

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TECNOLOGIA OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della scuola primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ▪ È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. ▪ 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. ▪ Sa ricavare informazioni utili di sua proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ▪ Si orienta fra 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. ▪ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. ▪ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ▪ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e non , relativamente a oggetti e strumenti esplorati e inesplorati <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Smontare semplici oggetti e meccanismi. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. ▪ Realizzare un semplice oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni ▪ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento ▪ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati ▪ Usare semplici software didattici 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Funzioni di oggetti di uso quotidiano (forbici/temperino/biro...) <input type="checkbox"/> Caratteristiche principali dei materiali di uso quotidiano e loro classificazione. <input type="checkbox"/> Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto , elencando gli strumenti e i materiali necessari. <input type="checkbox"/> Utilizzo degli strumenti geometrici. <input type="checkbox"/> Le principali componenti del computer

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TECNOLOGIA OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe quinta della scuola primaria)	
	ABILITA'	CONOSCENZE/ESPERIENZE
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente circostante. ▪ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ▪ Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. ▪ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ▪ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. ▪ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Caratteristiche di un oggetto e delle parti che lo compongono. <input type="checkbox"/> Realizzazione di semplici modelli. <input type="checkbox"/> Grafici, tabelle e testi regolativi per rappresentare come è stato realizzato il modello.

<p>Prevedere e immaginare</p> <p>È 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>	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando anche internet per reperire notizie e informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> -Uso dei materiali più comuni. -Principali proprietà dei materiali. - Organizzazione della gita scolastica o di una visita didattica.
<p>Intervenire e trasformare</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>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Usare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Macchine che producono ed utilizzano le principali forme di energia. - Regole sulla sicurezza, anche attraverso la lettura della simbologia, nell'uso dell'energia. - Sensibilizzazione alla ricerca di fonti di energia rinnovabile e non con il rispetto dell'ambiente. - Uso appropriato della macchina fotografica e del computer.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TECNOLOGIA OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe terza della scuola secondaria di primo grado)	
	ABILITÀ	CONOSCENZE/ESPERIENZE
Osservazione e analisi della realtà tecnologica 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.	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare i fenomeni di degrado e inquinamento ambientale provocati dalle attività produttive dell'uomo. - Analizzare le tecnologie antinquinamento - Riconoscere, analizzare e descrivere oggetti, utensili, macchine, impianti nelle loro procedure costruttive, nelle loro parti, nella loro contestualizzazione e in base alla loro sostenibilità. - 	<ul style="list-style-type: none"> - Insieme dei manufatti che l'uomo usa per soddisfare i suoi bisogni nel rispetto dei valori umani, sociali e ambientali. - Ambiente e sostenibilità
Progettazione, realizzazione e verifica di esperienze operative Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare graficamente un oggetto in modo intuitivo o con il supporto di mezzi tecnologici, applicando regole delle proiezioni ortogonali e forme elementari di assonometria. - Realizzare un modello operativo per soddisfare un bisogno, seguendo la procedura: <i>ideazione-progettazione – rappresentazione – realizzazione – collaudo - produzione – dismissione – riciclo.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Elementi del disegno tecnico e sistemi di rappresentazione - Computer; sistema operativo; programmi.
Conoscenze tecniche e tecnologiche Conosce i principali processi di trasformazione di risorse e di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere negli oggetti tecnologici le procedure costruttive e l'origine delle materie prime. - Formulare ipotesi per il risparmio energetico e analizzare le tecnologie esistenti 	<ul style="list-style-type: none"> - Proprietà fisiche e caratteristiche dei materiali - I settori produttivi - organizzazione dei processi produttivi(dalle materie prime al prodotto finito) - Le risorse energetiche (modalità di produzione e di trasformazione tra diversi tipi di energia)
Comprensione e uso dei linguaggi specifici Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare e usare le varie fonti di informazioni, di rilevare dati, elaborarli, tabularli e verificarli. - Utilizzare i codici, gli strumenti e i procedimenti propri del disegno tecnico. - Utilizzare programmi specifici per presentazioni e comunicazioni di idee, contenuti, immagini ecc. - Utilizzare computer e software specifici per approfondire o recuperare aspetti disciplinari e interdisciplinari. - Utilizzare la comunicazione in rete locale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Linguaggio grafico. - Linguaggio informatico.