

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola dell'Infanzia)	
	Abilità	Conoscenze/esperienze
	Immagini, suoni, colori	
<p>-Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando varie possibilità di linguaggio .</p> <p>-Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p>	<p>-Accostare all'uso del PC con gradualità</p> <p>-Utilizzare semplici software didattici.</p>	<p>Procedure di accensione e spegnimento del PC.</p> <p>Esecuzione di semplici giochi o programmi didattici al computer.</p>

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della classe quinta della scuola primaria)	
	Abilità	Conoscenze/esperienze
	Tecnologia	
<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>-Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>-Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>-Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>-Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando 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>	<p>Vedere e osservare</p> <p>-Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>-Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>-Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>-Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>-Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Prevedere e immaginare</p> <p>-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>-Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>-Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>-Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>-Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p> <p>Intervenire e trasformare</p> <p>-Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>-Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>-Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>-Realizzare un oggetto in cartoncino</p>	<p>Utilizzo e funzione di macchinari legati alla vita quotidiana: bicicletta, strumenti musicali, ecc.</p> <p>Utilizzo e funzione di macchinari legati alle attività del territorio: agricoltura, trasformazione di prodotti alimentari, ecc...</p> <p>Tecniche di riciclaggio dei materiali.</p> <p>Utilizzo dei nuovi strumenti di comunicazione.</p> <p>Utilizzo di programmi di video scrittura, di grafica.</p> <p>Utilizzo di Internet come strumento di ricerca.</p>

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

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (al termine della Scuola Secondaria di 1° grado)	
	Abilità	Conoscenze/esperienze
	Tecnologia	
<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>-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.</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>-Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e</p>	<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <p>-Eeguire 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.</p> <p>-Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>-Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <p>-Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>-Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>-Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>-Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>-Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <p>-Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</p>	<p>Tecniche e processi di trasformazione dei materiali.</p> <p>Tecniche e organizzazione del lavoro.</p> <p>Utilizzo di programmi di video scrittura, di grafica.</p> <p>Utilizzo di Internet come strumento di ricerca.</p>

<p>razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>-Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, 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>-Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</p> <p>-Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>-Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</p> <p>-Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>-Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>	
---	--	--