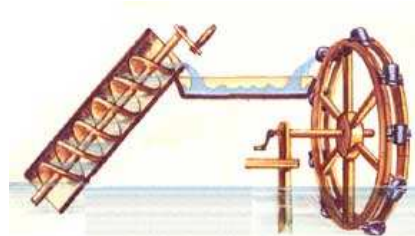




# TECNOLOGIA



TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>			
INFANZIA 3 ANNI				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>Ordinare secondo un semplice criterio.</p> <p>Formulare semplici domande.</p>	<p>Progettare e costruire con materiali diversi.</p> <p>Formulare semplici domande.</p>	<p>Manipolazione con vari materiali.</p>	<p>1</p>	<p>Ordina oggetti in base a macro caratteristiche su indicazione dell'insegnante.</p> <p>Risponde con parole frasi o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN <b>TECNOLOGIA</b> La conoscenza del mondo : oggetti, fenomeni, viventi, numeri, spazio			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>			
INFANZIA 4 ANNI				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni .	<p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali). Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Individuare la relazione fra gli oggetti.</p> <p>Elaborare previsioni ed ipotesi. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.</p>	<p>Seriazioni</p> <p>Figure e forme</p>	2-3	<p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti.</p> <p>Colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN <b>TECNOLOGIA</b> La conoscenza del mondo : oggetti, fenomeni, viventi, numeri, spazio			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>			
INFANZIA 5 ANNI				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> <p>Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>	<p>Operare sulla realtà e sugli oggetti come strumento di indagine.</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare</p> <p>Confrontare due o più oggetti, identificare le proprietà evidenti.</p> <p>Trovare uguaglianze, differenze, similitudini, operare piccole inferenze.</p> <p>Misurare spazi ed oggetti utilizzando strumenti anche non convenzionali.</p> <p>Comprendere le relazioni esistenti fra oggetti, persone e fenomeni, sia esse logiche, spaziali e temporali.</p>	<p>Seriazioni e ordinamenti.</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p> <p>Figure e forme.</p>	3	<p>Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento.</p> <p>Organizza informazioni In tabelle con simboli.</p>

	<p>Comprendere la situazione problematica, riconoscerla, condividere possibili soluzioni. Riflettere sui gesti compiuti, sulle scelte operate.</p> <p>Individuare le relazioni spaziali di base attraverso l'esperienza motoria diretta sugli oggetti.</p> <p>Costruire modelli attraverso l'elaborazione dei dati dell'esperienza.</p> <p>Porre domande e formulare risposte.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato con nuove parole. Utilizzare i dati dell'esperienza per elaborare previsioni e idee. Interpretare e riprodurre simboli.</p> <p>Elaborare previsioni ed ipotesi</p>			
--	---	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>			
CLASSE 1 SCUOLA PRIMARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	<p><b>Vedere ed osservare</b></p> <p>Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, schizzi, mappe rudimentali).</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli e strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Disegnare semplici oggetti.</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Utilizzare strumenti tecnologici d'uso quotidiano (TV, radio, telefono);</p> <p>utilizzare il computer nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante (accensione, scrittura di documenti aperti, spegnimento, uso del mouse e</p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni funzionali alle attività dell'uomo (pietre, legno, pelle, lana, cotone, carta, plastica, polistirolo, cellophane, vetro, gesso)</p> <p>Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune</p> <p>Terminologia specifica</p> <p>Costruzione e funzionamento , montaggio e smontaggio di un artefatto</p>	1	Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali

	<p>della tastiera).</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, brevissimi testi.</p> <p><b>Prevedere e immaginare</b> Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali.</p> <p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana.</p> <p>Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali essenziali.</p>			
--	---	--	--	--

<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<p><b>Intervenire e trasformare</b> Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni.</p> <p>Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, con la guida dell'insegnante.</p> <p>Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale), verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate.</p> <p>Utilizzare con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco)</p>			



TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>			
CLASSE 2 SCUOLA PRIMARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	<p><b>Vedere ed osservare</b> Eeguire semplici rilievi anche fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, semplicissime mappe; rilevazione di potenziali pericoli...).</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli, strumenti d'uso quotidiano, ricette).</p> <p>Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di righello, carta quadrettata, semplici riduzioni scalari).</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Utilizzare strumenti tecnologici di uso quotidiano descrivendo le</p>	<p>Proprietà e caratteristiche, manipolazione dei materiali più comuni.</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo: clessidra, meridiana, gnomoni, colini, setacci.</p> <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro di utensili .</p> <p>Oggetti di carta, sughero, ferro.</p> <p>Terminologia specifica</p>	1	<p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune , li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa e sa indicarne la funzione.</p>

<p>più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>funzioni utilizzate</p> <p>Utilizzare il PC per scrivere e disegnare; aprire un file, modificarlo, salvarlo.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, testi.</p> <p><b>Prevedere e immaginare</b> Effettuare stime approssimative con misure non convenzionali su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni di vita quotidiana.</p> <p>Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p><b>Intervenire e trasformare</b> Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni.</p>			
--	--	--	--	--

	<p>Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo istruzioni date dall'insegnante.</p> <p>Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a posteriori la sequenza delle operazioni effettuate.</p>			
--	---	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</li> </ul>			
CLASSE 3 SCUOLA PRIMARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	<p><b>Vedere ed osservare</b></p> <p>Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p>	<p>I materiali degli oggetti.</p> <p>Conoscere le caratteristiche e i comportamenti dei materiali più comunemente usati.</p> <p>Risparmio energetico: riutilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> <p>I più comuni segnali di sicurezza.</p> <p>Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.</p> <p>Terminologia specifica.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>Microscopio: funzioni e uso.</p>	1 - 2	<p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune.</p> <p>Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.</p> <p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.</p> <p>Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare (riga e squadra, carta quadrettata, riduzioni e ingrandimenti) e</p>

<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe partendo da situazioni concrete; ricavare dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive.</p> <p>Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginarne possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Costruire un possibile programma di una gita o una visita didattica a partire da dati forniti dall'insegnante; utilizzare piante, carte geografiche e semplici carte stradali per individuare i luoghi.</p> <p>Reperire notizie e informazioni usando internet su un argomento noto.</p> <p><b>Intervenire e trasformare</b> Smontare semplici oggetti e meccanismi, o altri dispositivi comuni.</p> <p>Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la</p>			<p>impiega semplici grandezze scalari.</p>
--	---	--	--	--

	<p>preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte.</p> <p>Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate.</p> <p>Utilizzare il PC per giocare, scrivere, fare calcoli, disegnare; utilizzare la posta elettronica ed effettuare semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante.</p>			
--	---	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</li> </ul>			
CLASSE 4 SCUOLA PRIMARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p><b>Vedere osservare</b></p> <p>Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ricavandone informazioni utili ad esempio sui rischi e la loro prevenzione, sulla disposizione ottimale degli arredi, ecc).</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.).</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Descrivere le funzioni principali</p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.</p> <p>Modalità di manipolazione dei materiali più comuni.</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo :acquedotto, ponti, opere idrauliche di bonifica e sollevamento.</p> <p>Realizzazione di manufatti.</p> <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza.</p> <p>Terminologia specifica: uso di diagrammi, tabelle, mappe ecc..</p> <p>Stima di pesi e misure.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni: serre, nylon,</p>	3	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando</p>

	<p>delle applicazioni informatiche utilizzate solitamente.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p><b>Prevedere e immaginare</b> Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizzare collettivamente regolamenti, istruzioni, prescrizioni preventivi e correttivi.</p> <p>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Pianificare una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni, con la supervisione dell'insegnante; costruire il programma della giornata, il cronogramma e calcolare i principali costi.</p>	<p>rotazione delle colture</p> <p>Internet per ottenere dati e comunicare.</p>		<p>elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>
--	--	--	--	---



	<p><b>Intervenire e trasformare,</b> smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità..</p>			
--	--	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</li> </ul>			
CLASSE 5 PRIMARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<p><b>Vedere ed osservare</b> Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p><b>Prevedere e immaginare</b></p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali (vetro di Murano) Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo: bicicletta</p> <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali : vetro</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza</p> <p>Terminologia specifica</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni :occhiali, specchi.</p> <p>Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.</p>	3	<p>L'alunno riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>É a conoscenza di alcuni processi di trasformazione, di risorse e di consumo, di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>

	<p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. (disegni, piante, semplici mappe; rilevazione di potenziali pericoli...).</p> <p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p> <p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <p>Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto in</p>			<p>Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, ed è in grado di descriverne la funzione principale, 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>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi, leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e/o commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p>
--	--	--	--	---

	<p>cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità</p>			
--	--	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>			
CLASSE 1 SCUOLA SECONDARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
TECNOLOGIA ED ANALISI AMBIENTALE  riferimenti generici e semplici approcci alle macro problematiche dell'ambiente in cui l'alunno vive	Individuare il rapporto di interdipendenza tra: uomo, tecnica e ambiente  Riflettere sull'inquinamento ambientale dovuto alla trasformazione delle materie prime  Valutare il problema dei rifiuti, della raccolta differenziata, del recupero e del riciclaggio  Rappresentare graficamente dati sulla produzione e sul consumo dei materiali	Strategie di ricerca tecnico-didattica su supporto cartaceo  Grafici statistici sul consumo e sull'utilizzo dei materiali	4	Conosce l'importanza dell'uso consapevole delle risorse offerte dal territorio e dal pianeta, operando scelte quotidiane significative, nel rispetto dell'ambiente.  Analizza e riconosce le proprietà dei materiali, operando scelte appropriate per l'uso e lo smaltimento degli stessi.
TECNOLOGIA DEI MATERIALI  Riferimenti generali ai materiali di massimo impiego e di uso quotidiano. Metalli, Legno, Carta, Vetro, Ceramica, ecc.	Effettuare ricerche dirette e indirette sui materiali oggetto di studio e tabulare i dati prodotti  Rappresentare il ciclo produttivo dei materiali (dalla materia prima al prodotto finito)  Conoscere il concetto di consumismo e di riciclaggio di	Uso dei materiali più comuni  Principali proprietà dei materiali		Rappresenta graficamente, in modo sicuro, le figure geometriche di base e semplici oggetti applicando correttamente le norme e regole del disegno geometrico.  Rappresenta e riconosce i diversi linguaggi base della grafica, sia attraverso l'uso del

	alcuni prodotti di uso comune (legno, carta, vetro, materie plastiche)			linguaggio geometrico sia del linguaggio multimediale.
<p>COMUNICAZIONE GRAFICA SECONDO CODICI CONVENZIONALI IN RAPPORTO ALLA STRUTTURA DELL'OGGETTO, FORMA E FUNZIONE</p> <p>Semplici riferimenti al disegno geometrico con esercitazione grafica col metodo tradizionale. Disegno geometrico</p>	<p>Utilizzare in modo appropriato gli strumenti tradizionali del disegno geometrico</p> <p>Approcciare il disegno tecnico con l'uso del computer</p> <p>Disegnare semplici figure piane rispettando le regole</p>	<p>Le procedure del disegno tecnico con l'uso di strumenti tradizionali</p> <p>Il procedimento per una semplice progettazione di un oggetto in rapporto alla forma e alla funzione</p>		

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>			
CLASSE 2 SCUOLA SECONDARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
TECNOLOGIA ED ANALISI AMBIENTALE DELLE REALTA' LOCALI  riferimenti generici e semplici approcci alle macro problematiche dell'ambiente in cui l'alunno vive	Individuare le caratteristiche dell'ambiente locale in cui si vive  Utilizzare strumenti tecnici inerenti al patrimonio edilizio  Saper riconoscere i diversi tessuti urbani, dalla periferia alla città, con le relative problematiche connesse	Norme urbanistiche (a livello elementare)  Cenni relativi piano regolatore generale e regolamento della città  Struttura della città e funzionalità degli spazi pubblici e privati	4	Riconoscere i legami dell'opera dell'uomo con il territorio e sa valutarne le scelte.  Riconoscere i problemi dell'ambiente in cui l'uomo vive e relazionare in modo critico e personale.
TECNOLOGIA DEI MATERIALI PRINCIPALI  <b>Approfondimenti</b>  metalli, legno, carta, vetro, ceramica, ecc	Approfondire la conoscenza di alcuni materiali di uso comune  Analizzare le proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche  Attuare attività individuale di ricerca operativa volta al reperimento di campioni  Utilizzare semilavorati e prodotti finiti	Fonti di reperimento dei vari materiali  Ciclo di lavorazione dei vari materiali  Effetti inquinanti legati al reperimento ed alle lavorazioni delle materie prime		Conosce in modo completo e approfondito i vari materiali, il loro uso e le motivazioni delle scelte, esponendoli con chiarezza e rielaborazione.  Conosce il linguaggio e la simbologia della rappresentazione grafica, comprendendo la scala e la tipologia di rappresentazione.
COMUNICAZIONE GRAFICA SECONDO CODICI CONVENZIONALI IN RAPPORTO ALLA STRUTTURA DELL'OGGETTO, FORMA E FUNZIONE	Utilizzare le principali norme convenzionali del disegno tecnico (linee, quotature, scale di riduzione e ingrandimento)  Rappresentare figure solide nelle principali forme convenzionali	Uso di strumenti tradizionali al fine di realizzare tavole di disegno tecnico  Procedimento per una semplice progettazione di oggetti in rapporto alla forma e alla funzione		Rappresenta e riconosce i diversi linguaggi base della grafica, sia attraverso l'uso del linguaggio geometrico sia del

Semplici riferimenti al disegno geometrico con esercitazione grafica col metodo tradizionale.  
Disegno geometrico

Progettare sinteticamente semplici oggetti di uso quotidiano



linguaggio multimediale.



TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN <b>TECNOLOGIA</b>			
<b>COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE TECNOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;</li> <li>• Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>			
CLASSE 3 SCUOLA SECONDARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
ANALISI E SCIENZA DEL VIVERE QUOTIDIANO ambiente, lavoro, alimentazione	<p>Acquisire il concetto di trasformazione della realtà per opera dell'uomo</p> <p>Osservare e riconoscere i mutamenti avvenuti nell'organizzazione sociale e nei sistemi di produzione durante le rivoluzioni industriali</p> <p>Acquisire la capacità di decodificare il mondo del costruito e del trasformato ricorrenti</p>	<p>Modalità per l'attuazione di ricerche di informazioni e di tabelle statistiche anche con visualizzazione anche di grafici appropriati</p> <p>Organizzazione sociale e sistemi di produzione nelle rivoluzioni industriali</p>	5	<p>Riconosce e sa valutare le implicazioni, positive e negative, delle azioni dell'uomo, e del rapporto di questo con il territorio e l'ambiente.</p> <p>Conosce l'importanza dell'uso consapevole delle risorse offerte dal territorio e dal pianeta, operando scelte quotidiane significative, nel rispetto dell'ambiente e dell'uomo stesso.</p> <p>Rappresenta graficamente, in modo sicuro, le figure geometriche base e complesse, rielabora, rileva oggetti e ambienti applicando correttamente le norme e regole del disegno tecnico e della rappresentazione multimediale..</p>
FONTI ENERGETICHE centrali termoelettriche, energie alternative e integrative, ecc	<p>Utilizzare di una terminologia tecnica specifica</p> <p>Riconoscere e classificare le fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili Elaborare grafici sulla trasformazione dell'energia</p> <p>Esprimere considerazioni oggettive sul risparmio energetico come fonte di</p>	<p>Tecniche per l'attività individuale di ricerca</p> <p>Produzione di grafici statistici sul consumo energetico</p> <p>Energia umana e utilizzo delle macchine semplici</p> <p>Utilizzi dell'energia elettrica</p>		

	energia			
<p>COMUNICAZIONE GRAFICA secondo codici convenzionali, in rapporto alla struttura dell'oggetto :</p> <p>Forma e funzione esercitazione grafica col metodo tradizionale</p>	<p>Utilizzare con padronanza le norme convenzionali del disegno tecnico (linee, quotature, scale di riduzione e ingrandimento).</p> <p>Rappresentare figure solide nelle principali forme convenzionali (proiezioni ortogonali e assonometrie)</p> <p>Attuare semplici rilievi d'ambiente e relativa restituzione grafica</p> <p>Progettare di oggetti o manufatti</p> <p>Produrre semplici schemi grafici</p>	<p>Uso di strumenti tradizionali al fine di realizzare tavole di disegno tecnico</p> <p>Procedure del disegno geometrico</p> <p>Procedimento per una progettazione di base di oggetti in rapporto alla forma e alla funzione</p>		