

COMPETENZE (FINE SCUOLA INFANZIA)	CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZE (FINE SCUOLA PRIMARIA)	NUCLEO TEMATICO	COMPETENZE (FINE SCUOLA SECONDARIA)	NUCLEO TEMATICO
TECNOLOGIA					
Il bambino... Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle ed esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi	La conoscenza del mondo Obiettivi di apprendimento Riconoscere alcune proprietà di oggetti attraverso i cinque sensi. Raggruppare e ordinare secondo un criterio. Eeguire misurazioni con strumenti alla sua portata Utilizzare macchine e strumenti tecnologici in modo appropriato.	L'alunno... Conosce 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.	Vedere, osservare Obiettivi di apprendimento Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per	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 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. . Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni	ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO Vedere, osservare e sperimentare Obiettivi di apprendimento Eeguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno

	Osservare e conoscere la realtà tramite l'osservazione diretta.		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.	rispetto a criteri di tipo diverso.	tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Riconoscere semplici sistemi di comunicazione cogliendone le diversità: la stampa, la fotografia, mezzi di telecomunicazione, i mezzi di trasporto ed educazione stradale
--	---	--	--	---	---

Inventa storie e sa esprimere attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative ..	Il sé e l'altro Obiettivi di apprendimento Manipolare e trasformare materiali.	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale	Prevedere e immaginare Obiettivi di apprendimento 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	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte e il relativo impatto ambientale 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. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. 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.	INTERPRETARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO Prevedere, immaginare e progettare Obiettivi di apprendimento Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di
--	---	--	---	--	---

			necessari. . organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni	.	uso quotidiano. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
Sviluppa la coordinazione oculo/manuale Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.	Il corpo e il movimento Obiettivi di apprendimento Saper muovere il mouse, acquisendo la coordinazione oculo manuale necessaria Utilizzare software di grafica per disegnare Sapersi orientare sulla tastiera per scrivere il proprio nome.	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 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali	Intervenire e trasformare Obiettivi di apprendimento Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Eseguire interventi di decorazione,	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. . Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento	INTERVENIRE SUL MONDO FATTO DALL'UOMO Intervenire, trasformare e produrre Obiettivi di apprendimento Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura

			riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità	di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.	degli alimenti). Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.
--	--	--	---	---	---