

**TECNOLOGIA
CLASSE PRIMA**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO E DI CONOSCENZA
1. Seguire semplici istruzioni anche per realizzare manufatti.	1.a) Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni. 1.b) Conoscere nuovi strumenti e linguaggi attraverso il coding.	Attività mirate alla scoperta delle proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. Manipolazioni di oggetti e utensili di uso comune. Attività di pixel art Esperienze con la Bee bot. Utilizzo della Lim o simili come strumenti di lavoro.

**TECNOLOGIA
CLASSE SECONDA**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO E DI CONOSCENZA
1. Seguire semplici istruzioni anche per realizzare manufatti.	1.a) Descrivere con le parole e rappresentare con disegni semplici oggetti e strumenti. 1.b) Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti. 1.c) Rilevare trasformazioni e realizzare oggetti nuovi. 1.d) Approfondire i linguaggi del coding. 1.e) Ricercare pagine d'interesse sul web.	Attività di manipolazione dei materiali/utensili di uso comune secondo le loro funzioni. Individuare alcune periferiche del PC. Attività di coding "avanzato" anche tramite piattaforme istituzionali.

**TECNOLOGIA
CLASSE TERZA**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÁ	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO E DI CONOSCENZA
1. Preparare semplici progetti anche per la realizzazione di manufatti.	1.a) Descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi oggetti e strumenti. 1.b)Prevedere semplici processi e procedure. 1.c) Seguire semplici istruzioni d'uso.	Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo. Manufatti di uso comune.
2. Utilizzare strumenti informatici e individuare in linea generale le caratteristiche delle nuove tecnologie.	2.a)Produrre un file.	Uso del PC: disegni, semplici funzioni di videoscrittura. G Suite.

**TECNOLOGIA
CLASSE QUARTA**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO E DI CONOSCENZA
1. Sviluppare semplici progetti anche realizzando manufatti	1.a) Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni e gli scopi richiesti 1.b) Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti analogici e digitali.	Attività per conoscere le caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
2. Avvalersi degli strumenti informatici e delle nuove tecnologie	2.b) Condividere file personali e non.	Attività per conoscere e file in loco e in cloud e le G Suite. Giochi didattici su piattaforme digitali.

**TECNOLOGIA
CLASSE QUINTA**

<p style="text-align: center;">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	<p style="text-align: center;">OBIETTIVI SPECIFICI/ABILITÀ</p>	<p style="text-align: center;">ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO E DI CONOSCENZA</p>
<p>1. Sviluppare semplici progetti anche realizzando manufatti</p>	<p>1.a) Esplorare il mondo fatto dall'uomo, individuando la funzione di un artefatto. 1.b) Eseguire semplici progetti individualmente o con i compagni.</p>	<p>Realizzazione di semplici progetti anche per la realizzazione di manufatti di uso comune.</p>
<p>2. Avvalersi degli strumenti informatici e delle nuove tecnologie</p>	<p>2.a) Usare le nuove tecnologie in situazioni significative.</p>	<p>Attività che prevedono l'utilizzo di semplici materiali e strumenti digitali.</p>