Istituto Comprensivo 1 Taormina SCUOLA PRIMARIA	TECNOLOGIA	ANNO SCOLASTICO 2025 - 2026

Competenze:

Competenza alfabetica . funzionale, Competenza multilinguistica, Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie,Competenza digitale, Competenza personale-sociale e capacità di imparare ad imparare, Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza, Competenza imprenditoriale, Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali.

UNITÀ di LAVORO di TECNOLOGIA CLASSE I

UNITÀ DI LAVORO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	TEMPI	METODI E MEZZI	VERIFICA	VALUTAZIONE
1 Vedere, osservare.	Conoscere e identificare nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. **Obiettivi minimi:** Osservare gli oggetti di uso comune e individuarne le differenze in base all'utilizzo. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	Osservazione, descrizione, manipolazione e riproduzione grafica di oggetti per rilevare le loro caratteristiche relative a forma, materiale, dimensioni e funzioni.	Intero anno scolastico	<u>METODI</u> • lezione frontale; • lezione interattiva; • apprendimento cooperativo; • didattica per problemi; • lavoro differenziato per gruppi di livello; • didattica laboratoriale. • tinkering • Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi <u>MEZZI</u>	• interventi orali • osservazione diretta • *feed-back*	Per la valutazione si farà riferimento ai documenti allegati al PTOF: la griglia di valutazione disciplinare e la tabella di valutazione delle prove oggettive.
2 Prevedere, immaginare	Conoscere ed utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e descriverne la principale funzione. **Obiettivi minimi:** Riconoscere in oggetti/ strumenti parti costitutive, materiali, funzioni d'uso. Costruire semplici modelli. Trasformare un semplice manufatto descrivendo le principali operazioni svolte.	Osservazioni sulla funzionalità degli utensili ed individuazione di possibili rischi causati da un loro utilizzo improprio. Progettazione e realizzazione di manufatti, gadget, utilizzando anche materiale di recupero.	Intero anno scolastico			

3 Intervenire, trasformare	-Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione di uso comune e farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produrre modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti del disegno o strumenti multimediali. -Riconoscere le trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo e mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano. **Obiettivi minimi:** -Utilizzare primari materiali digitali e software per l'apprendimento. -Mettere in atto comportamenti che riducano l'impatto negativo sull'ambiente	Presentazione della macchina computer: caratteristiche e funzioni delle principali periferiche. Giochi didattici per pc. Presentazione e utilizzo di software per disegno e videoscrittura. Attività di coding.	Intero anno scolastico	• Materiale di recupero e/o riciclaggio. • Materiale di facile consumo. • Schemi e grafici; • Pc e periferiche, LIM, software. giocattoli robotici • chiodini, mattoncini Lego		

UNITÀ di LAVORO di TECNOLOGIA CLASSE II						
UNITÀ DI LAVORO	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**CONTENUTI**	**TEMPI**	**METODI E MEZZI**	**VERIFICA**	**VALUTAZIONE**

1 Vedere, osservare	Riconoscere e identificare nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. **Obiettivi minimi:** Osservare gli oggetti di uso comune e individuare le differenze in base all'utilizzo. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	Descrivere ambienti della propria vita quotidiana (ambiente scolastico, propria abitazione…) e ricavare informazioni.	Intero anno scolastico.	<u>METODI</u> • lezione frontale; • lezione interattiva; • apprendimento cooperativo; • didattica per problemi; • lavoro differenziato per gruppi di livello; • didattica laboratoriale. • Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi . <u>MEZZI</u> • Materiale di recupero e/o riciclaggio. • Materiale di facile consumo. • Schemi e grafici; • Pc e periferiche, LIM, software (wordpad e paint). • Fogli quadrettati.	• interventi orali • osservazione diretta • *feed-back*	Per la valutazione si farà riferimento ai documenti allegati al PTOF: la griglia di valutazione disciplinare e la tabella di valutazione delle prove oggettive.
2 Prevedere, immaginare	Conoscere semplici processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale. **Obiettivi minimi:** Riconoscere in oggetti/ strumenti parti costitutive, materiali, funzioni d'uso. Costruire semplici modelli. Trasformare un semplice manufatto descrivendo le principali operazioni svolte.	Fare esperimenti riguardanti le proprietà dei materiali più comuni e descriverne funzione e struttura.	Intero anno scolastico.			

3 Intervenire, trasformare	Conoscere e utilizzare in maniera consapevole semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, tra cui il pc ed essere in grado di descriverne la funzione. Produrre semplici modelli secondo una procedura stabilita. -Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico,...). **Obiettivi minimi:** -Utilizzare primari materiali digitali e software per l'apprendimento. Costruire semplici modelli. Trasformare un semplice manufatto descrivendo le principali operazioni svolte. -Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico,...).	Usare e costruire tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Stime e verifiche di pesi o misure di oggetti di uso quotidiano. Progettazione di un semplice oggetto. Attività di coding Abbellimento e mantenimento del proprio corredo scolastico. Progettazione e realizzazione di oggetti /lavoretti	Intero anno scolastico	• giocattoli robotici • utilizzo di tastiera e mouse		

UNITÀ di LAVORO di TECNOLOGIA CLASSE III						
UNITÀ DI LAVORO	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**CONTENUTI**	**TEMPI**	**METODI E MEZZI**	**VERIFICA**	**VALUTAZIONE**

1 Vedere, osservare	Descrivere oggetti nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli; riconoscerne funzioni e modi d'uso. **Obiettivi minimi:** Osservare, rappresentare e descrivere elementi del mondo artificiale.	Caratteristiche di oggetti e delle varie parti che li compongono. Funzione di oggetti e macchine.	Due settimane per ogni attività.	METODI • lezione frontale; • lezione interattiva; • apprendimento cooperativo; • didattica per problemi; • lavoro differenziato per gruppi di livello; • didattica laboratoriale. • Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi . MEZZI • Materiale di recupero e/o riciclaggio. • Materiale di facile consumo. • Schemi e grafici; • Pc e periferiche, LIM, software (paint e wordpad). • Fogli quadrettati. • giocattoli robotici • oggetti su scacchiere	• interventi orali • osservazione diretta • *feed-back*	Per la valutazione si farà riferimento ai documenti allegati al PTOF: la griglia di valutazione disciplinare e la tabella di valutazione delle prove oggettive.
2 Prevedere, immaginare	Progettare e costruire semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. - Riconoscere, con riferimento all'esperienza, che alcune risorse naturali (acqua, alimenti...) sono limitate e ipotizzare comportamenti di uso responsabile, mettendo in atto quelli alla propria portata. **Obiettivi minimi:** -Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti nell'ambito scolastico. -Adottare comportamenti responsabili per salvaguardare le risorse naturali.	Utilizzo di vari materiali (carta, cartoncino, plastica…). Stima e verifica di pesi e misure di oggetti di uso quotidiano. Esecuzione di esperimenti riguardanti le proprietà dei materiali più comuni. Uso e costruzione di tabelle, mappe, diagrammi di flusso, disegni, testi. Preparazione di biglietti augurali, gadget, cartelloni.	Due settimane per ogni attività.			

3 Intervenire, trasformare	Utilizzare le più comuni tecnologie in modo consapevole, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. **Obiettivi minimi:** Utilizzare strumenti anche digitali in modo sicuro. Identificare e comprendere semplici problemi e cercare di risolverli.	Analisi di vantaggi e svantaggi delle conseguenze relative a comportamenti o decisioni individuali e collettive. Simulazione di conseguenze relative a comportamenti o decisioni individuali e collettive. Lettura e interpretazione di guide d'uso o istruzioni di montaggio. Realizzazione di progetti seguendo regole date. Costruzione di un semplice oggetto.	Intero anno scolastico			
4 Educare al pensiero logico e alla soluzione di problemi.	Utilizzare le funzioni principali delle applicazioni informatiche. **Obiettivi minimi:** Identificare e comprendere semplici problemi e cercare di risolverli. Utilizzare strumenti anche digitali in modo sicuro	Utilizzo delle principali applicazioni informatiche. Impiego di alcune regole del disegno tecnico. Uso di programmi didattici interattivi per il consolidamento di conoscenze multidisciplinari. Attività di coding.				

UNITÀ di LAVORO di TECNOLOGIA CLASSE IV						
UNITÀ DI LAVORO	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**CONTENUTI**	**TEMPI**	**METODI E MEZZI**	**VERIFICA**	**VALUTAZIONE**
1 Vedere, osservare e sperimentare.	Conoscere ed utilizzare semplici oggetti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. -Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. **Obiettivi minimi:** Osservare, rappresentare e descrivere elementi del mondo artificiale. -Conoscere le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana.	Le trasformazioni della materia. I materiali naturali e artificiali La raccolta differenziata. Gli strumenti scientifici. Le fonti di energia. I prodotti di origine vegetale. I prodotti di origine animale. Le proprietà dei materiali	Due settimane per ogni attività.	<u>METODI</u> • lezione frontale; • lezione interattiva; • apprendimento cooperativo; • didattica per problemi; • lavoro differenziato per gruppi di livello; • didattica laboratoriale. • Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi . <u>MEZZI</u> • Materiale di recupero e/o riciclaggio. • Materiale di facile consumo. • Schemi e grafici; • Pc e periferiche, LIM, software (Wordpad, paint, utilizzo di Scratch) • Pixel Art • Percorsi tecnologici da Programma il futuro. • Conoscenza piattaforma meet e classroom, utilizzata maggiormente. • Fruizione dei libri in formato digitale	• interventi orali • osservazione diretta • *feed-back*	Per la valutazione si farà riferimento ai documenti allegati al PTOF: la griglia di valutazione disciplinare e la tabella di valutazione delle prove oggettive.
2 Prevedere, immaginare e progettare.	Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica. **Obiettivi minimi:** Effettuare stime approssimative di vari oggetti nell'ambito scolastico.	Costruzione manuale di semplici oggetti. Preparazione di biglietti augurali, gadget, cartelloni.	Due settimane per ogni attività.			

3 Intervenire, trasformare e produrre.	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. **Obiettivi minimi:** . Identificare e comprendere semplici problemi e cercare di risolverli.	Uso di diagrammi di flusso per descrivere la procedura riguardante la sequenza delle operazioni per la realizzazione di un semplice oggetto. Semplici presentazioni. Esecuzione di giochi anche didattici. Attività di coding.	Intero anno scolastico			
4 Educare al pensiero logico e alla soluzione di problemi.	Usare diversi sussidi tecnologici per ricercare informazioni in rete e reperire immagini, video, musiche. Conoscere i pericoli della rete **OBIETTIVI MINIMI:** Conoscere ed utilizzare semplici strumenti anche digitali in modo sicuro.	Navigazione guidata in INTERNET. Visione di filmati. Uso consapevole e responsabile della rete.				

UNITÀ di LAVORO di TECNOLOGIA CLASSE V						
UNITÀ DI LAVORO	**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**	**CONTENUTI**	**TEMPI**	**METODI E MEZZI**	**VERIFICA**	**VALUTAZIONE**
1 Vedere, osservare e sperimentare.	Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale **OBIETTIVI MINIMI:** Osservare, rappresentare e descrivere elementi del mondo artificiale.	Funzioni, parti costitutive, funzionamento e uso di oggetti specifici. L'uomo e l'energia. Le diverse fonti di energia. Le centrali elettriche: parti fondamentali e loro funzioni. Il risparmio energetico. La raccolta differenziata, il riciclaggio e il riutilizzo creativo di oggetti. Lo sviluppo sostenibile Conversazioni, schemi e video riguardanti gli argomenti in merito. Tabelle, diagrammi, disegni, testi.	Un mese per ogni argomento	<u>METODI</u> • lezione frontale; • lezione interattiva; • apprendimento cooperativo; • didattica per problemi; • lavoro differenziato per gruppi di livello; • didattica laboratoriale. • Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi . <u>MEZZI</u> • Materiale di recupero e/o riciclaggio. • Materiale di facile consumo. • Schemi e grafici; • Pc e periferiche, LIM, software (paint, Wordpad e	• interventi orali • osservazione diretta • *feed-back*	Per la valutazione si farà riferimento ai documenti allegati al PTOF: la griglia di valutazione disciplinare e la tabella di valutazione delle prove oggettive.

2 Prevedere, immaginare e progettare.	Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato e responsabile a seconda della diverse situazioni. -Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e risparmio. **OBIETTIVI MINIMI:** Realizzare semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale concordata o istruzioni espresse sotto varie forme. -Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro.	Manipolazione di materiale vario per la costruzione di semplici oggetti (solidi, biglietti pop up, mini book, ecc.)	Intero anno scolastico	utilizzo di Scratch) • Pixel Art • Percorsi tecnologici da Programma il futuro. • Conoscenza piattaforma meet e classroom, utilizzata maggiormente. • Fruizione (con il controllo dei genitori) di bacheche virtuali e contenuti multimediali preparati dagli insegnanti • Fruizione dei libri in formato digitale		
3 Intervenire, trasformare e produrre.	Riconoscere ed usare le funzioni principali di un'applicazione informatica. **OBIETTIVI MINIMI:** Identificare e comprendere semplici problemi e cercare di risolverli.	Creazione di cartelle. Formattazione del carattere. Forme e linee. Funzione copia/incolla. Creazione di immagini e strumenti per modificarle.	Intero anno scolastico			

4 Educare al pensiero logico e alla soluzione di problemi.	Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando le funzioni principali delle applicazioni informatiche ed elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali **OBIETTIVI MINIMI:** Conoscere ed utilizzare semplici strumenti anche digitali in modo sicuro.	Uso di Paint, Word, Power Point e conoscenza delle procedure di ricerca, apertura, uso del programma e salvataggio del lavoro svolto. Le telecomunicazioni via cavo e via etere. Uso di diagrammi di flusso per descrivere la procedura riguardante la sequenza delle operazioni per la realizzazione di un semplice oggetto.	Intero anno scolastico			