

Programmazione annuale di tecnologia

Classe quinta primaria

Dalle indicazioni nazionali per il curricolo.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.

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.

Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Programmazione di tecnologia classe quinta primaria

Nuclei fondanti	competenze	Contenuti e attività	Bimestri			
			1	2	3	4
<i>Vedere e osservare</i>	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica	Utilizzare un programma per realizzare presentazioni multimediali				
	Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio	Il proiettore in dotazione alla classe: istruzioni d'uso per la messa a fuoco e calibrazione				
	Impiegare alcune regole del disegno tecnico	Disegnare poligoni regolari su un foglio bianco con l'aiuto di riga e squadre. Usare il compasso per decorazioni e mandala				
<i>Prevedere e immaginare</i>	Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti	Progettare il banco delle meraviglie limitandosi ad ipotesi realizzabili				
	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari	Progettare e realizzare un manufatto da vendere e la banca della di autofinanziamento della scuola				
	Organizzare una gita o una visita ad un museo	Organizzare la gita scolastica annuale usando internet per reperire le informazioni necessarie				
<i>Intervenire e trasformare</i>	Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.	Smontare, osservare e rimontare l'intelaiatura metallica di un vecchio pc tower				
	Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni	Realizzare un biglietto pop up per un'occasione speciale (Natale o Pasqua)				
	Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità	Installare con l'aiuto dell'insegnante programmi per la realizzazione di mappe concettuali (c-maps) o di giochi didattici interattivi				