

Curricolo verticale TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
(DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO DEL 04/09/2012)

VEDERE, OSSERVARE, SPERIMENTARE

L'alunno/a

- 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.

PREVEDERE, IMMAGINARE, PROGETTARE

L'alunno/a

- 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 e 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.

INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE

L'alunno/a

- 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.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Pianifica e costruisce modelli riferiti ad oggetti d'uso comune con materiali facilmente reperibili (anche di riciclo), a partire da esigenze e bisogni concreti.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Classe I	Classe II	Classe III
Vedere, osservare, sperimentare	Vedere, osservare, sperimentare	Vedere, osservare, sperimentare
<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • Esegue misurazioni e semplici rilievi grafici sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione. • 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>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge e interpreta semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti. 	<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettua semplici prove e indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. • Si accosta a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione delle risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
Prevedere, immaginare, progettare	Prevedere, immaginare, progettare	Prevedere, immaginare, progettare
<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Immagina modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in base a nuovi bisogni o necessità 	<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettua stime di grandezze fisiche riferite a materiali scolastici. • Pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. 	<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetta un viaggio d'istruzione usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
Intervenire, trasformare, produrre	Intervenire, trasformare, produrre	Intervenire, trasformare, produrre
<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Costruisce oggetti con materiali facilmente reperibili. 	<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rileva e disegna la propria abitazione. • Smonta e rimonta semplici oggetti e apparecchiature elettroniche. 	<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.

