



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE  
**VADO-MONZUNO**  
M.I.U.R. – U.S.R. EMILIA ROMAGNA Ambito territoriale n.3



*Senza Zaino.*  
*Per una scuola Comunità...*

## **Tecnologia**

### **Obiettivi di apprendimento**

#### **TECNOLOGIA E SCIENZA**

- Conoscere genesi e fasi del metodo scientifico.
- Comprendere il concetto di tecnologia.
- Classificare i robot in base alle loro caratteristiche e funzioni.
- Riflettere su opportunità e rischi della tecnologia.

#### **MATERIALI**

- Conoscere l'evoluzione nel tempo della produzione e dell'utilizzo dei materiali.
- Classificare i materiali in base alle loro proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche.
- Individuare le materie prime e i processi di lavorazione da cui si ottengono i materiali.
- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà chimiche e fisiche dei vari materiali.
- Mettere in relazione forma, funzione e materiali degli oggetti della vita quotidiana.

#### **DISEGNO**

- Comprendere il disegno geometrico in modo tecnico.
- Conoscere le regole del disegno teorico e applicarle correttamente.
- Conoscere gli strumenti da disegno.
- Saper distinguere alcune figure base della geometria: angoli, poligoni regolari, curve ecc.
- Impiegare adeguatamente gli strumenti tecnici.
- Rappresentare oggetti o processi tramite il disegno tecnico.

#### **DIGITAL FUTURE LAB**

- Conoscere gli algoritmi.
- Conoscere linguaggi di programmazione (Scratch).
- Inventare un algoritmo per risolvere un problema.
- Realizzare un programma in un linguaggio di programmazione grafica come Scratch.

### **Obiettivi minimi**

#### **TECNOLOGIA E SCIENZA**

- Conoscere genesi e fasi del metodo scientifico.
- Comprendere il concetto di tecnologia.

Classificare i robot.

**MATERIALI**

Classificare i materiali

Individuare le materie prime e i processi di lavorazione

**DISEGNO**

Comprendere il disegno geometrico

Conoscere le regole del disegno

Conoscere gli strumenti

Saper distinguere alcune figure base della geometria

**DIGITAL FUTURE LAB**

Conoscere gli algoritmi.

Conoscere linguaggi di programmazione (Scratch).

### **Metodologie e strategie didattiche**

*Si fa riferimento alla programmazione disciplinare del singolo docente.*

### **Strumenti e sussidi didattici**

*Si fa riferimento alla programmazione disciplinare del singolo docente.*

### **Verifica e valutazione**

*Si fa riferimento alla programmazione disciplinare del singolo docente.*

### **Contenuti**

*Si fa riferimento alla programmazione disciplinare del singolo docente.*