

**SCUOLA PRIMARIA**  
**PIANI DI STUDIO TECNOLOGIA**

<b>Competenza 1</b> <b>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo</b>	
<b>ABILITA'</b> <b>L'alunno è in grado di:</b>	<b>CONOSCENZE</b> <b>L'alunno conosce:</b>
-Riconoscere gli elementi e i materiali costitutivi dei vari oggetti di uso quotidiano.	-Proprietà, caratteristiche e funzioni dei materiali e degli strumenti più comuni.
-Realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia progettuale, le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza.	-Procedure di utilizzo sicuro di strumenti e materiali.
-Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, utilizzando materiali e attrezzi adatti, coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi.	-Modalità di manipolazione di materiali più comuni; riutilizzo e riciclaggio dei materiali; utilizzo appropriato degli strumenti.
-Spiegare, utilizzando un linguaggio specifico le tappe del processo e le modalità di costruzione.	-Terminologia specifica relativa ai materiali, agli strumenti e ai processi.

## Competenza 2

**Utilizzare le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo**

<b>ABILITA'</b> L'alunno è in grado di:	<b>CONOSCENZE</b> L'alunno conosce:
-Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie.	-Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane, le relative modalità di funzionamento e i possibili rischi.
-Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.	-I principali dispositivi informatici di input e output.  -I principali software applicativi, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e alla gestione dei file.
-Utilizzare PC, alcune periferiche, programmi applicativi, Rete Internet per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.	-Le semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati e fare ricerche.

<b>Competenza 3</b> <b>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</b>	
<b>ABILITA'</b> <b>L'alunno è in grado di:</b>	<b>CONOSCENZE</b> <b>L'alunno conosce:</b>
-Utilizzare software come supporto e approfondimento di altre discipline.	-Alcune applicazioni e giochi didattici digitali e il relativo vocabolario.
-Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.	-Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.
-Realizzare un progetto/elaborato relativo alla cultura e alle tradizioni studiati, utilizzando una terminologia specifica	-Le principali tradizioni dei Paesi di cultura italiana, tedesca e anglosassone.

Queste tre principali competenze, in cui si articola il percorso di Tecnologia, sono da sviluppare, potenziare e raggiungere al termine della Scuola Primaria. Durante il percorso verranno ampliati gradualmente lessico, strutture linguistiche e contenuti con attività sempre più complesse e articolate, mediante un apprendimento "a spirale" che garantisca un progressivo sviluppo delle capacità di ogni alunno in riferimento ai tre ambiti della disciplina.

Per quanto riguarda la terza Competenza, essendo essa trasversale alle altre discipline, andrà progettata in collaborazione con i docenti di classe.