

competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SCUOLA DELL'INFANZIA: ANNI 3

IMMAGINI, SUONI, COLORI

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO			
	CONOSCENZE	ABILITA'	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> I nomi degli oggetti I colori fondamentali Il gioco di ruolo Canti e filastrocche Le parti del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> Esprimere creativamente le proprie idee, le proprie esperienze e le proprie emozioni attraverso le arti visive, la musica e lo spettacolo. Inventare storie e rappresentarle attraverso attività grafico-pittoriche e altre attività manipolative 	L'alunno se sollecitato dall'adulto: <ul style="list-style-type: none"> -esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva -colora su grandi fogli -gioca singolarmente 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> -esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva -colora su grandi fogli -gioca singolarmente 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> -usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere su spazi estesi rispettando, sommariamente, i contorni definiti -collabora con il piccolo gruppo nei giochi di ruolo -disegna l'amico 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> -usa il corpo e gli oggetti per lasciare segni, tracce e stampi -rappresenta l'omino cefalopode -si esprime in giochi di ruolo
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> Materiali per attività grafico - espressive 	<ul style="list-style-type: none"> Esplorare e utilizzare con creatività materiali e tecniche e disposizione. Sperimentare diverse forme di espressione attraverso l'uso delle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie. Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione) 	L'alunno se sollecitato dall'adulto: <ul style="list-style-type: none"> -associa colori uguali -ripete per imitazione canti, filastrocche musicate 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> -associa colori uguali -ripete per imitazione canti, filastrocche musicate 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> -esplora materiali diversi -conosce i colori fondamentali e i loro nomi -segue un breve spettacolo -prova interesse e canta canzoncine, filastrocche musicate 	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> -esplora materiali diversi e li utilizza in attività creative ed espressive -distingue i colori fondamentali e li usa in modo appropriato -presta attenzione nel seguire un breve spettacolo e narra gli avvenimenti principali -prova interesse e si adegua al gruppo nel canto di canzoncine, filastrocche musicate, associando parole e gesti.
COMPREDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE		<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo e oggetti 	L'alunno sperimenta suoni e rumori se sollecitato dall'adulto	L'alunno sperimenta suoni e rumori	L'alunno discrimina suoni e rumori	L'alunno discrimina suoni e rumori riproducendoli

competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SCUOLA DELL'INFANZIA: ANNI 4	IMMAGINI, SUONI, COLORI					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO			
	CONOSCENZE	ABILITA'	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p align="center">ESPRIMERSI E COMUNICARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materiali e relativo utilizzo per la produzione di elaborati grafico – plastico • Tecniche di rappresentazione grafica, plastica 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere creativamente le proprie idee, le proprie esperienze e le proprie emozioni attraverso le arti visive, la musica e lo spettacolo. • Inventare storie e rappresentarle attraverso attività grafico-pittoriche e altre attività manipolative 	<p>L'alunno se aiutato dall'adulto: -ricopre con il colore le immagini rispettando i margini della figura -ascolta storie con attenzione</p>	<p>L'alunno: -ricopre con il colore le immagini rispettando i margini della figura -ascolta storie con attenzione</p>	<p>L'alunno: -usa il materiale grafico – pittorico sperimentando. -ascolta storie e verbalizza le azioni dei protagonisti. -nel disegno ne rappresenta qualche elemento. -partecipa ad attività di animazione</p>	<p>L'alunno: -disegna spontaneamente e su consegna rappresentando e colorando chiaramente gli elementi. -inventa semplici storie. -rappresenta parti di storia con il disegno e la pittura. -drammatizza semplici storie interpretando un ruolo. -disegna la figura umana.</p>
<p align="center">OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco simbolico • Colori fondamentali • Canti • Le parti del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e utilizzare con creatività materiali e tecniche e disposizione. • Sperimentare diverse forme di espressione attraverso l'uso delle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie. • Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione) 	<p>L'alunno se aiutato dall'adulto: -esplora materiali diversi -conosce tecniche diverse -segue uno spettacolo per un tempo adeguato -memorizza filastrocche e canti</p>	<p>L'alunno: -esplora materiali diversi -conosce tecniche diverse -segue uno spettacolo per un tempo adeguato -memorizza filastrocche e canti</p>	<p>L'alunno: -utilizza, su indicazione, materiali -conosce i colori primari e derivati -conosce tecniche diverse e le usa su indicazione -presta attenzione nel seguire uno spettacolo breve -canta in gruppo</p>	<p>L'alunno: -realizza semplici lavori di assemblaggio con materiali diversi. -conosce i colori primari e derivati e li usa in modo adeguato. -conosce e usa tecniche diverse spontaneamente. -scopre tecnologie multimediali. -presta attenzione nel seguire uno spettacolo breve e racconta gli avvenimenti principali. -ascolta suoni e musiche, canta in gruppo e unisce parole, gesti e movimenti</p>
<p align="center">COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. • Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce, corpo e oggetti 	<p>L'alunno distingue suoni e rumori se aiutato dall'adulto</p>	<p>L'alunno distingue suoni e rumori</p>	<p>L'alunno discrimina suoni e rumori associandoli alla fonte</p>	<p>L'alunno riproduce suoni e rumori con il corpo e la voce</p>

competenza chiave europea: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

SCUOLA DELL'INFANZIA: ANNI 5

IMMAGINI, SUONI, COLORI

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO			
	CONOSCENZE	ABILITA'	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
ESPRIMERSI E COMUNICARE	<ul style="list-style-type: none"> • Materiali per la produzione di elaborati • Principali forme e di espressi • Tecniche di rappresentazione e grafica, plastica, corporea audiovisiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere creativamente le proprie idee, le proprie esperienze e le proprie emozioni attraverso le arti visive, la musica e lo spettacolo. • Inventare storie e rappresentarle attraverso attività grafico-pittoriche e altre attività manipolative 	L'alunno se sollecitato dall'adulto: -usa il corpo e gli oggetti per lasciare segni, tracce. -ascolta storie e disegna particolari significativi. -disegna la figura umana. -partecipa ad attività di animazione.	L'alunno: -usa il corpo e gli oggetti per lasciare segni, tracce. -ascolta storie e disegna particolari significativi. -disegna la figura umana. -partecipa ad attività di animazione.	L'alunno: -trasferisce fatti ed esperienze di simboli grafici. -segue una traccia e completa una storia. -disegna la figura umana nelle parti essenziali. -drammatizza semplici storie.	L'alunno: -trasferisce fatti ed esperienze in simboli grafici e poi verbalizza. -inventa storie di senso compiuto. -rappresenta storie con il disegno, la pittura e altre forme. -disegna la figura umana in modo completo. -assume un ruolo attivo nella drammatizzazione interpretando sentimenti ed emozioni.
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco simbolico • I Canti • I colori • Le parti del corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e utilizzare con creatività materiali e tecniche e disposizione. • Sperimentare diverse forme di espressione attraverso l'uso delle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie. • Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione) 	L'alunno con l'aiuto dell'adulto: -utilizza materiali di recupero. -conosce i colori primari e derivati. -organizza i propri elaborati grafici utilizzando i colori. -segue spettacoli. -ascolta suoni e musiche di vario genere. -canta in coro.	L'alunno: -utilizza su indicazione materiali di recupero. -conosce i colori primari e derivati. -organizza i propri elaborati grafici utilizzando i colori. -segue spettacoli. -ascolta suoni e musiche di vario genere. -canta in coro.	L'alunno: -utilizza materiale di recupero per realizzare attività spontanee. -conosce i colori primari e sa ricavarne i derivati. -nei disegni rispetta i colori nella realtà. -segue con interesse spettacoli. -canta e accompagna la voce con gesti pertinenti.	L'alunno: -utilizza in modo creativo materiali di recupero e non. -conosce i colori primari – derivati e sfumature. -usa il colore in modo adeguato. -sperimenta diverse forme di espressione artistica attraverso l'uso di nuove tecnologie. -presta attenzione nel seguire spettacoli di vario tipo e sa raccontarli. -ascolta suoni e musiche di vario genere. -canta e si muove in sincronia con i compagni a suon di musica.
COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERE D'ARTE		<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. • Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, 	L'alunno con l'aiuto dell'adulto: -verbalizza il contenuto dei propri disegni -distingue i suoni dai rumori -accompagna il suono con semplici ritmi	L'alunno: -verbalizza il contenuto dei propri disegni -distingue i suoni dai rumori -accompagna il suono con semplici ritmi	L'alunno: -"legge" immagini di quadri e di illustrazioni d'arte e ne osserva forme e colori -distingue i suoni dai rumori -esegue con il corpo e con alcuni strumenti semplici ritmi	L'alunno: -sviluppa il senso estetico attraverso l'osservazione di opere d'arte -distingue i suoni dai rumori associandoli ai relativi contesti -utilizza materiali diversi per la costruzione di semplici strumenti musicali

		utilizzando voce, corpo e oggetti				
--	--	--------------------------------------	--	--	--	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

CLASSE 1 PRIMARIA	TECNOLOGIA					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO			
	CONOSCENZE	ABILITA'	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>VEDERE E OSSERVARE PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La struttura di oggetti semplici e le loro proprietà. • Unitarietà e parti degli oggetti. • Scomposizione e ricomposizione di oggetti. • Funzioni e modi d'uso di oggetti semplici. • Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà. • Utilizzo di diversi materiali per produrre semplici oggetti. • Le parti del computer. • Programmi per l'uso del mouse. • Programmi per l'uso della tastiera (tasti funzione: invio, barra spaziatrice, frecce direzionali). • Programmi per disegni e colorazioni libere. • Giochi didattici con il computer 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali • Individuare la funzione di oggetti di uso comune • Denominare e riconosce le parti di alcuni oggetti • Pianificare la realizzazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Realizzare un oggetto con materiali vari e verbalizzare le sequenze della sua realizzazione • Distinguere le parti essenziali del computer • Utilizzare i programmi per l'uso del mouse e della tastiera. • Utilizzare programmi di disegno. • Usare giochi didattici. 	<p>L'alunno riconosce le principali componenti e le funzioni di strumenti di uso quotidiano con l'aiuto dell'adulto</p> <p>L'alunno, guidato, realizza piccoli manufatti.</p> <p>L'alunno riconosce le principali componenti di una postazione informatica se aiutato dall'adulto</p>	<p>L'alunno conosce le principali componenti e le funzioni di strumenti di uso quotidiano.</p> <p>L'alunno, guidato, realizza piccoli manufatti.</p> <p>L'alunno riconosce le principali componenti di una postazione informatica.</p>	<p>L'alunno conosce e sa descrivere le principali componenti e le funzioni di strumenti di uso quotidiano.</p> <p>L'alunno realizza e sa descrivere le principali fasi di realizzazione di un manufatto.</p> <p>L'alunno riconosce le principali componenti di una postazione informatica e, guidato, le utilizza.</p>	<p>L'alunno conosce e sa descrivere le principali componenti di strumenti di uso quotidiano e sa spiegarne il funzionamento</p> <p>L'alunno realizza e sa descrivere le fasi di realizzazione di un manufatto.</p> <p>L'alunno riconosce le principali componenti di una postazione informatica e le utilizza in situazioni appropriate.</p>

	e la LIM.					
--	-----------	--	--	--	--	--

CLASSE 2 PRIMARIA	TECNOLOGIA					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO			
	CONOSCENZE	ABILITA'	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> I materiali: naturali e artificiali e le loro proprietà. Utilizzo di diversi materiali per produrre semplici oggetti. Procedura di accensione e spegnimento di un PC. Principali icone del desktop. Procedura per il salvataggio di un file. Programmi per l'uso della tastiera (tasti funzione: invio, barra spaziatrice, frecce direzionali, tasto backspace, tasto maiuscolo, tasto bloc maiuscolo). Programmi per disegni e colorazioni libere. Giochi didattici con il computer e la LIM Programmi di videoscrittura. 	<p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Pianificare la realizzazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari. Realizzare un oggetto con materiali diversi e verbalizzarne le sequenze della sua realizzazione. Realizzare decorazioni in riferimento a festività o ricorrenze.</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione (programma) informatica.</p>	<p>L'alunno distingue i materiali con l'aiuto dell'adulto</p> <p>L'alunno, guidato, realizza piccoli manufatti.</p> <p>L'alunno, guidato, applica le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici.</p>	<p>L'alunno distingue i materiali.</p> <p>L'alunno, guidato, realizza piccoli manufatti.</p> <p>L'alunno, guidato, applica le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici.</p>	<p>L'alunno distingue e riconosce le principali caratteristiche dei materiali.</p> <p>L'alunno realizza e sa descrivere le principali fasi di realizzazione di un manufatto.</p> <p>L'alunno applica le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici.</p>	<p>L'alunno conosce le caratteristiche dei materiali e li sa classificare.</p> <p>L'alunno realizza e sa descrivere le fasi di realizzazione di un manufatto.</p> <p>L'alunno conosce e applica le procedure apprese per accedere ai programmi informatici e le utilizza.</p>

CLASSE 3 PRIMARIA	TECNOLOGIA					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO			
	CONOSCENZE	ABILITA'	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>VEDERE E OSSERVARE PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche degli strumenti più comuni. • Produzione di semplici oggetti: analisi dei diversi materiali proposti per una scelta consapevole. • Realizzazione di tabelle e istogrammi per la rilevazione dei dati. Giochi didattici con il computer e la LIM. • Programmi di videoscrittura e strumenti di formattazione (cambiare il carattere, scegliere il colore, sottolineare, evidenziare, allineare il testo, ...). • Programma di disegno: strumenti di Paint e funzionalità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni arbitrarie e convenzionali sull'ambiente scolastico. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Pianificare la realizzazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Realizzare un oggetto in cartoncino e verbalizzare le sequenze della realizzazione. • Realizzare decorazioni, in riferimento a festività o ricorrenze. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Utilizzare correttamente il computer: salvare nella cartella adatta o su altri supporti di archiviazione; saper cercare un documento precedentemente salvato. utilizzare le funzioni della videoscrittura taglia, copia e incolla. 	<p>L'alunno distingue i materiali con l'aiuto dell'adulto</p> <p>L'alunno, solo se guidato, realizza piccoli manufatti.</p> <p>L'alunno, solo se guidato, applica le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici.</p>	<p>L'alunno distingue i materiali.</p> <p>L'alunno, guidato, realizza piccoli manufatti.</p> <p>L'alunno, guidato, applica le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici.</p>	<p>L'alunno distingue e riconosce le principali caratteristiche dei materiali.</p> <p>L'alunno realizza e sa descrivere le principali fasi di realizzazione di un manufatto.</p> <p>L'alunno applica le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici.</p>	<p>L'alunno conosce le caratteristiche dei materiali e li sa classificare.</p> <p>L'alunno realizza e sa descrivere le fasi di realizzazione di un manufatto.</p> <p>L'alunno conosce e applica le procedure apprese per accedere ai programmi informatici e le utilizza.</p>

CLASSE 4 PRIMARIA		TECNOLOGIA				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO			
	CONOSCENZE	ABILITA'	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>VEDERE E OSSERVARE PREVEDERE E IMMAGINARE INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<p>Misurazioni arbitrarie e non dell'ambiente scolastico e della propria abitazione. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche di alcuni strumenti. Analisi del malfunzionament o di oggetti. Analisi di etichette e/o volantini. Realizzazione di tabelle, mappe e diagrammi. Giochi didattici con il computer e la LIM. Programmi di videoscrittura: inserire elementi grafici (ClipArt, WordArt, forme) Programmi di presentazione: (Power Point/ Open Office Impress)): creare slide, inserire immagini e conoscere i principali comandi per gli effetti grafici e di transizione</p>	<p>Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico con l'uso del termometro. Utilizzare in modo appropriato righello e goniometro. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Cercare e selezionare sui diversi mezzi di comunicazione un comune programma di utilità Utilizzare WordArt Conoscere e usare internet per reperire notizie e informazioni.</p>	<p>L'alunno con l'aiuto dell'adulto: -osserva nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale; -legge informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette e volantini; -riconosce i diversi mezzi di comunicazione; -apre e lavora su un programma seguendo le indicazioni.</p>	<p>L'alunno: -osserva nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale; -legge informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette e volantini; -conosce i diversi mezzi di comunicazione; -apre e lavora su un programma seguendo le indicazioni dell'adulto.</p>	<p>L'alunno: - riconosce e nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale; - comprende informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette e volantini; - si orienta i diversi mezzi di comunicazione; - apre e lavora su un programma applicando le principali procedure.</p>	<p>L'alunno: -riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale; -ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette e volantini; -è in grado di fare un uso adeguato dei diversi mezzi di comunicazione; -apre e lavora su un programma in autonomia.</p>

CLASSE 5 PRIMARIA	TECNOLOGIA					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO			
	CONOSCENZE	ABILITA'	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Montaggio e smontaggio di oggetti. Produzione di modelli attraverso il disegno o l'uso di strumenti multimediali. Programmi di videoscrittura. 	<p>Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Utilizzare in modo appropriato righello, squadra, goniometro e compasso. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Reperire notizie e informazioni relative a una visita guidata usando internet.</p> <p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. Conoscere e usare internet per reperire notizie e informazioni Conoscere e utilizzare la netiquette negli scambi di posta elettronica. Saper inviare un allegato per posta elettronica.</p> <p>Conoscere il significato elementare di energia, le sue diverse forme e le macchine che le utilizzano.</p> <p>Conoscere il funzionamento di macchina ed impianti (inceneritore, compostaggio dei rifiuti organici).</p>	<p>L'alunno con l'aiuto dell'adulto: -riconosce alcuni processi di trasformazione delle risorse;</p> <p>-produce semplici modelli del proprio operato;</p> <p>-inizia a riconoscere le caratteristiche della tecnologia;</p> <p>-riconosce i diversi mezzi di comunicazione;</p> <p>-apre e lavora su un programma seguendo le indicazioni;</p> <p>-riconosce alcuni processi di trasformazione e di consumo di energia;</p> <p>-riflette sui principali comportamenti da attivare nel rispetto dell'ambiente.</p>	<p>L'alunno: -conosce alcuni processi di trasformazione delle risorse;</p> <p>-produce semplici modelli del proprio operato;</p> <p>-inizia a riconoscere le caratteristiche della tecnologia;</p> <p>-conosce i diversi mezzi di comunicazione;</p> <p>-apre e lavora su un programma seguendo le indicazioni dell'adulto;</p> <p>-conosce alcuni processi di trasformazione e di consumo di energia;</p> <p>-riflette sui principali comportamenti da attivare nel rispetto dell'ambiente.</p>	<p>L'alunno: -conosce alcuni processi di trasformazione delle risorse e di consumo di energia;</p> <p>-produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato;</p> <p>-inizia a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia;</p> <p>-si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione;</p> <p>-apre e lavora su un programma applicando le principali procedure;</p> <p>-conosce i principali processi di trasformazione e di consumo di energia;</p> <p>- riflette sui principali comportamenti da attivare nel rispetto dell'ambiente e li mette in atto con qualche incertezza.</p>	<p>L'alunno: -conosce alcuni processi di trasformazione delle risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale;</p> <p>-produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando il disegno tecnico o strumenti multimediali;</p> <p>-inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia;</p> <p>-è in grado di fare un uso adeguato dei diversi mezzi di comunicazione;</p> <p>-apre e lavora su un programma in autonomia;</p> <p>-conosce i processi di trasformazione e di consumo di energia;</p> <p>-riflette e attiva comportamenti rispettosi dell'ambiente.</p>
PREVEDERE E IMMAGINARE						

INTERVENIRE E
TRASFORMARE

- Programmi di presentazione (Power Point/ Open Office Impress)): creare slide, inserire immagini e conoscere i principali comandi per gli effetti grafici e di transizione

- Uso di fonti reperite sul web.
- Giochi didattici con il computer e la LIM.
- La posta elettronica
- Studio delle principali fonti di energia e il relativo impatto sull'ambiente di vita.

	<ul style="list-style-type: none">• Relazione fra organismi e ambiente e possibile soluzione ai problemi ambientali.					
--	--	--	--	--	--	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'alunno conosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. E' 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 su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. 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. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

CLASSE 1 SECOND.	TECNOLOGIA					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO			
	CONOSCENZE	ABILITA'	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze tecniche e tecnologiche • Informatica • Dall'analisi all'ipotesi • Laboratorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali • Osservare e riconoscere i vari tipi di materiali • Osservare l'evoluzione storica del processo tecnologico, riconoscere i vantaggi per l'umanità ed individuare i limiti posti da tale sviluppo • Riconoscere gli aspetti etici legati ai processi produttivi • Utilizzare diversi software informatici per realizzare prodotti di tipo digitale • Ricavare dalla lettura di testi differenti informazioni: tabelle, schemi, diagrammi • Utilizzare le istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce con l'aiuto dell'insegnante i principali sistemi tecnologici nell'ambiente circostante -riconosce con l'aiuto dell'insegnante i principali tipi di materiali -riconosce con la guida dell'insegnante l'evoluzione storica del processo tecnologico -riconosce attraverso l'aiuto di un adulto semplici legami fra i processi produttivi e gli aspetti etici legati allo sfruttamento dell'uomo e dell'ambiente -utilizza in modo meccanico ed in semplici contesti i principali software -applica e produce in modo guidato gli schemi di un testo 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce con la guida dell'insegnante i principali sistemi tecnologici nell'ambiente circostante -riconosce con la guida dell'insegnante i principali tipi di materiali -riconosce con la guida dell'insegnante l'evoluzione storica del processo tecnologico -riconosce attraverso una guida semplici legami fra i processi produttivi e gli aspetti etici legati allo sfruttamento dell'uomo e dell'ambiente -utilizza in modo meccanico ed in semplici contesti i principali software -applica e produce in modo guidato gli schemi di un testo 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce in modo adeguato i principali sistemi tecnologici nell'ambiente circostante -riconosce in modo adeguato i principali tipi di materiali -riconosce in modo adeguato l'evoluzione storica del processo tecnologico -riconosce in modo adatto i legami fra i processi produttivi e gli aspetti etici legati allo sfruttamento dell'uomo e dell'ambiente -utilizza in modo adeguato i principali software -applica e produce in modo appropriato e corretto gli schemi di un testo -applica le istruzioni tecniche 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce con sicurezza i sistemi tecnologici analizzati -riconosce con sicurezza i differenti tipi di materiali analizzati -riconosce con sicurezza e in modo critico l'evoluzione storica del processo tecnologico, riconoscendo i vantaggi per l'umanità ed individuandone i limiti -riconosce in modo consapevole e critico i legami fra i processi produttivi e gli aspetti etici legati allo sfruttamento dell'uomo e dell'ambiente -utilizza in modo autonomo i principali software ed è capace di farne un uso efficace e responsabile -applica e produce schemi, effettua analisi e collegamenti in modo appropriato e creativo -applica le istruzioni tecniche in maniera razionale e

			-applica le istruzioni tecniche con l'aiuto dell'insegnante	-applica le istruzioni tecniche con la guida dell'insegnante		autonoma, collaborando e cooperando con i compagni
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	<ul style="list-style-type: none"> Disegno e progetto Linguaggio tecnico e normativa 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere gli elementi geometrici fondamentali legati al disegno geometrico e tecnico Conoscere le funzioni degli strumenti di disegno Utilizzare gli strumenti tecnici del disegno Costruire con gli strumenti figure geometriche bidimensionali e disegni decorativi Progettare e realizzare semplici prodotti anche di tipo digitale Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione 	<p>L'alunno con l'aiuto dell'adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce gli elementi geometrici -conosce le funzioni degli strumenti del disegno -utilizza gli strumenti -costruisce attraverso una guida le figure geometriche fondamentali -realizza in modo approssimativo semplici prodotti -utilizza in modo semplice i codici del disegno, comprende parzialmente le fasi di un percorso progettuale e il procedimento di costruzione delle figure geometriche 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce gli elementi geometrici in modo guidato -conosce le funzioni degli strumenti del disegno -utilizza gli strumenti in modo guidato -costruisce attraverso una guida le figure geometriche fondamentali -realizza in modo approssimativo semplici prodotti -utilizza in modo semplice i codici del disegno, comprende parzialmente le fasi di un percorso progettuale e il procedimento di costruzione delle figure geometriche 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce gli elementi geometrici in modo autonomo -conosce alcune delle funzioni fondamentali degli strumenti del disegno -lavora in modo preciso, ordinato e utilizza al meglio gli strumenti del disegno -costruisce figure geometriche bidimensionali e disegni decorativi -realizza in maniera appropriata semplici prodotti -conosce in modo appropriato i codici del disegno, comprende le fasi di un percorso progettuale e il procedimento di costruzione delle figure geometriche 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce gli elementi geometrici in modo autonomo ed effettua collegamenti con altre discipline -conosce le funzioni degli strumenti del disegno in modo preciso e dettagliato -lavora in modo preciso, ordinato e utilizza in piena autonomia gli strumenti del disegno -costruisce figure geometriche bidimensionali e disegni decorativi in modo preciso e decorativo -progetta in modo autonomo, realizza in modo creativo e propositivo prodotti anche di tipo digitale -conosce in modo completo i codici del disegno, comprende in maniera completa le fasi di un percorso progettuale e il procedimento di costruzione delle figure geometriche
	<ul style="list-style-type: none"> Laboratorio 	<ul style="list-style-type: none"> Smontare e rimontare alcuni strumenti tecnici (compasso, balaustrino, ecc.) Eseguire prove 	<p>L'alunno solo con l'aiuto dell'adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -smonta e rimonta con 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -smonta e rimonta con 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -smonta e rimonta le 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -smonta e rimonta gli

INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE		sperimentali con i materiali studiati	gli strumenti tecnici	l'aiuto dell'insegnante gli strumenti tecnici	punte e le mine del compasso in autonomia	strumenti tecnici, li analizza e ne descrive le caratteristiche in piena autonomia
---	--	---------------------------------------	-----------------------	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> Rilevare e disegnare semplici oggetti Riparare e mantenere gli oggetti tecnici in uso Costruire oggetti con i materiali studiati 	-sperimenta l'utilizzo dei materiali -rileva le misure di alcuni oggetti d'arredo -organizza il materiale tecnico -se seguito, costruisce piccoli oggetti con i materiali studiati	-sperimenta l'utilizzo dei materiali con il supporto dell'insegnante -rileva le misure di alcuni oggetti d'arredo con l'aiuto dell'insegnante -organizza il materiale tecnico con l'aiuto dell'insegnante -se seguito, costruisce piccoli oggetti con i materiali studiati	-sperimenta in autonomia l'utilizzo dei materiali -rileva le misure di alcuni oggetti d'arredo in autonomia -organizza il materiale tecnico in autonomia -costruisce oggetti con i materiali studiati	- utilizza e sperimenta i materiali studiati in modo autonomo e creativo -rileva le misure di alcuni oggetti d'arredo con ordine e precisione in autonomia -organizza il materiale tecnico con ordine e precisione in autonomia -costruisce oggetti con precisione, ordine e creatività
--	--	--	---	---	--	--

CLASSE 2 SECOND.		TECNOLOGIA				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO			
	CONOSCENZE	ABILITA'	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	<ul style="list-style-type: none"> Conoscenze tecniche e tecnologiche Sistemi tecnologici e processi I processi produttivi: agricoltura I processi produttivi: alimentazione I processi produttivi: trasformazione degli alimenti Informatica Dall'analisi all'ipotesi Laboratorio 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali Osservare e riconoscere i vari tipi di materiali Riconoscere e analizzare il settore produttivo di agricoltura e allevamento Classificare gli alimenti secondo i principi nutritivi fondamentali Riconoscere e analizzare i principali alimenti e il corrispondente settore 	L'alunno solo se aiutato dall'adulto: -riconosce principali sistemi tecnologici nell'ambiente circostante -conosce alcune caratteristiche dei materiali studiati -riconosce i fattori principali del settore primario -classifica gli alimenti nei fondamentali principi nutritivi	L'alunno: -riconosce con la guida dell'insegnante i principali sistemi tecnologici nell'ambiente circostante -conosce alcune caratteristiche dei materiali studiati -riconosce in modo guidato i fattori principali del settore primario -classifica gli alimenti nei fondamentali principi nutritivi attraverso una guida	L'alunno: -riconosce in modo adeguato nell'ambiente i principali sistemi tecnologici -conosce le caratteristiche dei materiali studiati -riconosce e analizza il settore produttivo di agricoltura e allevamento -classifica gli alimenti nei fondamentali principi nutritivi e ne descrive il processo	L'alunno: -riconosce con sicurezza i sistemi tecnologici studiati nell'ambiente circostante -conosce in modo approfondito le caratteristiche dei materiali studiati -riconosce e analizza il settore produttivo di agricoltura e allevamento e il suo legame con l'ambiente -classifica gli alimenti nei fondamentali principi nutritivi e ne descrive il processo produttivo in modo completo e approfondito

		<ul style="list-style-type: none"> • produttivo • Utilizzare diversi software informatici per realizzare prodotti di tipo digitale • Ricavare dalla lettura di testi differenti informazioni: tabelle, schemi, diagrammi • Utilizzare le istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi 	<p>-riconosce e analizza i principali alimenti e il corrispondente settore produttivo</p> <p>-sviluppa una elementare presentazione degli argomenti trattati</p>	<p>-riconosce e analizza i principali alimenti e il corrispondente settore produttivo in modo guidato</p> <p>-sviluppa una semplice presentazione degli argomenti trattati</p>	<p>produttivo</p> <p>-riconosce e analizza i principali alimenti e il corrispondente settore produttivo</p> <p>-sviluppa una presentazione degli argomenti trattati in modo adeguato</p>	<p>-riconosce e analizza i principali alimenti e il corrispondente settore produttivo in modo completo e approfondito</p> <p>-sviluppa una presentazione degli argomenti trattati in modo personale e creativo, sfruttando i motori di ricerca</p>
--	--	---	--	--	--	--

			<p>-applica e produce in semplici schemi di un testo</p> <p>-applica semplici istruzioni tecniche</p>	<p>-applica e produce in modo guidato semplici schemi di un testo</p> <p>-applica semplici istruzioni tecniche con la guida dell'insegnante</p>	<p>-applica e produce in modo appropriato e corretto gli schemi di un testo</p> <p>-applica le istruzioni tecniche</p>	<p>-applica e produce schemi, effettua analisi e collegamenti in modo appropriato e creativo</p> <p>-applica le istruzioni tecniche in maniera razionale autonoma, collaborando e cooperando con i compagni</p>
--	--	--	---	---	--	---

<p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno e progetto • Linguaggio tecnico e normativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegnare proiezioni ortogonali di solidi • Disegnare proiezioni ortogonali di gruppi di solidi • Disegnare proiezioni ortogonali di solidi complessi • Sviluppare figure solide • Disegnare le assonometrie intuitive funzionali alla realizzazione delle proiezioni ortogonali • Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali utilizzando elementi del disegno tecnico o 	<p>L'alunno solo con l'aiuto dell'adulto</p> <p>-svolge semplici esercizi sulle proiezioni ortogonali</p> <p>-realizza i solidi fondamentali</p> <p>-riconosce il solido in assonometria rappresentato in assonometria intuitiva</p> <p>-utilizza in modo semplice i codici del disegno, comprende parzialmente le fasi di un percorso progettuale</p>	<p>L'alunno:</p> <p>-svolge semplici esercizi sulle proiezioni ortogonali in modo guidato</p> <p>-realizza in modo guidato i solidi fondamentali</p> <p>-riconosce il solido in assonometria rappresentato in assonometria intuitiva</p> <p>-utilizza in modo semplice i codici del disegno, comprende parzialmente le fasi di un percorso progettuale</p>	<p>L'alunno:</p> <p>-svolge esercizi sulle proiezioni ortogonali in modo autonomo</p> <p>-realizza in modo autonomo i solidi fondamentali</p> <p>-riconosce e riproduce il solido in assonometria intuitiva</p> <p>-conosce in modo appropriato i codici del disegno, comprende le fasi di un percorso progettuale</p>	<p>L'alunno:</p> <p>-svolge esercizi sulle proiezioni ortogonali in modo preciso, ordinato, rispettando tutte le regole del disegno tecnico</p> <p>-realizza in modo autonomo, preciso e corretto i solidi</p> <p>-riproduce il solido in assonometria intuitiva in modo preciso e autonomo</p> <p>-conosce in modo completo i codici del disegno, comprende in maniera completa le fasi di un percorso progettuale</p>
---	--	--	--	--	--	---

		altri linguaggi multimediali e di programmazione				
INTERVENIRE / TRASFORMAR E E PRODURRE	<ul style="list-style-type: none"> Laboratorio 	<ul style="list-style-type: none"> Smontare e rimontare alcuni strumenti tecnici Eseguire prove sperimentali con i materiali studiati Rilevare e disegnare l'aula scolastica Riordinare e mantenere il materiale tecnico in uso Costruire oggetti con i materiali studiati 	<p>L'alunno solo con il supporto dell'adulto: -smonta e rimonta</p> <p>gli strumenti tecnici in uso -sperimenta l'utilizzo dei materiali con il supporto</p> <p>dell'insegnante -rileva le misure dell'aula</p> <p>-organizza il materiale tecnico</p>	<p>L'alunno: -smonta e rimonta con l'aiuto dell'insegnante gli strumenti tecnici in uso -sperimenta l'utilizzo dei materiali con il supporto dell'insegnante</p> <p>-rileva le misure dell'aula con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>-organizza il materiale tecnico con l'aiuto dell'insegnante</p>	<p>L'alunno: -smonta e rimonta le punte e le mine del compasso in autonomia -sperimenta in autonomia i materiali -rileva le misure dell'aula in autonomia -organizza il materiale tecnico in autonomia -costruisce oggetti con i materiali studiati</p>	<p>L'alunno: -smonta e rimonta gli strumenti tecnici, li analizza e ne descrive le caratteristiche in piena autonomia</p> <p>- utilizza e sperimenta i materiali studiati in modo autonomo e creativo -rileva le misure dell'aula con ordine e precisione in autonomia -organizza il materiale tecnico con ordine e precisione in autonomia</p>
			- costruisce piccoli oggetti con i materiali studiati	-se seguito, costruisce piccoli oggetti con i materiali studiati		-costruisce oggetti con precisione, ordine e creatività

CLASSE 3 SECOND.	TECNOLOGIA					
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		INIZIALE	BASE	COMPETENZE LIVELLO	
	CONOSCENZE	ABILITA'			INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	<p>Conosce nze tecniche e tecnologiche</p> <p>Lavoro-orientamento</p> <p>Lingua</p> <p>ggio specifico</p> <p>Laboratorio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e riconoscere come viene prodotta e distribuita l'energia • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di processi • Conoscere i principali processi di trasformazione delle risorse, di produzione dei beni e riconoscere le diverse forme di energia coinvolte • Prevedere le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi • Acquisire i concetti base relativi al sistema economico mercato del lavoro • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici • Utilizzare diversi software informatici per realizzare prodotti di tipo digitale • Ricavare dalla lettura di testi differenti informazioni: tabelle, schemi, diagrammi • Utilizzare le istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi 	<p>L'alunno solo con l'aiuto dell'adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce alcuni sistemi tecnologici di produzione dell'energia - produce schemi di un testo -impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di processi -utilizza i termini tecnici in modo corretto e descrive le attività produttive e le loro relazioni con l'ambiente - riconosce l'evoluzione del modo di lavorare -effettua scelte ai fini dell'orientamento scolastico -legge e interpreta con semplici disegni tecnici -sviluppa una semplice presentazione degli argomenti trattati -applica semplici istruzioni tecniche 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce con la guida dell'insegnante alcuni sistemi tecnologici di produzione dell'energia - produce in modo guidato gli schemi di un testo -impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di processi -utilizza i termini tecnici in modo corretto e descrive le attività produttive e le loro relazioni con l'ambiente - riconosce con la guida dell'insegnante l'evoluzione del modo di lavorare -effettua scelte ai fini dell'orientamento scolastico -legge e interpreta con la guida dell'insegnante semplici disegni tecnici -sviluppa una semplice presentazione degli argomenti trattati - applica semplici istruzioni tecniche con la guida dell'insegnante 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce in modo adeguato nell'ambiente i sistemi tecnologici di produzione dell'energia - produce in modo appropriato e corretto gli schemi di un testo -impiega in modo adeguato gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di processi -descrive le attività produttive e le loro relazioni con l'ambiente - riconosce in modo adeguato il sistema economico e il mercato del lavoro -effettua scelte ai fini dell'orientamento scolastico -legge e interpreta in modo adeguato i disegni tecnici -sviluppa una presentazione degli argomenti trattati - applica le istruzioni tecniche 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce con sicurezza i sistemi tecnologici di produzione dell'energia - produce schemi, effettua analisi e collegamenti in modo appropriato -impiega in modo sicuro gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di processi -utilizza i termini tecnici appropriati per descrivere in modo organico le attività produttive e le loro relazioni con l'ambiente - riconosce con sicurezza il sistema economico e il mercato del lavoro, comprende l'evoluzione del modo di lavorare -effettua scelte ai fini dell'orientamento scolastico -legge e interpreta in modo sicuro e appropriato i disegni tecnici -sviluppa una presentazione degli argomenti trattati in modo personale e creativo - applica le istruzioni tecniche in maniera razionale e autonoma, collaborando e cooperando con i compagni

<p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno e progetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare proiezioni ortogonali e assonometriche di solidi, pezzi meccanici e oggetti • Rappresentare proiezioni ortogonali e assonometriche di gruppi di solidi • Rappresentare proiezioni ortogonali e assonometriche di solidi complessi, pezzi meccanici e oggetti 	<p>L'alunno rappresenta con l'aiuto dell'adulto semplici esercizi sulle proiezioni ortogonali e assonometriche</p>	<p>L'alunno rappresenta in modo guidato semplici esercizi sulle proiezioni ortogonali e assonometriche</p>	<p>L'alunno rappresenta in modo autonomo esercizi sulle proiezioni ortogonali e assonometriche</p>	<p>L'alunno rappresenta in modo preciso e ordinato esercizi sulle proiezioni ortogonali e assonometriche, rispettando tutte le regole del disegno tecnico</p>
<p>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti tecnici • Materiali 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare alcuni strumenti tecnici • Riordinare e mantenere il materiale tecnico in uso • Costruire modelli sperimentali relativi agli argomenti trattati con i materiali di uso quotidiano 	<p>L'alunno solo con l'aiuto dell'adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -smonta e rimonta gli strumenti tecnici in uso -organizza il materiale tecnico - costruisce piccoli modelli sperimentali con i materiali di uso quotidiano 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -smonta e rimonta con l'aiuto dell'insegnante gli strumenti tecnici in uso -organizza il materiale tecnico con l'aiuto dell'insegnante -se seguito, costruisce piccoli modelli sperimentali con i materiali di uso quotidiano 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -smonta e rimonta le punte e le mine del compasso in autonomia -organizza il materiale tecnico in autonomia -costruisce modelli sperimentali con i materiali di uso quotidiano 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -smonta e rimonta gli strumenti tecnici, li analizza e ne descrive le caratteristiche in piena autonomia -organizza il materiale tecnico con ordine e precisione in autonomia -costruisce modelli sperimentali con precisione, ordine e creatività con materiali di uso quotidiano

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

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.

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. 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.

Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. Utilizza adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

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.

