

TECNOLOGIA

NUCLEI TEMATICI O FONDANTI		
Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
VEDERE E OSSERVARE		VEDERE, OSSERVARE, SPERIMENTARE
PREVEDERE E IMMAGINARE		PREVEDERE, IMMAGINARE, PROGETTARE
INTERVENIRE E TRASFORMARE		INTERVENIRE, TRASFORMARE, PRODURRE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze (Indicazione Nazionali 2012)

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di I grado
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno riconosce 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

<ul style="list-style-type: none"> ● Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra. ● Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<p>di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Ricava dalla lettura e dall'analisi dei testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto ai criteri di tipo diverso. ● Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni. ● Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi di disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.
--	--	---

Obiettivi di apprendimento (Indicazione Nazionali 2012)

Scuola dell'Infanzia: 5 anni	Scuola primaria: classe quinta	Scuola secondaria di I grado: classe terza
Vedere e osservare		Vedere, osservare e sperimentare
<p>Non presenti nella documentazione "Indicazioni Nazionali 2012"</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>Eseguire 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>

Prevedere e immaginare		Prevedere, immaginare e progettare
Non presenti nella documentazione "Indicazioni Nazionali 2012"	<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>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>
Intervenire e trasformare		Intervenire, trasformare e produrre
Non presenti nella documentazione "Indicazioni Nazionali 2012"	<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 descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</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 ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>
--	--	---

SCUOLA DELL'INFANZIA

Obiettivi di apprendimento per nucleo		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Vedere e osservare		
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere forma, colore e dimensione degli oggetti. • Approcciarsi ad alcuni strumenti tecnologici(bee bot) con curiosità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione, ordinare e fare corrispondenze. • Formulare ipotesi rispetto agli eventi e verificarli. • Utilizzare strumenti tecnologici come le bee bot e My Tiny per ipotizzare percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Operare con piccole quantità. • Utilizzare semplici tecniche di documentazione per rievocare le esperienze compiute. • Ricostruire e riordinare eventi legati ad una situazione. • Cercare spiegazioni agli eventi seguendo un 'argomentazione logica. • Utilizzare strumenti tecnologici come le bee bot e my Tiny per creare percorsi.

Prevedere e immaginare

- | | | |
|--|--|--|
| • Scoprire che si possono usare strumenti tecnologici per giocare e raccontare | • Iniziare ad utilizzare strumenti tecnologici con l'aiuto dell'insegnante | • Utilizzare strumenti tecnologici in maniera autonoma |
|--|--|--|

SCUOLA PRIMARIA

Obiettivi di apprendimento per nucleo

CLASSE PRIMA

CLASSE
SECONDA

CLASSE TERZA

CLASSE QUARTA

CLASSE QUINTA

Vedere e osservare

Utilizzare correttamente semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano riconoscendone le principali caratteristiche.

Utilizzare correttamente semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

Utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano e scolastico, riconoscerne e distinguerne le parti, effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali che li compongono.

Utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano e scolastico, riconoscerne e distinguerne le parti, effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali che li compongono.

Utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano e scolastico, riconoscerne e distinguerne le parti, effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali che li compongono.

Prevedere e immaginare & Intervenire e trasformare

Realizzare e decorare semplici manufatti utilizzando materiali di vario tipo.	Realizzare e decorare semplici manufatti utilizzando materiali di vario tipo e descrivere il processo di realizzazione.	Pianificare e realizzare manufatti utilizzando materiali diversi descrivendo la sequenza delle operazioni.	Pianificare e realizzare manufatti descrivendo e documentando le varie sequenze anche attraverso l'uso di strumenti idonei.	Pianificare e realizzare un manufatto elencando gli strumenti e i materiali necessari e descrivendo la sequenza delle operazioni.
Conoscere e utilizzare gli strumenti multimediali presenti all'interno della classe.	Conoscere diversi devices per utilizzare specifiche piattaforme digitali educativo-didattiche.	Conoscere diversi devices per utilizzare specifiche piattaforme digitali educativo-didattiche anche per realizzare elaborati.	Conoscere diversi devices per utilizzare specifiche piattaforme digitali educativo-didattiche e realizzare contenuti creativi e personali.	Conoscere diversi devices per utilizzare specifiche piattaforme digitali educativo-didattiche e realizzare contenuti creativi e personali affrontando anche situazioni problematiche.

Livelli di padronanza al termine della CLASSE TERZA

Vedere e osservare			
<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano e scolastico, riconoscerne e distinguerne le parti, effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali che li compongono. 			
Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
In modo guidato, riconosce e identifica le parti di semplici	In modo autonomo o guidato,	Riconosce e identifica, generalmente in autonomia, le	Riconosce e identifica le parti di semplici oggetti di uso

oggetti e strumenti di uso quotidiano che comincia ad utilizzare.	riconosce e identifica le parti di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano che utilizza.	parti di oggetti e strumenti di uso quotidiano che è in grado di utilizzare anche in contesti non noti.	quotidiano che utilizza in autonomia anche in contesti non noti.
Prevedere e immaginare & Intervenire e trasformare			
<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare e realizzare manufatti utilizzando materiali diversi descrivendo la sequenza delle operazioni • Conoscere diversi devices per utilizzare specifiche piattaforme digitali educativo-didattiche anche per realizzare elaborati. 			
Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Pianifica e realizza manufatti rispondenti a uno scopo, in materiali diversi descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni se guidato.	Autonomamente o guidato, pianifica e realizza manufatti rispondenti a uno scopo, in materiali diversi, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni in situazioni note.	Pianifica e realizza manufatti rispondenti a uno scopo, in materiali diversi, descrivendo e documentando correttamente la sequenza delle operazioni in situazioni note e talvolta guidato in contesti nuovi.	Pianifica e realizza manufatti rispondenti a uno scopo, in materiali diversi descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni in situazioni non note e in modo autonomo.
Se guidato usa un comune programma di utilità.	Usa autonomamente un comune programma di utilità in situazioni note.	Usa autonomamente un comune programma di utilità in situazioni note e guidato in situazioni non note.	Usa autonomamente un comune programma di utilità in situazioni non note.

Livelli di padronanza al termine della CLASSE QUARTA

Vedere e osservare

<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano e scolastico, riconoscerne e distinguerne le parti, effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali che li compongono. 			
Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
In modo guidato, descrive la struttura, la funzione e il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano.	In modo guidato o autonomo, descrive la struttura, la funzione e il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Descrive generalmente in modo autonomo anche in contesti non noti la struttura, la funzione e il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Descrive autonomamente anche in situazioni non note la struttura, la funzione e il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano.
Prevedere e immaginare & Intervenire e trasformare			
<ul style="list-style-type: none"> Pianificare e realizzare manufatti descrivendo e documentando le varie sequenze anche attraverso l'uso di strumenti idonei. Conoscere diversi devices per utilizzare specifiche piattaforme digitali educativo-didattiche e realizzare contenuti creativi e personali. 			
Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Se guidato pianifica e realizza un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari e descrivendo la sequenza delle operazioni.	Autonomamente o guidato, pianifica e realizza manufatti rispondenti a uno scopo elencando gli strumenti e i materiali necessari e descrivendo la sequenza delle operazioni in situazioni note.	Pianifica e realizza manufatti rispondenti a uno scopo, in materiali diversi, elencando gli strumenti e i materiali necessari e descrivendo la sequenza delle operazioni in situazioni note e talvolta guidato in contesti nuovi.	Pianifica e realizza in modo autonomo manufatti rispondenti a uno scopo, in materiali diversi, elencando gli strumenti e i materiali necessari e descrivendo correttamente la sequenza delle operazioni.
Se guidato usa programmi per realizzare contenuti creativi e personali.	Usa autonomamente programmi per realizzare contenuti creativi e personali in situazioni note.	Usa autonomamente programmi per realizzare contenuti creativi e personali in situazioni note e guidato in situazioni non note.	Usa autonomamente programmi per realizzare contenuti creativi e personali in situazioni note e non note.

Livelli di padronanza al termine della CLASSE QUINTA

Vedere e osservare			
<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano e scolastico, riconoscerne e distinguerne le parti, effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali che li compongono. 			
Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
In modo guidato, descrive la struttura, la funzione e il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano.	In modo guidato o autonomo, descrive la struttura, la funzione e il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Descrive generalmente in modo autonomo anche in contesti non noti la struttura, la funzione e il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Descrive autonomamente anche in situazioni non note la struttura, la funzione e il funzionamento di oggetti e strumenti di uso quotidiano.
Prevedere e immaginare & Intervenire e trasformare			
<ul style="list-style-type: none"> Pianificare e realizzare un manufatto elencando gli strumenti e i materiali necessari e descrivendo la sequenza delle operazioni. Conoscere diversi devices per utilizzare specifiche piattaforme digitali educativo-didattiche e realizzare contenuti creativi e personali affrontando anche situazioni problematiche. 			
Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Se guidato pianifica e realizza un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari e descrivendo la sequenza delle operazioni.	Autonomamente o guidato, pianifica e realizza manufatti rispondenti a uno scopo elencando gli strumenti e i materiali necessari e descrivendo la sequenza delle operazioni in situazioni note.	Pianifica e realizza manufatti rispondenti a uno scopo, in materiali diversi, elencando gli strumenti e i materiali necessari e descrivendo la sequenza delle operazioni in situazioni note e talvolta guidato in contesti nuovi.	Pianifica e realizza in modo autonomo manufatti rispondenti a uno scopo, in materiali diversi, elencando gli strumenti e i materiali necessari e descrivendo correttamente la sequenza delle operazioni.

Se guidato usa programmi per realizzare contenuti creativi e personali.	Usa autonomamente programmi per realizzare contenuti creativi e personali in situazioni note.	Usa autonomamente programmi per realizzare contenuti creativi e personali in situazioni note e guidato in situazioni non note.	Usa autonomamente programmi per realizzare contenuti creativi e personali in situazioni note e non note.
---	---	--	--

SCUOLA SECONDARIA

Obiettivi di apprendimento per nucleo		
CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
Vedere, osservare, sperimentare		
Eeguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.		
Terminologia tecnica specifica. Concetto di grandezza. Scale di proporzione. Osservazione diretta e uso degli strumenti di misura	Terminologia tecnica specifica. Concetto di grandezza. Scale di proporzione. Osservazione diretta e uso degli strumenti di misura	Terminologia tecnica specifica. Osservazione diretta e uso degli strumenti di misura per rilievo della propria abitazione
Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative		
Pianta della scuola e attività di orientamento. Riconoscere figure piane.	Riconoscere figure piane e solide.	Strutture edilizie. Conoscenza di tipologie di strutture. Pianta di un edificio. Elementi strutturali di un edificio. Utilizzare terminologia

Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi		
<p>Uso di materiale da disegno tecnico. Rappresentazioni di figure piane.</p>	<p>Uso di materiale da disegno tecnico. Rappresentazioni di figure solide in proiezione ortogonali.</p>	<p>Uso di materiale da disegno tecnico. Rappresentazioni di figure solide in assonometria isometrica e cavaliera. Rilievo e rappresentazione quotata di oggetti.</p>
Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali		
<p>Terminologia tecnica specifica. Classificazione, origine, provenienza e proprietà dei materiali. Caratteristiche, tecnologie di lavorazione, usi, dei diversi materiali. Rapporto tra forma, materiale usato e lavorazione eseguita. Cenni sull'uso dei materiali nella storia dell'uomo. Carta e Legno Ceramica, Metalli</p>	<p>Terminologia tecnica specifica. Classificazione, origine, provenienza e proprietà dei materiali. Caratteristiche, tecnologie, usi, dei diversi materiali. Rapporto tra forma, materiale usato e lavorazione eseguita. Cenni sull'uso dei materiali nella storia dell'uomo. Plastica</p>	<p>Terminologia tecnica specifica. Classificazione, origine, provenienza e proprietà dei materiali. Caratteristiche, tecnologie, usi, dei diversi materiali. Rapporto tra forma, materiale usato e lavorazione eseguita. Accenni sull'uso dei materiali nella storia dell'uomo. Materiali da costruzioni</p>
Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità		
<p>Utilizzo e conoscenza dell'hardware di base del pc. Gestione delle cartelle di lavoro ed introduzione ai principali software. Utilizzo piattaforma Gsuite e/o Scratch Utilizzo di software specifico di editor testi</p>	<p>Utilizzo di Foglio di calcolo elettronico. Utilizzo di software per presentazioni multimediali, applicativi di grafica. Concetti di coding.</p>	<p>Approfondimenti di software della piattaforma Gsuite. Introduzione ai software di modellazione 3D assistita</p>
Prevedere, immaginare e progettare		
Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.		

Terminologia tecnica specifica. Concetto di grandezza. Scale di proporzione. Osservazione diretta e uso degli strumenti di misura	Terminologia tecnica specifica. Concetto di grandezza. Scale di proporzione. Osservazione diretta e uso degli strumenti di misura	Concetto di grandezza fisica e unità di misura nel Sistema Internazionale. Strumenti per misurare le grandezze fisiche. Caratteristiche degli strumenti di misura.
Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.		
Tecniche di lavorazione dei principali materiali e uso consapevole di essi in relazione all'economia circolare.	Tecniche di lavorazione dei prodotti alimentari e conseguenze delle scelte dei consumatori, sul livello qualitativo e salutare.	Tecniche di produzione e trasformazione dell'energia, uso consapevole e nuove fonti energetiche.
Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità		
Riciclaggio e riutilizzo dei materiali.	Riciclaggio e riutilizzo dei materiali.	Legami tra sviluppo socio/economico fabbisogno energetico ed ecologia.
Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano		
Definizione del metodo progettuale , comprensione della problematica, raccolta delle informazioni, analisi delle informazioni, pianificazione delle attività (di gruppo),	Definizione del metodo progettuale , comprensione della problematica, raccolta delle informazioni, analisi delle informazioni, pianificazione delle attività (di gruppo), di un progetto assegnato.	Definizione del metodo progettuale , comprensione della problematica, raccolta delle informazioni, analisi delle informazioni, pianificazione delle attività (di gruppo), di un progetto assegnato
Intervenire trasformare e produrre		
Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.		

Attività laboratoriali per l'assemblaggio di robot Lego Spike	Attività laboratoriali per l'assemblaggio di robot Lego Spike	Analisi di semplici oggetti, rilievo e loro rappresentazione in proiezioni ortogonali e assonometriche, Attività laboratoriali per l'assemblaggio di robot Lego Spike
Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).		
	Alimentazione, tecniche di trasformazione e conservazione del cibo. Degrado naturale di determinati materiali.	
Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.		
Realizzazione di un progetto, esecuzione dei compiti assegnati, realizzazione di bozza e modello definitivo.	Realizzazione del progetto, esecuzione dei compiti assegnati, realizzazione di bozza e modello definitivo.	Realizzazione del progetto , esecuzione dei compiti assegnati, realizzazione di bozza e modello definitivo.
Programmazione ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.		
Programmazione scratch	Programmazione - coding lego spike	Programmazione - coding lego spike

Livelli di padronanza al termine della CLASSE TERZA

Vedere, osservare e sperimentare

Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
<p>Raccoglie e rappresenta dati; legge e interpreta tabelle e grafici, se opportunamente guidato.</p> <p>Rappresenta, se guidato, figure e solidi geometrici di base applicando in situazioni note le regole della geometria descrittiva.</p> <p>Individua, se opportunamente guidato, le relazioni essenziali tra ambiente e sviluppo tecnologico.</p> <p>Utilizza eventualmente guidato le funzioni di base dei software più comuni. Utilizza in modo corretto semplici termini del linguaggio specifico.</p>	<p>Raccoglie e rappresenta dati; legge e interpreta tabelle e grafici eventualmente guidato; confronta dati utilizzando i concetti chiave.</p>	<p>Raccoglie, organizza e rappresenta dati in situazioni nuove, legge e interpreta correttamente tabelle e grafici.</p> <p>Rappresenta correttamente solidi geometrici in situazioni nuove applicando le regole della geometria descrittiva.</p> <p>Individua, in maniera autonoma, le relazioni tra ambiente e sviluppo tecnologico.</p> <p>Utilizza in contesti nuovi le funzioni dei software più comuni.</p> <p>Utilizza in modo appropriato gran parte dei termini del linguaggio specifico in contesti nuovi.</p>	<p>Raccoglie, organizza e rappresenta dati in situazioni complesse; legge, interpreta e costruisce tabelle e grafici con autonomia.</p> <p>Rappresenta correttamente solidi geometrici, anche complessi, applicando autonomamente le regole della geometria descrittiva.</p> <p>Individua relazioni tra ambiente e sviluppo tecnologico riflettendo in modo autonomo sull'intervento dell'uomo nel contesto naturale.</p> <p>Utilizza le funzioni dei software più comuni selezionando quelle adatte allo scopo. Utilizza in modo pertinente i termini del linguaggio specifico.</p>
Prevedere e immaginare & Intervenire e trasformare			

●			
Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Raccoglie e rappresenta dati; legge e interpreta tabelle e grafici, se opportunamente guidato.			

RACCORDO CON LA SCUOLA DELL'INFANZIA

	<u>COMPETENZE</u>	<u>CONTENUTI</u>
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none">• Manifestare curiosità e voglia di sperimentare, interagire con le cose, l'ambiente e le persone percependone le reazioni e i cambiamenti.• Utilizzare in modo adeguato strumenti di uso quotidiano	<ul style="list-style-type: none">• Giochi, percorsi e attività con L.I.M., bee bot e My Tiny per conoscere il funzionamento di queste attrezzature tecnologiche• Matite, temperino, forbici, colla, quaderno e astuccio
PREVEDERE E IMMAGINARE & INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none">• Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali• Seguire le indicazioni per la creazione di semplici manufatti	<ul style="list-style-type: none">• Percorsi con un inizio e una fine• Manufatti di vario tipo

RACCORDO CON LA SCUOLA SECONDARIA

	<u>COMPETENZE</u>	<u>CONTENUTI</u>
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none">• 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.	<ul style="list-style-type: none">• Caratteristiche di materiali diversi
PREVEDERE E IMMAGINARE & INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none">• Conosce e utilizza in modo semplice il computer per eseguire lavori con alcuni software producendo semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi di disegno tecnico o strumenti multimediali (testi, mappe, presentazioni)• Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	<ul style="list-style-type: none">• Google documenti, fogli e presentazioni, Internet, Canva• Approcciarsi al pensiero computazionale• Uso di righello e squadra, goniometro e compasso• Manufatti di vario tipo