

## TECNOLOGIA

SCUOLA: IC PACINOTTI  
 CLASSE: QUINTA A.S. 2024/2025  
 DISCIPLINA: **TECNOLOGIA**  
 TRAGUARDO/I:

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.

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI (presi dalla terza colonna del curriculum)	ATTIVITA'	STRATEGIE	ED. CIVICA	PROGETTI	VALUTAZIONE Evidenze da osservare e Strumenti di valutazione	Obiettivi Concordati per la scheda di valutazione (specificare PRIMO Q. /SECONDO Q.)
<i>Vedere e osservare</i>	<p>Osservare, rappresentare e descrivere, utilizzando un linguaggio specifico, elementi del mondo artificiale.</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Impiegare alcune regole del disegno per rappresentare semplici oggetti.</p>	Costruzione di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	Problem solving, cooperative learning, coding. Utilizzo di strumenti multimediali.	Costruzione di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	Si fa riferimento al POF	Valutazione trasversale.	<p><b>1°/ 2° Quadrimestre</b>          Utilizzare in maniera adeguata diversi strumenti, anche digitali, (tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi) per ricavare informazioni e seguire istruzioni d'uso.</p>



SCUOLA: IC PACINOTTI  
 CLASSE: QUINTA  
 DISCIPLINA: **TECNOLOGIA**  
 TRAGUARDO/I:

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.

<b>NUCLEO TEMATICO</b>	<b>OBIETTIVI</b> (presi dalla terza colonna del curriculum)	<b>ATTIVITA'</b>	<b>STRATEGIE</b>	<b>ED. CIVICA</b>	<b>PROGETTI</b>	<b>VALUTAZIONE</b> <b>Evidenze da osservare e Strumenti di valutazione</b>	<b>Obiettivi Concordati</b> per la scheda di valutazione (specificare PRIMO Q. /SECONDO Q.)
<i>Prevedere e immaginare</i>	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Utilizzare in maniera adeguata diversi strumenti per ricavare informazioni in vista di una gita o una visita ad un museo.	Costruzione di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	Problem solving, cooperative learning, coding. Utilizzo di strumenti multimediali.	Costruzione di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	Si fa riferimento al POF	Valutazione trasversale	

SCUOLA: IC PACINOTTI  
 CLASSE: QUINTA  
 DISCIPLINA: **TECNOLOGIA**  
 TRAGUARDO/I:

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.

NUCLEO TEMATICO	OBIETTIVI (presi dalla terza colonna del curricolo)	ATTIVITA'	STRATEGIE	ED. CIVICA	PROGETTI	VALUTAZIONE Evidenze da osservare e Strumenti di valutazione	Obiettivi Concordati per la scheda di valutazione (specificare PRIMO Q. /SECONDO Q.)
<i><b>Intervenire e trasformare</b></i>	<p>Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni per osservarne caratteristiche e peculiarità. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico e sul materiale di uso comune. Utilizzare gli strumenti (righello, goniometro e compasso) per la realizzazione di disegni ed elaborati. Seguire istruzioni d'uso ed utilizzare semplici strumenti anche digitali per l'apprendimento.</p>	<p>Costruzione di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p>Problem solving, cooperative learning, coding. Utilizzo di strumenti multimediali</p>	<p>Costruzione e di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p>Si fa riferimento al POF</p>	<p>Valutazione trasversale</p>	