

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>- L'alunno 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.</p> <p>- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</p>	<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Effettuare esperienze con i materiali più comuni.</li><li>- Impiegare alcune regole del disegno geometrico per rappresentare semplici figure.</li><li>- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li><li>- Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.</li></ul> <p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li></ul> <p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Realizzare un oggetto con diversi materiali descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li></ul>