

**DISCIPLINA: TECNOLOGIA**  
**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE**  
**Dalle Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012**

Traguardi infanzia	Traguardi al termine della scuola primaria	Traguardi al termine della scuola secondaria I°	Nuclei tematici di riferimento e loro articolazioni in nodi concettuali
	<p>L'alunno <b>ricosce e identifica</b> nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p><b>È a conoscenza</b> di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p>	<p>L'alunno <b>ricosce</b> nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p><b>Conosce</b> i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e <b>ricosce</b> le forme di energia coinvolte. È in grado di <b>ipotizzare</b> le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, <b>ricoscendo</b> in ogni innovazione opportunità e rischi.</p>	<p>1) <a href="#">Vedere ed osservare</a></p> <p>2) <a href="#">Vedere, osservare e sperimentare</a></p>
	<p><b>Conosce e utilizza</b> semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di <b>descrivere</b> la funzione principale e la struttura e di <b>spiegarne</b> il funzionamento.</p> <p>Inizia a <b>ricoscere</b> in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</p> <p>Sa <b>ricavare</b> informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>	<p><b>Conosce e utilizza</b> oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di <b>classificarli</b> e di <b>descrivere</b> la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p><b>Utilizza</b> adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p><b>Ricava</b> dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da <b>esprimere</b> valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p><b>Conosce</b> le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p>	<p>3) <a href="#">Prevedere e immaginare</a></p> <p>4) <a href="#">Prevedere, immaginare e progettare</a></p>
<p><b>esplora</b> le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p>	<p><b>Si orienta</b> tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di <b>farne un uso adeguato</b> a seconda delle diverse situazioni</p> <p><b>Produce</b> semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato <b>utilizzando</b> elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p><b>Sa utilizzare</b> comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per <b>eseguire</b>, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche <b>collaborando e cooperando</b> con i compagni</p> <p><b>Progetta e realizza</b> rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, <b>utilizzando</b> elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<p>5) <a href="#">Intervenire e trasformare</a></p> <p>6) <a href="#">Intervenire e trasformare e produrre</a></p>

<p><b>Traguardi di Competenza VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE Indicazioni Nazionali 2012</b></p>	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI I <sup>^</sup>
	<p>L'alunno <b>riconosce e identifica</b> nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p><b>È a conoscenza</b> di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p>		<p>L'alunno <b>riconosce</b> nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p><b>Conosce</b> i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e <b>riconosce</b> le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>È in grado di <b>ipotizzare</b> le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, <b>riconoscendo</b> in ogni innovazione opportunità e rischi.</p>
<p>Obiettivi</p>	<p>Obiettivo/i al termine della cl 3</p>	<p>Obiettivo/i al termine della cl 5</p>	<p>Obiettivo/i al termine della cl 3 sec. I<sup>o</sup></p>
<p><b>OSSERVARE, LEGGERE E IMPIEGARE GLI STRUMENTI ADATTI PER RAPPRESENTARE LA REALTÀ CHE CI CIRCONDA</b> <b>KC3</b> COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</p>	<p>Conoscere e utilizzare semplici <b>strumenti di uso comune</b> e descriverne le parti e il funzionamento.</p>	<p><b>Eseguire</b> semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. <b>Leggere e ricavare</b> informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. <b>Impiegare</b> alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p>	<p><b>Eseguire</b> misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. <b>Leggere e interpretare</b> semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. <b>Impiegare</b> gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. materiali.</p>
<p><b>RICONOSCERE GLI ASPETTI FONDAMENTALI DI ALCUNI MATERIALI E QUANDO POSSIBILE SPERIMENTARNE LE PROPRIETÀ</b> <b>KC3</b> COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</p>	<p>Scegliere i <b>materiali</b> più idonei per realizzare semplici manufatti.</p>	<p><b>Effettuare</b> prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p>	<p><b>Effettuare</b> prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p>
<p><b>RICONOSCERE E UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE</b> <b>KC4</b> COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>Descrivere i principali componenti del <b>PC</b>. <b>Rappresentare</b> i dati dell'osservazione attraverso disegni e testi</p>	<p><b>Riconoscere e documentare</b> le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. <b>Rappresentare</b> i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi</p>	<p><b>Accostarsi</b> a nuove applicazioni informatiche <b>esplorandone</b> le funzioni e le potenzialità.</p>

## SVILUPPO E ARTICOLAZIONE DEI NODI:

**OSSERVARE, LEGGERE E IMPIEGARE GLI STRUMENTI ADATTI PER RAPPRESENTARE LA REALTÀ CHE CI CIRCONDA  
RICONOSCERE GLI ASPETTI FONDAMENTALI DI ALCUNI MATERIALI E QUANDO POSSIBILE SPERIMENTARNE LE PROPRIETÀ  
RICONOSCERE E UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE**

	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA</b>	<b>AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA</b>
<p><b>PROCESSI/ ABILITÀ</b></p> <p><i>Quando l'alunno vede osserva e impiega strumenti per rappresentare la realtà che lo circonda è in grado di:</i></p>	<p>Nel corso di giochi liberi <b>osservare</b>, fenomeni tecnici semplici</p> <p><b>Osservare</b> l'ambiente naturale e l'ambiente artificiale (<i>contesti vicini: scuola, casa, giardino...</i>)</p>	<p>Nel corso di giochi <b>liberi</b> <b>osservare, scoprire</b> i fenomeni tecnici semplici</p> <p><b>Riconoscere</b> l'ambiente naturale e l'ambiente artificiale</p> <p><b>Eseguire</b> misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p><b>Leggere e interpretare</b> semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p><b>Impiegare</b> gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi materiali.</p>	<p>Nel corso di attività pratiche <b>osservare, scoprire e strutturare</b> i fenomeni tecnici semplici</p> <p><b>Rappresentare</b> realtà, fenomeni e oggetti tecnologici mediante disegno a mano libera e/o con elementare strumentazione digitale, schizzi e rappresentazioni in grado di cogliere il livello informativo del mondo tecnologico</p> <p><b>Effettuare</b> prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p><b>Riconoscere</b> gli elementi quantificati e formalizzati nella realtà tecnologica, ai fini di comprendere il linguaggio elementare del disegno tecnico manuale e digitale</p> <p><b>Usare</b> il disegno tecnico e seguire le regole dell'assonometria e delle proiezioni ortogonali</p> <p><b>CON QUESTE STRATEGIE:</b></p> <p><b>Affrontare e risolvere</b> le situazioni più comuni che si presentano affrontando gli argomenti proposti</p> <p><b>Esprimersi</b> utilizzando. tabelle, mappe, diagrammi e strumenti informatici</p> <p><b>Interagire</b> con uno o più interlocutori.</p> <p><b>Esporre</b> le proprie idee in modo chiaro e comprensibile,</p> <p><b>Relazionarsi</b> con coetanei</p> <p><b>Comprendere</b> i punti chiave di una conversazione</p> <p><b>UTILIZZANDO</b> Materiali di riuso, Tabelle, Grafici ,Strumenti per misurazioni</p>
<p><i>Quando l'alunno riconosce materiali e ne sperimenta le proprietà è in grado di:</i></p>	<p><b>Manipolare</b> plastilina o argilla, pongo, gesso per realizzare in modo semplificato modellini o plastici di oggetti tecnologici comuni.</p> <p><b>rilevare</b> le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui si sono ottenuti;</p>	<p><b>Effettuare</b> prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>Sapere <b>osservare, esplorare, riconoscere</b>, attraverso i sensi materiali di diverso tipo (argilla, plastilina, farine, carta, cartone, metallo, legno, plastica, rappresentazioni virtuali ecc.)</p> <p>Saper <b>manipolare</b> materiali di vario tipo per realizzare semplici forme identificabili negli oggetti quotidiani</p> <p><b>Sa progettare e realizzare</b> un oggetto di uso quotidiano utilizzando materiali di riuso, in gruppo o singolarmente, interagendo in più ambienti.</p>	

<p><i>Quando l'alunno riconosce e utilizza le nuove tecnologie è in grado di:</i></p>	<p><b>Riconoscere e documentare</b> le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p>	<p><b>Leggere e riprodurre</b> brevi sequenze di istruzioni per il funzionamento di un dispositivo e/o di un processo</p> <p><b>Utilizzare</b> strumenti informatici <b>per rappresentare</b> semplici grafici e tabelle</p>	<p><b>Produrre</b> materiale documentale in diverse situazioni e con diverse modalità (ipertesti, presentazioni multimediali ...)</p> <p><b>Interpretare e utilizzare</b> brevi sequenze di istruzioni per il funzionamento di un dispositivo e/o di un processo</p> <p><b>utilizzare</b> strumenti informatici e di comunicazione;</p> <p><b>conoscere</b> l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio d'informazione</p>
<p><b>CONOSCENZE</b> <i>E conosce</i></p>	<p>Osservazione, distinzione e descrizione di elementi del mondo artificiale, cogliendo in essi analogie e differenze di forma e di materiali.</p> <p>Descrizione di parti fondamentali per il funzionamento di uno strumento esplorato.</p>	<p>Comprensione dell'importanza, dell'utilizzo e dell'evoluzione di oggetti per la semplificazione della vita dell'uomo.</p> <p>Individuazione di parti essenziali di oggetti tecnologici.</p> <p>Lettura e comprensione di semplici istruzioni per il montaggio di oggetti.</p>	<p>il lessico specifico relativo agli ambiti disciplinari.</p> <p>Le regole del disegno tecnico</p> <p>Le principali proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>problemi economici/sociali legati alla tecnologia analizzando anche il vivere quotidiano.</p> <p>elementi del disegno tecnico e altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>
<p><b>ESEMPI DI COMPITI DI REALTÀ E SITUAZIONI</b> <i>L'allievo affronta prove e compiti di realtà in differenti situazioni</i></p>		<p>Utilizzo di ambienti informatici per approfondimento di argomenti didattici.</p>	<p>Raccolta di campioni di carta e classificazione in base alle caratteristiche e all'uso.</p>
<p><b>INDICATORI DI VALUTAZIONE</b> <i>Quando si auto-valuta ed è valutato l'allievo condivide alcuni di questi indicatori</i></p>	<p><b>Comprendere ed eseguire</b> una semplice sequenza di istruzioni orali o scritte.</p> <p><b>Disegnare</b> utilizzando gli strumenti a disposizione</p>	<p><b>Comprendere, ricordare ed eseguire</b> una sequenza di istruzioni orali e/o scritte.</p> <p><b>Conoscere</b> le principali funzioni di alcuni programmi (Excel, Power Point. ecc.)</p>	<p><b>Individua</b> le informazioni principali</p> <p><b>Esprime</b> idee personali</p> <p><b>Conosce</b> le relazioni tra fenomeni</p> <p><b>Produrre</b> un elaborato finale</p> <p><b>Leggere e costruire</b> grafici, tabelle schemi, foto simboli</p> <p><b>Utilizzare</b> strumenti informatici in ambito operativo</p> <p><b>Utilizzare</b> le conoscenze acquisite e le applica nella risoluzione dei problemi</p> <p><b>Comprendere</b> messaggi in contesti specifici.</p> <p><b>Interagire</b> ponendo domande e rispondendo.</p> <p>Saper <b>utilizzare e comunicare</b> semplici procedure per eseguire prove sperimentali.</p> <p><b>Cooperare e collaborare</b> con i compagni.</p> <p><b>Attingere</b> dal proprio bagaglio personale per trasferire i concetti in ambiti diversi.</p> <p><b>Utilizzare</b> un linguaggio specifico.</p> <p><b>Utilizzare</b> gli strumenti specifici della disciplina e le tecnologie digitali.</p>

<b>Traguardi di Competenza PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE Indicazioni Nazionali 2012</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>		<b>SCUOLA SECONDARIA DI I<sup>^</sup></b>
	<p><b>Conosce e utilizza</b> semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di <b>descriverne</b> la funzione principale e la struttura e di <b>spiegarne</b> il funzionamento.</p> <p>Inizia a <b>riconoscere</b> in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</p> <p>Sa <b>ricavare</b> informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>		<p><b>Conosce e utilizza</b> oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di <b>classificarli</b> e di <b>descriverne</b> la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p><b>Utilizza</b> adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p><b>Ricava</b> dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da <b>esprimere</b> valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p><b>Conosce</b> le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p>
<b>Obiettivi</b> <b>Nodi concettuali</b>	<b>Obiettivo/i al termine della cl 3</b>	<b>Obiettivo/i al termine della cl 5</b>	<b>Obiettivo/i al termine della cl 3 sec. I<sup>o</sup></b>
<p><b>EFFETTUARE SEMPLICI STIME SU OGGETTI E MATERIALI</b>  <b>KC3</b>                      COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</p>	<p><b>Classificare</b> oggetti e strumenti usati in base all'uso.</p>	<p><b>Effettuare</b> stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p>	<p><b>Effettuare</b> stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p>
<p><b>VALUTARE COMPORAMENTI CORRETTI</b>  <b>KC6</b>                      COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p>	<p><b>Prevedere</b> le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.</p>	<p><b>Prevedere</b> le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p>	<p><b>Valutare</b> le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p>
<p><b>IMMAGINARE E PIANIFICARE LA REALIZZAZIONE DI OGGETTI</b>  <b>KC 7 -3</b>                      SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ                      COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</p>	<p><b>Individuare</b> gli strumenti necessari alla costruzione di un semplice oggetto.</p>	<p><b>Riconoscere</b> i difetti di un oggetto e <b>immaginarne</b> possibili miglioramenti.  <b>Pianificare</b> la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>	<p><b>Immaginare</b> modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.  <b>Pianificare</b> le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p>
<p><b>ORGANIZZARE O PROGETTARE UN VIAGGIO</b>  <b>KC4 7</b>                      COMPETENZA DIGITALE                      SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</p>	<p>Leggere e descrivere un <b>percorso</b> grafico</p>	<p><b>Organizzare</b> una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<p><b>Progettare</b> una gita d'istruzione o la visita a una mostra <b>usando</b> internet per <b>reperire e selezionare</b> le informazioni utili.</p>

## SVILUPPO E ARTICOLAZIONE DEI NODI:

EFFETTUARE SEMPLICI STIME SU OGGETTI E MATERIALI - VALUTARE COMPORTAMENTI CORRETTI - IMMAGINARE E PIANIFICARE LA REALIZZAZIONE DI OGGETTI ORGANIZZARE O PROGETTARE UN VIAGGIO

	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA
<p><b>PROCESSI/ ABILITÀ</b> <i>Quando l'alunno effettua stime è in grado di</i></p>	<p><b>Approcciarsi alla misurazione</b> di oggetti degli ambienti scolastici</p>	<p><b>Misurare</b> ambienti scolastici <b>Effettuare</b> stime degli stessi <b>Pesare</b> oggetti dell'ambiente scolastico <b>Calcolare</b> alcune variabili critiche di un progetto.</p>	<p><b>Effettuare</b> rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico e altri linguaggi multimediali e di programmazione. <b>Utilizzare</b> tabelle, mappe, diagrammi e strumenti informatici</p>
<p><i>Quando l'alunno valuta i comportamenti è in grado di</i></p>	<p><b>Individuare</b> situazioni critiche che possono succedere in classe</p>	<p><b>Prevedere</b> le conseguenze di situazioni critiche che possono succedere in classe</p> <p><b>IN CHE MODO</b> <b>Relazionandosi</b> con coetanei <b>Comprendendo</b> il senso globale di una conversazione <b>Esprimendo</b> il proprio punto di vista</p>	<p><b>Affrontare e valutare</b> le situazioni che si presentano negli argomenti proposti <b>Informarsi</b> sui principali problemi economici/sociali legati alla tecnologia analizzando anche il vivere quotidiano</p> <p><b>IN CHE MODO</b> <b>Interagendo</b> con uno o più interlocutori. <b>Relazionandosi</b> con coetanei <b>Comprendendo</b> i punti chiave di una conversazione <b>Esponendo</b> in modo chiaro il proprio punto di vista</p>
<p><i>Quando l'alunno immagina come realizzare un oggetto è in grado di</i></p>	<p><b>Osservare</b> pezzi meccanici o oggetti <b>Individuare</b> i difetti di un oggetto</p>	<p><b>Rappresentare</b> graficamente in modo idoneo pezzi meccanici o oggetti <b>Riconoscere</b> i difetti di un oggetto <b>Individuare</b> migliorie da apportare ad oggetti esistenti <b>Pianificare</b> la fabbricazione di un semplice oggetto <b>Elencare</b> gli strumenti e i materiali</p>	<p><b>Rappresentare</b> graficamente in modo idoneo pezzi meccanici o oggetti, <b>applicando</b> anche le regole di scala di proporzione e di quotatura; <b>Modificare o apportare</b> migliorie ad oggetti esistenti <b>Imparare</b> a risolvere i problemi tecnici con montaggi, costruzioni, sperimentazioni e ricerche metodiche <b>Pianificare</b> le fasi per realizzare un oggetto di uso quotidiano utilizzando materiali di riuso, in gruppo o singolarmente, interagendo in più ambienti.</p>
<p><i>Quando l'alunno organizza un viaggio è in grado di</i></p>		<p><b>Organizzare</b> una gita o una visita ad un museo <b>Utilizzare</b> internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<p><b>Progettare</b> l'organizzazione di eventi legati al mondo della scuola <b>Utilizzare</b> internet per le fasi della ricerca e della pianificazione, per reperire e selezionare le informazioni</p>

<p><b>CONOSCENZE</b></p>	<p>Classificazione di oggetti e strumenti in base al loro uso. Documentazione di un percorso didattico esperito o di un'attività svolta da altri. Progettazione di un percorso.</p>	<p>Previsione di risultati in seguito a procedure scelte per la realizzazione di lavori e per la costruzione di manufatti. Elaborazione di semplici progetti di lavoro individuale o di gruppo. Rispetto ad un problema pratico, scelta di procedure risolutive.</p>	<p>il lessico specifico relativo agli ambiti disciplinari. Le regole e gli elementi del disegno tecnico e altri linguaggi multimediali e di programmazione. Le principali proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. problemi economici/sociali legati alla tecnologia analizzando anche il vivere quotidiano. Analizzare immagini fotografate o disegnate in cui siano presenti elementi naturali e artificiali Conosce i contenuti propri della disciplina</p>
<p><b>COMPITI DI REALTÀ E SITUAZIONI</b> <i>L'allievo affronta prove e compiti di realtà in differenti situazioni</i></p>			<p>Dal disegno tecnico al marchio pubblicitario.</p>
<p><b>INDICATORI DI VALUTAZIONE</b> <i>Quando si auto-valuta ed è valutato l'allievo condivide alcuni di questi indicatori Mobilita le seguenti competenze del profilo</i></p>	<p><b>Prevedere</b> lo svolgimento e il risultato di semplici <b>procedure</b> in contesti conosciuti.</p>	<p><b>Prevedere</b> lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. <b>Acquisire</b> il concetto di algoritmo come procedimento risolutivo.</p>	<p><b>Individua</b> le informazioni principali <b>Esprime</b> idee personali <b>Conosce</b> le relazioni tra fenomeni <b>Produrre</b> un elaborato finale <b>Leggere e costruire</b> grafici, tabelle schemi, foto simboli <b>Utilizzare</b> strumenti informatici in ambito operativo <b>Utilizzare</b> le conoscenze acquisite e le applica nella risoluzione dei problemi <b>Comprendere</b> messaggi in contesti specifici. <b>Interagire</b> ponendo domande e rispondendo. <b>Saper utilizzare e comunicare</b> semplici procedure per eseguire prove sperimentali. <b>Cooperare e collaborare</b> con i compagni. <b>Attingere</b> dal proprio bagaglio personale per trasferire i concetti in ambiti diversi. <b>Utilizzare</b> un linguaggio specifico. <b>Utilizzare</b> gli strumenti specifici della disciplina e le tecnologie digitali.</p>

TORNA ALL'INIZIO

**DISCIPLINA: TECNOLOGIA – Nucleo tematico: Intervenire, trasformare e produrre**

Competenza in uscita Traguardi di Competenza <b>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b> Indicazioni Nazionali 2012	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI I <sup>^</sup>
	<b>esplora</b> le potenzialità offerte dalle tecnologie.	<b>Si orienta</b> tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di <b>farne un uso adeguato</b> a seconda delle diverse situazioni <b>Produce</b> semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato <b>utilizzando</b> elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.		<b>Sa utilizzare</b> comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per <b>eseguire</b> , in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche <b>collaborando e cooperando</b> con i compagni. <b>Progetta e realizza</b> rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, <b>utilizzando</b> elementi del disegno tecnico o altri
Obiettivi Nodi concettuali	Indicazioni dai campi di esperienza	Obiettivo/i al termine della cl 3	Obiettivi al termine della cl 5	Obiettivi al termine della cl 3 sec. I <sup>o</sup>
<b>ESECUZIONE DI SEMPLICI ELABORATI UTILIZZANDO PROCEDURE SPECIFICHE</b> <b>KC 5</b> IMPARARE A IMPARARE	Il bambino <b>si confronta</b> con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a <b>familiarizzare</b> con l'esperienza della multimedialità (fotografia, cinema, televisione, digitale), favorendo un contatto attivo con i «media» e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.		<b>Utilizzare</b> semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.	<b>Utilizzare</b> semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).
<b>PRODUZIONE E PROGETTAZIONE ELABORATI PERSONALI, AUTENTICI</b> <b>KC 6 4</b> IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA DIGITALE		<b>Realizzare</b> semplici <b>manufatti</b> secondo istruzioni date.	<b>Smontare</b> semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. <b>Realizzare</b> un oggetto in cartoncino descrivendo e <b>documentando</b> la sequenza delle operazioni.	<b>Smontare e rimontare</b> semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. <b>Costruire</b> oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. <b>Rilevare e disegnare</b> la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.
<b>SVILUPPARE LA MANUALITA'</b> <b>KC 5</b> IMPARARE A IMPARARE		<b>Eseguire</b> semplici interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico.	<b>Eseguire</b> interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	<b>Eseguire</b> interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.
<b>ISTRUZIONI PER L'USO</b> <b>KC 7 5 4</b> SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ - IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA DIGITALE		Utilizzare il <b>computer</b> per scrivere e disegnare. Utilizzare le <b>tecnologie</b> per ricavare informazioni utili.	<b>Cercare, selezionare, scaricare e installare</b> sul computer un comune programma di utilità.	<b>Programmare</b> ambienti informatici e <b>elaborare</b> semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.



## SVILUPPO E ARTICOLAZIONE DEI NODI:

ESECUZIONE DI SEMPLICI ELABORATI UTILIZZANDO PROCEDURE SPECIFICHE - PRODUZIONE E PROGETTAZIONE

ELABORATI PERSONALI, AUTENTICI – ISTRUZIONI PER L'USO

	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA
<p><b>PROCESSI/ ABILITÀ</b> <i>Quando l'alunno esegue elaborati personali è in grado di:</i></p>	<p><b>Familiarizzare</b> con i linguaggi dei media <b>Confrontare</b> i diversi linguaggi mediatici <b>Fare</b> esperienze multi mediatiche</p>	<p><b>Conoscere alcune</b> semplici procedure legate alla catena alimentare <b>Ricreare</b> procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti <b>Rappresentare</b> graficamente in forme semplici, oggetti tecnici, prodotti biologici e processi produttivi</p>	<p><b>Realizzazione</b> di esperienze pratiche riguardanti i processi di trasformazione di risorse naturali in prodotti di consumo <b>Giungere</b> a una visione ragionata di prodotti multimediali che illustrino e spieghino oggetti tecnologici, prodotti biologici e luoghi tecnologici.</p>
<p><i>Quando l'alunno progetta e produce elaborati personali è in grado di:</i></p>		<p><b>Smontare</b> semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. <b>Realizzare</b> un oggetto in cartoncino descrivendo e <b>documentando</b> la sequenza delle operazioni.</p>	<p><b>Smontare e rimontare</b> semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. <b>Costruire</b> oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. <b>Rilevare e disegnare</b> la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p>
<p><i>Quando l'alunno crea "istruzioni per l'uso" è in grado di:</i></p>		<p><b>Cercare, selezionare, scaricare e installare</b> sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p><b>Programmare</b> ambienti informatici e <b>elaborare</b> semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>
<p><b>CONOSCE</b></p>	<p>Utilizzo del computer. Utilizzo di software specifici. Navigazione in internet. Creazione di un percorso con il computer.</p>	<p>Utilizzo di strumenti e materiali digitali. Utilizzo di internet per velocizzare il proprio lavoro di ricerca, di esercitazione e di approfondimento. Utilizzo di specifici programmi informatici. Lavoro cooperativo.</p>	<p>il lessico specifico relativo agli ambiti disciplinari. Le regole e gli elementi del disegno tecnico e altri linguaggi multimediali e di programmazione. Le principali proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. problemi economici/sociali legati alla tecnologia analizzando anche il vivere quotidiano. Analizzare immagini fotografate o disegnate in cui siano presenti elementi naturali e artificiali Conosce i contenuti propri della disciplina</p>

<p><b>COMPITI DI REALTÀ E SITUAZIONI</b>  <i>L'allievo affronta prove e compiti di realtà in differenti situazioni</i></p>		<p>Realizzazione di semplici lavori di cartonaggio (Lapbook, popup...)</p>	<p>Progettare e realizzare un semplice manufatto partendo da materiale di facile reperibilità o materiale riciclato.</p>
<p><b>INDICATORI DI VALUTAZIONE</b>  <i>Quando si auto-valuta ed è valutato l'allievo condivide alcuni di questi indicatori</i></p>	<p><b>Utilizzare</b> progr. di videoscrittura (Word)/videografica (Paint) e software didattici.  <b>Accedere</b> ad internet per ricercare informazioni adeguate all'età.  <b>Sviluppare</b> la capacità di lavorare in modo cooperativo.</p>	<p><b>Utilizzare</b> programmi di grafica e videoscrittura con funzioni progressivamente più complesse.  <b>Consolidare</b> concetti base e contenuti utilizzando software specifici.  <b>Accedere</b> ad internet per ricercare informazioni adeguate all'età.  <b>Sviluppare</b> la capacità di lavorare in modo cooperativo.</p>	<p><b>collaborare</b> con i compagni.  <b>attingere</b> dal proprio bagaglio personale per trasferire i concetti in ambiti diversi.  <b>possedere</b> un linguaggio specifico.  <b>utilizzare</b> gli strumenti specifici della disciplina e le tecnologie digitali.</p>

TORNA ALL'INIZIO