

## SCUOLA PRIMARIA: curriculum di TECNOLOGIA

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE IN USCITA

AMBITI	TECNOLOGIA
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li><li>• È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</li></ul>
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</li></ul>
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li><li>• Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li><li>• Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</li></ul>

<b>Classe 1ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<p><b>1. VEDERE E OSSERVARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>Osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita, classificandoli in base alle loro funzioni.</li> <li>Riconoscere e usare i principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera, mouse.</li> <li>Conoscere e sperimentare semplici procedure informatiche.</li> </ul>	<p>1.1 Conosce nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>1.2 Conosce gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita, classificandoli in base alle loro funzioni.</p> <p>1.3 Riconosce i principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera, mouse.</p> <p>1.4 Conosce semplici software didattici (paint, word, giochi didattici...).</p>	<p>1.1.1 Identifica nell'ambiente che lo circonda elementi artificiali.</p> <p>1.2.1 Esplora la struttura e il materiale di alcuni oggetti di uso comune utilizzati nell'ambiente di vita.</p> <p>1.2.2 Sa classificare in base alle loro funzioni gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita.</p> <p>1.3.1 Usa i principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera, mouse.</p> <p>1.4.1 Utilizza semplici software didattici (paint, word, giochi didattici...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>Osserva e analizza gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita, classificandoli in base alle loro funzioni.</li> <li>Riconosce e usa i principali componenti del computer.</li> <li>Conosce e sperimenta semplici procedure informatiche.</li> </ul>

<b>Classe 1ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<b>2 PREVEDERE E IMMAGINARE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> </ul>	2.1 Conosce gli strumenti e i materiali necessari per la fabbricazione di un oggetto. 2.2 Conosce i comandi per seguire istruzioni.	2.1.1 Utilizza strumenti e manipola materiali per realizzare semplici oggetti. 2.1.2 Pianifica e progetta la costruzione di un oggetto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usa in modo creativo il materiale da costruzione o di riciclo per la rappresentazione di oggetti.</li> <li>Sperimenta le caratteristiche dei materiali utilizzati.</li> <li>Ricostruisce le fasi più significative di quanto realizzato.</li> </ul>

<b>Classe 1ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<b>3 INTERVENIRE E TRASFORMARE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>Seguire semplici istruzioni d'uso.</li> </ul>	3.1 Riconosce semplici istruzioni d'uso. 3.2 Conosce la sequenza di operazioni necessarie per realizzare un oggetto.	3.1.1 Segue semplici istruzioni d'uso. 3.2.1 Realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche seguendo istruzioni.</li> </ul>

<b>Classe 2ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÁ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<p><b>1. VEDERE E OSSERVARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere e identificare nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descriverne la funzione principale e la struttura e spiegarne il funzionamento.</li> <li>Riconoscere e usare i principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera, mouse.</li> <li>Conoscere e sperimentare semplici procedure informatiche.</li> </ul>	<p>1.1 Conosce gli elementi del mondo artificiale.</p> <p>1.2 Conosce la funzione principale e la struttura di semplici oggetti di uso quotidiano.</p> <p>1.3 Conosce il funzionamento di semplici oggetti di uso quotidiano.</p> <p>1.4 Conosce i principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera, mouse.</p> <p>1.5 Conosce alcuni software didattici (paint, word, giochi didattici...).</p>	<p>1.1.1 Discrimina e descrive elementi del mondo artificiale.</p> <p>1.2.1 Riconosce in un oggetto i diversi materiali noti che lo compongono.</p> <p>1.3.1 Osserva oggetti per capirne il meccanismo e le funzioni.</p> <p>1.3.2 Sperimenta le caratteristiche degli oggetti in differenti condizioni.</p> <p>1.4.1 Indica ed utilizza le principali parti del computer (unità centrale, monitor, tastiera, mouse).</p> <p>1.5.1 Utilizza semplici software didattici (paint, word, giochi didattici...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>Osserva e analizza gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita, classificandoli in base alle loro funzioni.</li> <li>Riconosce e usa i principali componenti del computer.</li> <li>Conosce e sperimenta semplici procedure informatiche.</li> </ul>

<b>Classe 2ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÁ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<b>2 PREVEDERE E IMMAGINARE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> </ul>	2.1 Conosce alcune modalità per effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.  2.2 Conosce gli strumenti e i materiali necessari per la fabbricazione di un oggetto.  2.3 Conosce i comandi per seguire istruzioni.	2.1.1. Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.  2.2.1. Utilizza strumenti e manipola materiali per realizzare semplici oggetti.  2.3.1 Pianifica e progetta la costruzione di un oggetto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Usa in modo creativo il materiale da costruzione o di riciclo per la rappresentazione di oggetti.</li> <li>• Sperimenta le caratteristiche dei materiali utilizzati.</li> <li>• Ricostruisce le fasi di quanto realizzato elencando anche gli strumenti e i materiali utilizzati.</li> </ul>
<b>Classe 2ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÁ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<b>3 INTERVENIRE E TRASFORMARE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>• Seguire semplici istruzioni d'uso.</li> </ul>	3.1 Riconosce semplici istruzioni d'uso.  3.2 Conosce la sequenza di operazioni necessarie per realizzare un oggetto.	3.1.1. Segue semplici istruzioni d'uso.  3.2.1 Realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche per realizzare oggetti, seguendo istruzioni d'uso.</li> </ul>

<b>Classe 3ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<p><b>1 VEDERE E OSSERVARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>Utilizzare autonomamente i comandi e le opzioni del mouse e della tastiera.</li> <li>Conoscere e sperimentare diverse procedure informatiche.</li> </ul>	<p>1.1 Conosce le modalità per eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>1.2 Riconosce gli elementi naturali e quelli artificiali propri di un ambiente.</p> <p>1.3 Conosce le proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>1.4 Conosce i comandi e le opzioni del mouse e della tastiera.</p> <p>1.5 Conosce semplici programmi di grafica e di videoscrittura.</p>	<p>1.1.1 Osserva attentamente immagini fotografate o diseguate in cui siano presenti elementi naturali e artificiali.</p> <p>1.3.1 Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>1.4.1 Utilizza autonomamente i comandi e le opzioni del mouse e della tastiera.</p> <p>1.5.1 Utilizza semplici programmi di grafica e di videoscrittura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Effettua misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>Realizza esperimenti riconoscendo le proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>Riconosce e utilizza autonomamente i comandi e le opzioni del mouse e della tastiera.</li> <li>Conosce e sperimenta diverse procedure informatiche.</li> </ul>

<b>Classe 3ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<p><b>2 PREVEDERE E IMMAGINARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> </ul>	<p>2.1 Conosce sistemi convenzionali e non per effettuare stime e misurazioni.</p> <p>2.2 Conosce le modalità di realizzazione di un semplice oggetto elencando i materiali e gli strumenti necessari.</p> <p>2.3 Conosce le tecniche per realizzare oggetti seguendo un preciso criterio di preparazione, anche cooperando con i compagni.</p>	<p>2.1.1 Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>2.3.1 Osserva i materiali a disposizione e li utilizza con creatività.</p> <p>2.3.2 Ipotizza l'esecuzione e il prodotto finale di semplici procedure.</p> <p>2.3.3 Documenta e rappresenta i risultati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, disegni e testi.</p> <p>2.3.1 Pianifica e realizza progetti per realizzare manufatti, valutando i materiali e gli strumenti più idonei.</p> <p>2.3.2 Prevede, descrive e schematizza l'esecuzione, i tempi e il risultato di semplici processi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compie stime, misurazioni e confronti attraverso l'utilizzo di sistemi convenzionali e non.</li> <li>• Realizza semplici esperimenti per valutare le caratteristiche dei materiali.</li> <li>• Verbalizza e si confronta rispetto agli esperimenti effettuati.</li> <li>• Realizza semplici grafici per la registrazione e l'elaborazione di dati.</li> <li>• Realizza manufatti di uso comune legati alla programmazione di classe (festività natalizie, addobbi, progetti didattici, ...).</li> <li>• Collabora con i compagni nella realizzazione di semplici manufatti legati a occasioni particolari.</li> <li>• Elabora uno schema per la realizzazione di un progetto attraverso mappe concettuali o diagrammi di flusso.</li> </ul>

<b>Classe 3ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<p><b>3.INTERVENIRE E TRASFORMARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>Indicare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici.</li> </ul>	<p>3.1 Conosce alcune modalità di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>3.2 Conosce le modalità di raccolta differenziata.</p> <p>3.3 Sa descrivere la sequenza di operazioni per realizzare un oggetto.</p> <p>3.4 Riconosce potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici.</p>	<p>3.1.1 Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>3.2.1 Esegue la raccolta differenziata.</p> <p>3.2.1 Esegue rappresentazioni grafiche di oggetti di uso comune.</p> <p>3.2.2 Realizza un oggetto in cartoncino elencando la sequenza delle operazioni di realizzazione.</p> <p>3.4.1 Indica e analizza potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizza strumenti adatti a interventi di decorazione e di riparazione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>Realizza modalità di raccolta differenziata.</li> <li>Utilizza materiale riciclato per creare oggetti di vario genere legati ad attività didattiche anche in occasione delle festività.</li> <li>Sperimenta i processi di trasformazione dei materiali.</li> <li>Dimostra un atteggiamento critico e responsabile rispetto alle caratteristiche, alle funzioni e ai limiti della tecnologia attuale.</li> </ul>



<b>Classe 4ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<p><b>1 VEDERE E OSSERVARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>• Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti</li> <li>• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> </ul>	<p>1.1 Conosce diversi materiali presenti nell'ambiente naturale e artificiale.</p> <p>1.2 Conosce la procedura per seguire istruzioni di montaggio.</p> <p>1.3 Conosce alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>1.4 Conosce le funzioni principali di una applicazione informatica.</p> <p>1.5 Conosce l'utilizzo di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi per rappresentare i dati di un'osservazione.</p>	<p>1.1.1 Utilizza diversi materiali presenti nell'ambiente.</p> <p>1.2.1 Compone oggetti nei loro elementi seguendo precise istruzioni di montaggio.</p> <p>1.2.2 Comprende e segue le istruzioni per utilizzare dispositivi di uso comune.</p> <p>1.3.1 Rappresenta semplici oggetti usando le regole del disegno tecnico.</p> <p>1.4.1 Utilizza le funzioni principali di una applicazione informatica.</p> <p>1.5.1 Utilizza i dati dell'osservazione attraverso mappe, tabelle, diagrammi, disegni, testi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sceglie ed utilizza i materiali in base alla loro funzione.</li> <li>• Analizza oggetti d'uso comune, apparecchiature e macchine.</li> <li>• Riconosce oggetti comuni rappresentati con il disegno tecnico.</li> <li>• Sa utilizzare in modo consapevole <del>alcune</del> <b>una o più</b> applicazioni informatiche per la realizzazione di testi e ipertesti (word, power point...).</li> <li>• Sa utilizzare un motore di ricerca per ricercare informazioni.</li> <li>• Dimostra un atteggiamento critico e responsabile rispetto alle caratteristiche, alle funzioni e ai limiti della tecnologia attuale.</li> <li>• Organizza e rappresenta dati raccolti attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegno e anche testi per raccontare i processi.</li> </ul>

<b>Classe 4ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<p><b>2. PREVEDERE E IMMAGINARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> </ul>	<p>2.1 Conosce sistemi convenzionali e non per effettuare stime e misurazioni.</p> <p>2.2 Conosce la metodologia progettuale a livello individuale e cooperativa per realizzare un oggetto e/o un progetto.</p>	<p>2.1.1 Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>2.1.2 Pianifica e realizza progetti per realizzare manufatti, valutando i materiali e gli strumenti più idonei.</p> <p>2.1.3 Prevede, descrive e schematizza l'esecuzione, i tempi e il risultato di semplici processi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compie stime, misurazioni e confronti attraverso l'utilizzo di sistemi convenzionali e non.</li> <li>• Realizza semplici esperimenti per valutare le caratteristiche dei materiali.</li> <li>• Verbalizza e si confronta rispetto agli esperimenti effettuati.</li> <li>• Realizza manufatti di uso comune legati alla programmazione di classe (festività natalizie, addobbi, progetti didattici, ...).</li> <li>• Collabora con i compagni nella realizzazione di semplici manufatti legati a occasioni particolari.</li> <li>• Elabora uno schema per la realizzazione di un progetto attraverso mappe concettuali o diagrammi di flusso.</li> </ul>

<b>Classe 4ª Tecnologia</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<p><b>3.INTERVENIRE E TRASFORMARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</li> <li>• Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</li> <li>• Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>• Indicare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici.</li> </ul>	<p>3.1 Conosce semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>3.2 Conosce semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>3.3 Sa descrivere la sequenza di operazioni per realizzare un oggetto.</p> <p>3.4 Riconosce potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici.</p>	<p>3.1.1 Scompone e compone oggetti nei loro elementi e individuando le loro funzioni.</p> <p>3.2.1 Utilizza semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>3.3.1 Costruisce un oggetto, descrive e documenta la sequenza delle operazioni.</p> <p>3.3.2 Costruisce e assembla oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>3.4.1 Indica e analizza potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettua prove ed esperimenti con gli oggetti più comuni.</li> <li>• Pianifica la realizzazione di alimenti attraverso: schemi; diagrammi; disegni; foto o video.</li> <li>• Realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni necessarie.</li> <li>• Dimostra un atteggiamento critico e responsabile rispetto alle caratteristiche, alle funzioni e ai limiti della tecnologia attuale.</li> </ul>

<b>Classe 5ª</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<p><b>1. VEDERE E OSSERVARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</li> <li>• Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> </ul>	<p>1.1 Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>1.2 Conosce alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>1.3 Conosce le funzioni principali di una applicazione informatica.</p> <p>1.4 Conosce l'utilizzo di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi per rappresentare i dati di un'osservazione.</p>	<p>1.1.1 Scopre anche attraverso esperienze alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>1.1.2 Pratica la raccolta differenziata.</p> <p>1.2.1 Rappresenta semplici oggetti usando le regole del disegno tecnico.</p> <p>1.3.1 Utilizza le funzioni principali di una applicazione informatica.</p> <p>1.4.1 Utilizza tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi per rappresentare i dati di un'osservazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimostra consapevolezza nell'uso di materiale scolastico e non, per ottimizzare il consumo delle risorse e contribuire al risparmio energetico, e al relativo impatto ambientale.</li> <li>• Riconosce oggetti comuni rappresentati con il disegno tecnico.</li> <li>• Sa utilizzare in modo consapevole <del>alcune</del> una o più applicazioni informatiche per la realizzazione di testi e ipertesti (word, power point...).</li> <li>• Sa utilizzare un motore di ricerca per ricercare informazioni.</li> </ul>

<b>Classe 5ª</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<p><b>2 PREVEDERE E IMMAGINARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> <li>Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</li> </ul>	<p>2.1 Conosce le modalità per pianificare la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>2.2 Conosce le strategie per organizzare da solo o insieme ai compagni una gita o una visita ad un museo attraverso guide o istruzioni.</p> <p>2.3 Conosce i motori di ricerca per reperire informazioni.</p>	<p>2.1.1 Pianifica, realizza e verifica un progetto per costruire un oggetto.</p> <p>2.2.1 Organizza, anche collaborando con i compagni, una gita o una visita al museo.</p> <p>2.3.1 Utilizza internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Monta e smonta oggetti seguendo le istruzioni.</li> <li>Riconosce il rapporto fra l'insieme e una parte.</li> <li>Rileva la funzione di una certa parte in un oggetto.</li> <li>Sa collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto.</li> <li>Sa utilizzare un motore di ricerca per ricercare informazioni.</li> </ul>

<b>Classe 5ª</b>			
<b>AMBITO e OBIETTIVI</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>INDICATORI PER LA RILEVAZIONE DI COMPETENZA</b>
<p><b>3 INTERVENIRE E TRASFORMARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</li> <li>• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>• Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</li> <li>• Indicare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici.</li> </ul>	<p>3.1 Conosce semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>3.2 Conosce alcune modalità di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>3.3 Conosce le modalità per scaricare e installare sul computer programmi di utilità.</p>	<p>3.3.1 Compone e scompone oggetti nei loro elementi e individuando le loro funzioni.</p> <p>3.2.1 Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</p> <p>3.2.2 Costruisce e assembla oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>3.3.1 Cerca, seleziona, scarica e installa sul computer un comune programma di utilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettua prove ed esperimenti con gli oggetti più comuni.</li> <li>• Sceglie materiali idonei per eseguire abbellimenti sugli oggetti dell'arredo scolastico.</li> <li>• Produce rappresentazioni grafiche progettuali.</li> <li>• Sceglie in internet programmi di utilità e li sa scaricare correttamente.</li> <li>• Dimostra un atteggiamento critico e responsabile rispetto alle caratteristiche, alle funzioni e ai limiti della tecnologia attuale.</li> </ul>