

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 ricosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p>	<p>L'alunno ricosce 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>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e ricosce le forme di energia coinvolte. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, ricoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p>	<p>1) Vedere ed osservare</p> <p>2) Vedere, osservare e sperimentare</p>
	<p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>Inizia a ricoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</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>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descrivere la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p>Conosce 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) Prevedere e immaginare</p> <p>4) Prevedere, immaginare e progettare</p>
<p>esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</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 elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<p>5) Intervenire e trasformare</p> <p>6) Intervenire e trasformare e produrre</p>

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

	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA
<p>PROCESSI/ ABILITÀ</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 osservare, fenomeni tecnici semplici</p> <p>Osservare l'ambiente naturale e l'ambiente artificiale (<i>contesti vicini: scuola, casa, giardino...</i>)</p>	<p>Nel corso di giochi liberi osservare, scoprire i fenomeni tecnici semplici</p> <p>Riconoscere l'ambiente naturale e l'ambiente artificiale</p> <p>Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi materiali.</p>	<p>Nel corso di attività pratiche osservare, scoprire e strutturare i fenomeni tecnici semplici</p> <p>Rappresentare 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>Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>Riconoscere gli elementi quantificati e formalizzati nella realtà tecnologica, ai fini di comprendere il linguaggio elementare del disegno tecnico manuale e digitale</p> <p>Usare il disegno tecnico e seguire le regole dell'assonometria e delle proiezioni ortogonali</p> <p>CON QUESTE STRATEGIE:</p> <p>Affrontare e risolvere le situazioni più comuni che si presentano affrontando gli argomenti proposti</p> <p>Esprimersi utilizzando. tabelle, mappe, diagrammi e strumenti informatici</p> <p>Interagire con uno o più interlocutori.</p> <p>Esporre le proprie idee in modo chiaro e comprensibile,</p> <p>Relazionarsi con coetanei</p> <p>Comprendere i punti chiave di una conversazione</p> <p>UTILIZZANDO 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>Manipolare plastilina o argilla, pongo, gesso per realizzare in modo semplificato modellini o plastici di oggetti tecnologici comuni.</p> <p>rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui si sono ottenuti;</p>	<p>Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>Sapere osservare, esplorare, riconoscere, attraverso i sensi materiali di diverso tipo (argilla, plastilina, farine, carta, cartone, metallo, legno, plastica, rappresentazioni virtuali ecc.)</p> <p>Saper manipolare materiali di vario tipo per realizzare semplici forme identificabili negli oggetti quotidiani</p> <p>Sa progettare e realizzare 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>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p>	<p>Leggere e riprodurre brevi sequenze di istruzioni per il funzionamento di un dispositivo e/o di un processo</p> <p>Utilizzare strumenti informatici per rappresentare semplici grafici e tabelle</p>	<p>Produrre materiale documentale in diverse situazioni e con diverse modalità (ipertesti, presentazioni multimediali ...)</p> <p>Interpretare e utilizzare brevi sequenze di istruzioni per il funzionamento di un dispositivo e/o di un processo</p> <p>utilizzare strumenti informatici e di comunicazione;</p> <p>conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio d'informazione</p>
<p>CONOSCENZE <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>ESEMPI DI COMPITI DI REALTÀ E SITUAZIONI <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>INDICATORI DI VALUTAZIONE <i>Quando si auto-valuta ed è valutato l'allievo condivide alcuni di questi indicatori</i></p>	<p>Comprendere ed eseguire una semplice sequenza di istruzioni orali o scritte.</p> <p>Disegnare utilizzando gli strumenti a disposizione</p>	<p>Comprendere, ricordare ed eseguire una sequenza di istruzioni orali e/o scritte.</p> <p>Conoscere le principali funzioni di alcuni programmi (Excel, Power Point. ecc.)</p>	<p>Individua le informazioni principali</p> <p>Esprime idee personali</p> <p>Conosce le relazioni tra fenomeni</p> <p>Produrre un elaborato finale</p> <p>Leggere e costruire grafici, tabelle schemi, foto simboli</p> <p>Utilizzare strumenti informatici in ambito operativo</p> <p>Utilizzare le conoscenze acquisite e le applica nella risoluzione dei problemi</p> <p>Comprendere messaggi in contesti specifici.</p> <p>Interagire ponendo domande e rispondendo.</p> <p>Saper utilizzare e comunicare semplici procedure per eseguire prove sperimentali.</p> <p>Cooperare e collaborare con i compagni.</p> <p>Attingere dal proprio bagaglio personale per trasferire i concetti in ambiti diversi.</p> <p>Utilizzare un linguaggio specifico.</p> <p>Utilizzare gli strumenti specifici della disciplina e le tecnologie digitali.</p>

Traguardi di Competenza PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE Indicazioni Nazionali 2012	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI I[^]
	<p>Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</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>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descrivere la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p>Conosce 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>
Obiettivi Nodi concettuali	Obiettivo/i al termine della cl 3	Obiettivo/i al termine della cl 5	Obiettivo/i al termine della cl 3 sec. I^o
<p>EFFETTUARE SEMPLICI STIME SU OGGETTI E MATERIALI KC3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</p>	<p>Classificare oggetti e strumenti usati in base all'uso.</p>	<p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p>	<p>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p>
<p>VALUTARE COMPORAMENTI CORRETTI KC6 COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p>	<p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.</p>	<p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p>	<p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p>
<p>IMMAGINARE E PIANIFICARE LA REALIZZAZIONE DI OGGETTI KC 7 -3 SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</p>	<p>Individuare gli strumenti necessari alla costruzione di un semplice oggetto.</p>	<p>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>	<p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p>
<p>ORGANIZZARE O PROGETTARE UN VIAGGIO KC4 7 COMPETENZA DIGITALE SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</p>	<p>Leggere e descrivere un percorso grafico</p>	<p>Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<p>Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare 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>PROCESSI/ ABILITÀ <i>Quando l'alunno effettua stime è in grado di</i></p>	<p>Approcciarsi alla misurazione di oggetti degli ambienti scolastici</p>	<p>Misurare ambienti scolastici Effettuare stime degli stessi Pesare oggetti dell'ambiente scolastico Calcolare alcune variabili critiche di un progetto.</p>	<p>Effettuare rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico e altri linguaggi multimediali e di programmazione. Utilizzare tabelle, mappe, diagrammi e strumenti informatici</p>
<p><i>Quando l'alunno valuta i comportamenti è in grado di</i></p>	<p>Individuare situazioni critiche che possono succedere in classe</p>	<p>Prevedere le conseguenze di situazioni critiche che possono succedere in classe</p> <p>IN CHE MODO Relazionandosi con coetanei Comprendendo il senso globale di una conversazione Esprimendo il proprio punto di vista</p>	<p>Affrontare e valutare le situazioni che si presentano negli argomenti proposti Informarsi sui principali problemi economici/sociali legati alla tecnologia analizzando anche il vivere quotidiano</p> <p>IN CHE MODO Interagendo con uno o più interlocutori. Relazionandosi con coetanei Comprendendo i punti chiave di una conversazione Esponendo 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>Osservare pezzi meccanici o oggetti Individuare i difetti di un oggetto</p>	<p>Rappresentare graficamente in modo idoneo pezzi meccanici o oggetti Riconoscere i difetti di un oggetto Individuare migliorie da apportare ad oggetti esistenti Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto Elencare gli strumenti e i materiali</p>	<p>Rappresentare graficamente in modo idoneo pezzi meccanici o oggetti, applicando anche le regole di scala di proporzione e di quotatura; Modificare o apportare migliorie ad oggetti esistenti Imparare a risolvere i problemi tecnici con montaggi, costruzioni, sperimentazioni e ricerche metodiche Pianificare 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>Organizzare una gita o una visita ad un museo Utilizzare internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<p>Progettare l'organizzazione di eventi legati al mondo della scuola Utilizzare internet per le fasi della ricerca e della pianificazione, per reperire e selezionare le informazioni</p>

<p>CONOSCENZE</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>COMPITI DI REALTÀ E SITUAZIONI <i>L'allievo affronta prove e compiti di realtà in differenti situazioni</i></p>			<p>Dal disegno tecnico al marchio pubblicitario.</p>
<p>INDICATORI DI VALUTAZIONE <i>Quando si auto-valuta ed è valutato l'allievo condivide alcuni di questi indicatori Mobilita le seguenti competenze del profilo</i></p>	<p>Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici procedure in contesti conosciuti.</p>	<p>Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. Acquisire il concetto di algoritmo come procedimento risolutivo.</p>	<p>Individua le informazioni principali Esprime idee personali Conosce le relazioni tra fenomeni Produrre un elaborato finale Leggere e costruire grafici, tabelle schemi, foto simboli Utilizzare strumenti informatici in ambito operativo Utilizzare le conoscenze acquisite e le applica nella risoluzione dei problemi Comprendere messaggi in contesti specifici. Interagire ponendo domande e rispondendo. Saper utilizzare e comunicare semplici procedure per eseguire prove sperimentali. Cooperare e collaborare con i compagni. Attingere dal proprio bagaglio personale per trasferire i concetti in ambiti diversi. Utilizzare un linguaggio specifico. Utilizzare 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 INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE Indicazioni Nazionali 2012	SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI I [^]
	esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.		Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire , in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando 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 ^o
ESECUZIONE DI SEMPLICI ELABORATI UTILIZZANDO PROCEDURE SPECIFICHE KC 5 IMPARARE A IMPARARE	Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare 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.		Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.	Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).
PRODUZIONE E PROGETTAZIONE ELABORATI PERSONALI, AUTENTICI KC 6 4 IMPARARE A IMPARARE COMPETENZA DIGITALE		Realizzare semplici manufatti secondo istruzioni date.	Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.
SVILUPPARE LA MANUALITA' KC 5 IMPARARE A IMPARARE		Eseguire semplici interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico.	Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.
ISTRUZIONI PER L'USO KC 7 5 4 SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ - IMPARARE A IMPARARE - COMPETENZA DIGITALE		Utilizzare il computer per scrivere e disegnare. Utilizzare le tecnologie per ricavare informazioni utili.	Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	Programmare ambienti informatici e elaborare 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>PROCESSI/ ABILITÀ <i>Quando l'alunno esegue elaborati personali è in grado di:</i></p>	<p>Familiarizzare con i linguaggi dei media Confrontare i diversi linguaggi mediatici Fare esperienze multi mediatiche</p>	<p>Conoscere alcune semplici procedure legate alla catena alimentare Ricreare procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti Rappresentare graficamente in forme semplici, oggetti tecnici, prodotti biologici e processi produttivi</p>	<p>Realizzazione di esperienze pratiche riguardanti i processi di trasformazione di risorse naturali in prodotti di consumo Giungere 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>Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. Rilevare e disegnare 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>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>
<p>CONOSCE</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>COMPITI DI REALTÀ E SITUAZIONI <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>INDICATORI DI VALUTAZIONE <i>Quando si auto-valuta ed è valutato l'allievo condivide alcuni di questi indicatori</i></p>	<p>Utilizzare progr. di videoscrittura (Word)/videografica (Paint) e software didattici. Accedere ad internet per ricercare informazioni adeguate all'età. Sviluppare la capacità di lavorare in modo cooperativo.</p>	<p>Utilizzare programmi di grafica e videoscrittura con funzioni progressivamente più complesse. Consolidare concetti base e contenuti utilizzando software specifici. Accedere ad internet per ricercare informazioni adeguate all'età. Sviluppare la capacità di lavorare in modo cooperativo.</p>	<p>collaborare con i compagni. attingere dal proprio bagaglio personale per trasferire i concetti in ambiti diversi. possedere un linguaggio specifico. utilizzare gli strumenti specifici della disciplina e le tecnologie digitali.</p>

TORNA ALL'INIZIO