

**TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI TECNOLOGIA
DALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°**

<p align="center">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</p>	<p align="center">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE 5^ DELLA SCUOLA PRIMARIA</p>	<p align="center">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE 3^ DELLA SCUOLA SECONDARIA 1°</p>
<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<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>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 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</p>

		elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.
--	--	--

Competenze europea di riferimento: **“Competenze matematiche e competenze di base in scienze e tecnologia”**

Nucleo fondante: da **“La conoscenza del mondo”** a **“Vedere e osservare”**

Classe	Abilità	Conoscenze
Scuola infanzia 3 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare spazi e oggetti collocati nel loro contesto d'uso 	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi e oggetti di casa e di scuola: caratteristiche e funzioni
Scuola infanzia 4 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare spazi e oggetti collocati nel loro contesto d'uso 	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi e oggetti di casa e di scuola: caratteristiche e funzioni
Scuola infanzia 5 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare spazi e oggetti collocati nel loro contesto d'uso • Individuare forme, dimensioni e materiali di oggetti di uso comune • Spiegare artefatti appartenenti al vissuto esperienziale distinguendone parti, funzioni, interazioni con lo spazio • Classificare materiali secondo particolari caratteristiche • Montare e smontare oggetti • Rappresentare graficamente alcuni elementi/ oggetti/spazi osservati 	<ul style="list-style-type: none"> • Spazi e oggetti di casa e di scuola: caratteristiche e funzioni, alcuni componenti. • Le forme • I colori • I materiali • Le dimensioni
Scuola primaria classe 1 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare gli spazi dell'ambiente scolastico e della propria abitazione e riconoscerne le funzioni • Osservare oggetti presenti nello spazio vissuto, individuarne la funzione 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli spazi dell'ambiente scolastico e della propria abitazione • La funzione degli oggetti collocati nello spazio vissuto. • Le caratteristiche degli oggetti: materiale, forma...

	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare oggetti presenti nello spazio vissuto, individuarne la funzione • Riconoscere le principali parti del computer e le funzioni di alcune periferiche; familiarizzare con le procedure di avvio e spegnimento del computer e con un semplice programma di disegno • Rappresentare alcuni elementi del proprio ambiente con semplici disegni 	<ul style="list-style-type: none"> • Le principali parti del computer • Modalità di avvio e spegnimento del computer; funzioni basilari del programma di disegno (Paint) • Le modalità di rappresentazione degli spazi e degli oggetti (disegni, semplici didascalie)
Scuola primaria classe 2 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare gli spazi organizzati degli ambienti vissuti, riflettere sulla relazione funzione-dimensione dello spazio • Leggere semplici istruzioni d'uso. • Scoprire le caratteristiche di alcuni materiali attraverso l'osservazione e la manipolazione • Denominare le diverse parti del computer; riconoscere le funzioni principali di un semplice programma di disegno e di scrittura • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, disegni e didascalie esplicative 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli spazi vissuti: la loro diversa dimensione in relazione agli arredi che devono contenere per la loro specifica funzione • Modalità esecutive di semplici manufatti quali: biglietti augurali, oggetti in cartoncino... • La tipologia di materiale, le sue caratteristiche • Le parti del computer, le principali funzioni dei programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word) • Modalità di rappresentazione dei dati: tabelle, disegni e didascalie
Scuola primaria classe 3 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico usando metodi non convenzionali; familiarizzare con metodi convenzionali • Leggere e interpretare correttamente istruzioni d'uso • Impiegare semplici regole per disegnare forme geometriche con la riga • Eseguire prove ed esperimenti su alcuni oggetti comuni: individuare la relazione tra i materiali di cui sono fatti e la funzione a cui sono destinati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti di misurazione • Le corrette procedure per la realizzazione di un manufatto • Il corretto utilizzo della riga per rappresentare forme geometriche • Le proprietà dei materiali di cui sono composti gli oggetti usati • Le funzioni del programma Word; le modalità di formattazione di un testo; la funzione di Internet • Modalità di rappresentazione dei dati: tabelle diagrammi disegni

	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere funzioni e opzioni di formattazione in un programma di scrittura, (costruire tabelle, grafici...) (stile e colore del carattere, interlinea...) • Familiarizzare con la navigazione in Internet • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso: tabelle, diagrammi, disegni 	
Scuola primaria classe 4 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni sugli ambienti vissuti utilizzando strumenti convenzionali • Leggere e ricavare istruzioni per poter usare correttamente un dispositivo/oggetto di uso comune • Impiegare alcune principali regole del disegno tecnico per rappresentare forme geometriche • Confrontare oggetti e materiali comuni, e classificarli in base alle proprietà (elasticità, plasticità ecc.). • Riconoscere le funzioni di un programma di presentazioni; seguire la procedura per navigare in internet e per aprire ipertesti • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, grafici, disegni e testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli strumenti di misurazione convenzionali • La struttura di un manuale di istruzioni • Corretto utilizzo di riga e squadra per rappresentare forme geometriche • Modalità di classificazione di oggetti e materiali • Le funzioni del programma PowerPoint; la struttura di un semplice ipertesto; la modalità di navigazione in Internet • Modalità di rappresentazione dei dati: tabelle, grafici, disegni e testi
Scuola primaria classe 5 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire 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 rappresentare semplici oggetti. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per rilevazioni e misurazioni (macchine fotografiche, metro...) • La struttura e il linguaggio di un manuale di istruzioni • Corretto utilizzo di riga, squadra, compasso, goniometro...) per rappresentare oggetti • I materiali: caratteristiche, funzioni, utilizzo

	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni principali delle applicazioni più comuni • Modalità di rappresentazione dei dati: tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi
Scuola secondaria classe 1 [^]	<ul style="list-style-type: none"> -Saper effettuare semplici prove di indagine sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di alcuni materiali -Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi -Comprendere e utilizzare la terminologia tecnica specifica -Comunicare mediante il linguaggio tecnico/grafico (disegno grafico, schemi, tabelle, grafici) 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di alcuni materiali -Conoscere i principali luoghi geometrici -Conoscere le principali figure piane e loro trasformazioni Scale, quotature
Scuola secondaria classe 2 [^]	<ul style="list-style-type: none"> -Saper effettuare semplici prove di indagine sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di alcuni materiali -Saper utilizzare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di figure geometriche solide e oggetti -Osservare, analizzare, rappresentare la realtà tecnologica e interpretare messaggi grafici -Utilizzare il disegno della geometria piana e solida per descrivere e rappresentare forme e dimensioni di semplici oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di alcuni materiali -Conoscere i metodi di rappresentazione degli oggetti: proiezioni ortogonali, assonometrie, quotature
Scuola secondaria classe 3 [^]	<ul style="list-style-type: none"> -Leggere e interpretare gli schemi di funzionamento di diverse centrali -Rappresentare graficamente processi di produzione, di trasformazione e di utilizzazione dell'energia elettrica -Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali riguardanti l'elettricità e l'elettronica -Utilizzare il disegno tecnico per la progettazione e la realizzazione di modelli riferibili all'energia elettrica 	<ul style="list-style-type: none"> -Le forme di energia -Trasformazione e conservazione dell'energia (Attraverso processi tecnologici connessi allo sfruttamento delle risorse energetiche e il loro impatto ambientale) -Circuiti elettrici e elettronici (con particolare riferimento all'utilizzo e ai pericoli dell'energia elettrica) -Regole dell'assonometria

	<ul style="list-style-type: none"> -Sapere utilizzare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di figure geometriche solide e oggetti -Leggere e interpretare semplici disegni tecnici -Rappresentare solidi geometrici e oggetti con proiezioni assonometriche -Riconoscere informazioni sulla struttura di un oggetto attraverso il linguaggio grafico 	<ul style="list-style-type: none"> -Norme UNI e convenzioni relative all'assonometria -Metodi delle proiezioni assonometriche
--	--	---

<p>Competenze europea di riferimento: <i>“Competenze matematiche e competenze di base in scienze e tecnologia”</i> Nucleo Fondante: da <i>“La conoscenza del mondo”</i> a <i>“Prevedere, immaginare e progettare”</i></p>		
Classe	Abilità	Conoscenze
Scuola infanzia 3 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolare strumenti, oggetti e materiali • 	<ul style="list-style-type: none"> • Forme • Colori • Dimensioni • Materiali di diverso tipo •
Scuola infanzia 4 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolare strumenti, oggetti e materiali • Esplorare i materiali a disposizione e usarli con creatività 	<ul style="list-style-type: none"> • Forme • Colori • Dimensioni • Materiali di diverso tipo

		<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti adatti per utilizzare e trasformare i materiali
Scuola infanzia 5 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolare strumenti, oggetti e materiali • Esplorare i materiali a disposizione e usarli con creatività • Progettare un artefatto • Verbalizzare il procedimento per la realizzazione di un oggetto, un manufatto, una costruzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Forme • Colori • Dimensioni • Materiali di diverso tipo • Strumenti adatti per utilizzare e trasformare i materiali
Scuola primaria classe 1 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare semplici confronti tra le dimensioni degli oggetti presenti nell'ambiente scolastico • Prevedere di abbellire un oggetto scolastico, un biglietto di auguri o un disegno (arricchendo con cornicette, incollando semplici applicazioni, fiocchi, nastri ecc) • Elencare il materiale che serve per abbellire oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di grandezza (più grande, più piccolo, più alto, più basso...) • Modalità di trasformazione di un oggetto: ritaglio, applicazione di nuovi elementi... • Funzione di alcuni strumenti e materiali: forbici, colla...
Scuola primaria classe 2 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare semplici confronti tra gli oggetti dell'ambiente scolastico relativi a grandezza, lunghezza e peso • Prevedere di abbellire/ costruire un semplice oggetto • Elencare gli strumenti e i materiali necessari per la creazione di semplici oggetti con cartoncino, (biglietti augurali) 	<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di grandezza, lunghezza peso (più grande, più piccolo, più lungo, più corto, più leggero, più pesante...) • Modalità di trasformazione e/o costruzione di un oggetto: ritaglio, assemblaggio delle varie parti, applicazione di elementi decorativi • Funzione di alcuni strumenti e materiali: forbici, colla, nastro adesivo, sagome...
Scuola primaria classe 3 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare confronti su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico facendo riferimento ad unità di misura non convenzionali; familiarizzare con unità di misure convenzionali • Prevedere gli effetti dell'uso improprio di alcune attrezzature scolastiche (forbici...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti di misura presi a riferimento, convenzionali o non convenzionali • Il corretto uso di alcuni strumenti scolastici, i pericoli derivanti da un uso improprio

	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le fasi di lavoro per realizzare un manufatto con materiali di facile reperibilità • Elencare gli strumenti e i materiali necessari per ciò che si intende realizzare 	<ul style="list-style-type: none"> • Funzione e modalità di utilizzo di strumenti e materiali occorrenti per il proprio lavoro
Scuola primaria classe 4 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico • Valutare i principi di sicurezza connessi con l'uso di oggetti, strumenti, materiali e fonti di calore ed energia in diversi contesti di vita quotidiana (casa, scuola ecc.). • Elencare i materiali necessari per riparare/migliorare un oggetto; definire le fasi del lavoro • Organizzare un'attività di ricerca usando internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Unità di misura convenzionali e relativi strumenti di misurazione • Il corretto uso di alcuni strumenti, i pericoli derivanti da un uso improprio degli stessi • Funzione e modalità di utilizzo di strumenti e materiali • La modalità per accedere ad internet: i motori di ricerca
Scuola primaria classe 5 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • 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 necessari. • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Unità di misura convenzionali e relativi strumenti di misurazione • Il corretto uso di strumenti, i pericoli derivanti da un uso improprio • Modalità di intervento su un oggetto per apportare modifiche e migliorie • Funzione di strumenti e materiali di uso comune • La modalità per accedere ad internet: i motori di ricerca
Scuola secondaria classe 1 [^]	<p>Saper pianificare le diverse fasi per la realizzazione di semplici oggetti impiegando materiali di uso quotidiano</p> <p>-Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità</p>	<p>-Fasi di lavorazione</p> <p>-Analisi tecnica</p> <p>-Beni, bisogni, servizi</p>

Scuola secondaria classe 2 [^]	-Saper pianificare le diverse fasi per la realizzazione di semplici oggetti impiegando materiali di uso quotidiano	-Analisi tecnica -Settori produttivi
Scuola secondaria classe 3 [^]	-Formulare ipotesi per il risparmio energetico e analizzare le tecnologie esistenti già in grado di attuarlo -Individuare e valutare problemi inerenti al rapporto uomo-energia, analizzando problemi di impatto ambientale e possibili soluzioni -Decodificare e rappresentare graficamente le simbologie principali dei circuiti elettrici	-Processi di produzione, trasformazione e conservazione dell'energia -Risorse energetiche e impatto ambientale

Competenze europea di riferimento: **“Competenze matematiche e competenze di base in scienze e tecnologia”**

Nucleo Fondante: da **“La conoscenza del mondo”** a **“Intervenire, trasformare, produrre”**

Classe	Abilità	Conoscenze
Scuola infanzia 3 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolare strumenti, oggetti e materiali • Trasformare materiali in oggetti per decorare o giocare 	<ul style="list-style-type: none"> • La produzione di alcuni alimenti • •
Scuola infanzia 4 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolare strumenti, ,oggetti e materiali • Ttrasformare materiali in oggetti per decorare o giocare • 	<ul style="list-style-type: none"> • La produzione di alcuni alimenti • Modalità di trasformazione di alcuni cibi •
Scuola infanzia 5 anni	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolare strumenti,oggetti e materiali • Trasformare materiali in oggetti per decorare o giocare • Analizzare fasi e procedimenti di semplici trasformazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • La produzione di alcuni alimenti • Modalità di trasformazione di alcuni cibi • Storia di alcuni oggetti realizzati dall'uomo •

<p>Scuola primaria classe 1[^]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare costruzioni e puzzle • Riconoscere alimenti di origine animale e vegetale • Decorare oggetti scolastici e biglietti di auguri in cartoncino. • Assemblare alcune parti per realizzare una figura con cartoncino (una casa, un albero...) • Accendere e spegnere il computer seguendo le indicazioni dell'insegnante; usare un programma di disegno 	<ul style="list-style-type: none"> • La struttura/forma di un oggetto o di una figura • Alimenti di origine animale e vegetale • La funzione di alcuni strumenti/materiali: colla, forbici, colori... • Le modalità di avvio e spegnimento del computer; i principali strumenti del programma Paint (matita per disegnare, secchiello per colorare...)
<p>Scuola primaria classe 2[^]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici giocattoli con il supporto dell'insegnante • Classificare gli alimenti di origine animale e vegetale • Decorare oggetti scolastici e manufatti di cartoncino • Realizzare semplici oggetti in cartoncino utilizzando parti già preparate dall'insegnante (portapenne, scatole...) • Accendere e spegnere il computer; usare programmi di disegno e di videoscrittura 	<ul style="list-style-type: none"> • La struttura dell'oggetto/giocattolo • Alimenti di origine animale e vegetale • La funzione di alcuni strumenti /materiali: colla, forbici colori... • Le modalità di avvio e spegnimento del computer; la funzione e gli strumenti del programma Paint e del programma Word
<p>Scuola primaria classe 3[^]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici giocattoli dopo averne visto la procedura • Ricostruire la "storia" di un alimento • Decorare oggetti scolastici e manufatti vari • Realizzare semplici oggetti in cartoncino utilizzando modelli precostituiti • Utilizzare programmi di videoscrittura per scrivere testi e realizzare tabelle; accedere ad internet con il supporto dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> • La procedura di montaggio di un oggetto, la sua struttura • La materia prima e il prodotto finito • La funzione di alcuni strumenti/ materiali: colla, forbici, colori • Le funzioni e le opzioni del programma Word (copiare, incollare, formattare...); la struttura di una tabella; la modalità di accesso ad internet
<p>Scuola primaria classe 4[^]</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare un giocattolo o un oggetto d'uso comune e osservarne le parti. 	<ul style="list-style-type: none"> • La struttura dell'oggetto, le sue parti • Le fasi di lavorazione di un alimento

	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare le fasi di lavorazione di alcuni alimenti • Decorare e riparare oggetti di vari materiali • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo a grandi linee la procedura seguita • Utilizzare le principali opzioni del sistema operativo per selezionare, copiare, salvare, trasferire dati, stampare testi e immagini; usare programmi di scrittura, presentazione; ricercare notizie su Internet; creare testi con collegamenti (semplici ipertesti) 	<ul style="list-style-type: none"> • Le tecniche e gli strumenti adeguati per decorare, riparare e realizzare oggetti vari (colla, forbici, pennelli, colori, ecc.). • Semplici procedure di costruzione • Le funzioni del programma PowerPoint; i motori di ricerca e la modalità di accesso ad Internet
Scuola primaria classe 5 [^]	<ul style="list-style-type: none"> • 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, 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • La struttura dell'oggetto, le sue parti • Le fasi di preparazione degli alimenti • Le tecniche e gli strumenti per decorare, riparare e realizzare oggetti vari • Le fasi di realizzazione di un oggetto • La funzione di alcuni programmi di utilità (es. antivirus), e la procedura per il download
Scuola secondaria classe 1 [^]	<p>-Smontare e rimontare semplici oggetti</p> <p>-Realizzare esperienze operative</p>	-Settori produttivi

	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicare dati e processi presenti nei singoli settori dell'economia mediante l'uso del linguaggio specifico della tecnologia -Individuare procedure e realizzare esperienze operative - Disegno geometrico con l'utilizzo di Paint o similari 	
Scuola secondaria classe 2 [^]	<ul style="list-style-type: none"> -Comprendere le caratteristiche delle varie diete (mediterranea, fast-food) per la scelta di una dieta equilibrata -Analisi delle etichette per selezionare prodotti alimentari da un punto di vista qualitativo ed economico -Scegliere prodotti alimentari sicuri e convenienti -Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità -Smontare e rimontare semplici oggetti -Realizzare esperienze operative -Comunicare dati e processi presenti nei singoli settori dell'economia mediante l'uso del linguaggio specifico della tecnologia - Disegno geometrico con l'utilizzo di Paint o similari -Presentazione in Power Point di alcuni argomenti studiati 	<ul style="list-style-type: none"> -Processi di produzione, trasformazione e conservazione degli alimenti -Etichette alimentari -Dieta
Scuola secondaria classe 3 [^]	<ul style="list-style-type: none"> -Comprendere le caratteristiche delle varie diete per un'alimentazione equilibrata -Rappresentare in modelli semplificati le principali tipologie di generatori di energia -Riconoscere il ruolo delle eco-tecnologie per i punti critici della sostenibilità (biomasse, biocombustibili, bioenergia) -Smontare e rimontare semplici apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni 	<ul style="list-style-type: none"> -Abitudini giornaliere e dieta equilibrata -Fonti e forme di energia -Impianti di produzione di energia: centrali elettriche -Funzionamento di elettrodomestici

	<ul style="list-style-type: none">- Disegno geometrico con l'utilizzo di Paint o simili- Presentazione in Power Point di alcuni argomenti studiati- Ricerche di documenti e figure con l'utilizzo di internet.	
--	--	--

I.C. ARTEMA