

ISTITUTO COMPRENSIVO EST 1- BRESCIA

CURRICOLO VERTICALE PER COMPETENZE- FORMAT "Traguardi"

Campo d'esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Disciplina: TECNOLOGIA

SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA			SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	Obiettivo di apprendimento al termine della classe terza primaria	Obiettivo di apprendimento al termine della classe quinta primaria	TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	Obiettivo di apprendimento al termine della classe terza secondaria primo grado	
Dimensione: Vedere, osservare e sperimentare						
1. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.		1.1 Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.	1. 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.	1.1 Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.	
						1.2 Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
			1.3 Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.			1.3 Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.
2. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	2. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.		2.1 Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	2. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	2.1 Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.	
3. Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprie-	3. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la		3.1 Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica	3. Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descri-	3.1 Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	

tà	funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.			verne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.	
			3.2 Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.		
	4.Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.		4.1 Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	4. 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.	
Dimensione: Prevedere e immaginare					
			Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.	5 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.	5.1 Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.
			Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe		5.2 Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
			Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.		5.3 Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.
			Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.		5.4 Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano
	6. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.		6.1 Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	6.Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.	6.1 Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili

Dimensione: Intervenire e trasformare

	7. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.		7.1 Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.	7. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	7.1 Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.
			7.2 Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.		
			7.3 Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.		7.3 Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.
			7.4 Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.		7.4 Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.
					7.5 Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.
	8. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.		8.1 Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	8. 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.	8.1 Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.
					9. 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.