazio</p> <p>Laboratorio della carta</p> <p>Laboratori</p> <p>L'angolo del computer</p> <p>Il calendario Le indagini</p>
<p>2.Prevedere e immaginare</p> <p>a. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali. Abilità interdisciplinare: geometria.</p> <p>b. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali,</p>	<p>2.Prevedere e immaginare</p> <p>a. Compiere con l'uso dei sensi, semplici osservazioni di un oggetto, in merito al peso e alla dimensione.</p> <p>b. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.</p>	<p>Laboratori</p> <p>Circle time</p>

<p>o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete; ricavare dalla discussione collettive istruzioni correttive e preventive.</p> <p>c. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.</p> <p>d. Pianificare la costruzione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>	<p>c. Riconoscere alcuni difetti di un oggetto.</p> <p>d. Prevedere i materiali necessari per costruire un semplice oggetto.</p>	<p>Laboratori sulla carta</p> <p>Laboratori</p>
<p>3. Intervenire e trasformare</p> <p>a. Smontare semplici oggetti e meccanismi o apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>b. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>c. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>d. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>e. Cercare, selezionare, sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>3. Intervenire e trasformare</p> <p>a. Smontare semplici oggetti.</p> <p>b. Preparare semplici alimenti.</p> <p>c. Fare semplici decori su materiale scolastico.</p> <p>d. Realizzare semplici oggetti in cartoncino con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>e. Usare semplici programmi per scrivere, disegnare o giocare con l'aiuto</p>	<p>Laboratori</p> <p>La cucina</p> <p>Laboratori</p> <p>Il mercatino</p> <p>Le carte</p> <p>L'angolo del computer</p>

	dell'insegnante.	
--	------------------	--

I.C. STATALE “DON LORENZO MILANI”
CASTELFRANCO PIANDISCÒ
CURRICOLO DI TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA
CLASSE QUARTA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	Competenze di base in tecnologia	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le situazioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dalle attività di studio; • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate; 	
ABILITÀ	ABILITÀ ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p><i>1. Vedere e osservare</i></p> <p>a. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione, ricavandone informazioni utili ad esempio, sui rischi e la loro prevenzione, sulla disposizione ottimale degli</p>	<p><i>1. Vedere e osservare</i></p> <p>a. Effettuare semplici disegni o schizzi e misurazioni sulla propria abitazione o sull’ambiente scolastico.</p>	<p>Progetto la mia classe e la mia scuola</p>

<p>arredi ecc... Abilità interdisciplinare: geografia.</p> <p>b. Leggere e ricavare informazioni utili da guide e istruzioni di montaggio.</p> <p>c. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (con l'utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie, traslazioni ecc...). Abilità interdisciplinare: geometria.</p> <p>d. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Abilità interdisciplinare: scienze.</p> <p>e. Descrivere le funzioni principali delle applicazioni informatiche utilizzate solitamente.</p> <p>f. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Abilità interdisciplinare: matematica.</p>	<p>b. Montare semplici oggetti.</p> <p>c. Disegnare semplici oggetti.</p> <p>d. Effettuare esperienze sulle proprietà degli oggetti più comuni.</p> <p>e. Accendere il computer, scrivere, disegnare, giocare e spegnere con la guida dell'insegnante.</p> <p>f. Osservare semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante.</p>	<p>Laboratorio di costruzioni</p> <p>Decoro la mia aula</p> <p>Laboratorio delle misure</p> <p>L'angolo del computer</p> <p>Le mie ricerche</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>1.Prevedere e immaginare</p> <p>a. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Abilità interdisciplinare: geometria.</p> <p>b. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizzare collettivamente regolamenti, istruzioni, prescrizioni preventivi e correttivi.</p> <p>c. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>d. Costruire un oggetto e prevedere i materiali e gli strumenti necessari a realizzarlo.</p> <p>e. Pianificare una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni con la supervisione dell'insegnante; costruire il programma della giornata, il cronogramma e calcolare i principali costi.</p>	<p>1.Prevedere e immaginare</p> <p>a. Effettuare alcune stime su pesi e misure.</p> <p>b. Fare alcune previsioni sulle conseguenze di comportamenti personali o della classe.</p> <p>c. Riconoscere alcuni difetti di un oggetto.</p> <p>d. Prevedere i materiali necessari a costruire un semplice oggetto.</p> <p>e. Pianificare un semplice itinerario di una gita.</p>	<p>Laboratorio delle misure</p> <p>Circle time</p> <p>Sistema il mio materiale</p> <p>Laboratorio</p> <p>Le nostre gite</p>
<p>3.intervenire e trasformare</p> <p>a. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p>	<p>3.intervenire e trasformare</p> <p>a. Smontare semplici oggetti</p>	<p>Laboratorio</p>

<p>b. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte.</p> <p>c. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>d. Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendo preventivamente le operazioni principali e documentando, successivamente per iscritto e con disegni, la sequenza delle operazioni.</p> <p>e. Cercare, selezionare, sul computer un comune programma di utilità con la diretta supervisione dell'insegnante.</p>	<p>b. Preparare semplici alimenti.</p> <p>c. Fare semplici decori su materiale scolastico</p> <p>d. Realizzare semplici oggetti in cartoncino con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>e. Usare semplici programmi per scrivere, disegnare, giocare, con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Una festa di classe</p> <p>Laboratorio di arte</p> <p>Laboratorio</p> <p>L'angolo del computer</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------

I.C. STATALE “DON LORENZO MILANI”
CASTELFRANCO PIANDISCÒ
CURRICOLO DI TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA
CLASSE QUINTA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEA	Competenze di base in tecnologia	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012	
COMPETENZE DI BASE	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le situazioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dalle attività di studio; • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate; 	
ABILITÀ	ABILITÀ ESSENZIALI O MINIME	CONTESTI
<p><i>1. Vedere e osservare</i></p> <p>a. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Abilità interdisciplinare: geografia.</p>	<p><i>1. Vedere e osservare</i></p> <p>a. Effettuare semplici disegni o schizzi e misurazioni sulla propria abitazione o sull’ambiente scolastico.</p>	<p>Progetto la mia aula</p>

<p>b. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>c. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Abilità interdisciplinare: geometria.</p> <p>d. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Abilità interdisciplinare: scienze.</p> <p>e. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>f. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Abilità interdisciplinare: matematica.</p>	<p>b. Montare semplici oggetti.</p> <p>c. Disegnare semplici oggetti.</p> <p>d. Effettuare semplici esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>e. Accendere il computer, scrivere, disegnare, giocare, spegnere, con la guida dell'insegnante.</p> <p>f. Disegnare semplici tabelle o mappe.</p>	<p>Laboratorio di costruzioni</p> <p>Decoro la mia aula</p> <p>Laboratorio delle misure</p> <p>L'angolo del computer</p> <p>Le mie ricerche</p>
<p>1.Prevedere e immaginare</p> <p>a. Effettuare stime approssimative su pesi o misure degli oggetti dell'ambiente scolastico (disegni, semplici mappe, rilevazione di potenziali</p>	<p>1.Prevedere e immaginare</p> <p>a. Effettuare alcune stime su pesi e misure.</p>	

<p>pericoli...). Abilità interdisciplinare: geometria.</p> <p>b. Prevedere le conseguenze delle proprie decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe.</p> <p>c. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.</p> <p>d. Pianificare la costruzione di un oggetto elencandone i materiali e gli strumenti necessari alla realizzazione dello stesso.</p> <p>e. Organizzare una gita o una vita ad un museo, usando internet per reperire informazioni.</p>	<p>b. Fare alcune previsioni sulle conseguenze di comportamenti personali o della classe.</p> <p>c. Riconoscere alcuni difetti di un oggetto.</p> <p>d. Prevedere i materiali necessari alla costruzione di un semplice oggetto.</p> <p>e. Pianificare un semplice itinerario per una gita.</p>	
<p>3. Intervenire e trasformare</p> <p>a. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi.</p> <p>b. Utilizzare semplici procedure per la selezione la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>c. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e</p>	<p>3. Intervenire e trasformare</p> <p>a. Smontare semplici oggetti.</p> <p>b. Preparare semplici alimenti.</p> <p>c. Fare semplici decori sul materiale scolastico.</p>	<p>Laboratori</p> <p>Laboratorio di cucina</p> <p>Laboratorio di arte</p>

<p>manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>d. Realizzare un oggetto in cartoncino, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>e. Cercare, selezionar, sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>d. Realizzare semplici oggetti in cartoncino con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>e. Usare semplici programmi per scrivere, disegnare, giocare con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Laboratori</p> <p>L'angolo del computer</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------

<p>TRAGUARDI FORMATIVI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p>
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione delle risorse e di consumo dell'energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p>