

TECNOLOGIA Competenze al termine della scuola dell'Infanzia

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>1. L'alunno esplora oggetti e artefatti appartenenti al vissuto, osserva forma, materiale e funzione, li classifica e li manipola.</p> <p>2. Ricicla, trasforma e riutilizza materiali.</p>	<p>Osserva, esplora, riconosce con l'uso dei sensi materiali di diverso tipo (plastilina, farine, carta, legno, plastica...).</p> <p>Effettua delle stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Riconosce i difetti di un oggetto e immagina possibili miglioramenti.</p> <p>Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Smonta semplici oggetti e meccanismi.</p> <p>Utilizza in modo corretto le risorse, evitando sprechi, inquinamento e deturpamento dell'ambiente. Riutilizza e ricicla i materiali.</p>	<p>Osservare, comparare classificare e descrivere diversi tipi di materiali e oggetti (proprietà, colore, dimensioni...).</p> <p>Manipolare diversi tipi di materiali utilizzando anche attrezzi diversi.</p> <p>Montare e smontare oggetti.</p> <p>Riconoscere l'importanza del risparmio energetico</p> <p>Diffondere la cultura del risparmio energetico e del riciclaggio di materiali riutilizzabili.</p>
<p>3. Pone domande, discute, formula ipotesi di procedure per la realizzazione di un artefatto.</p> <p>4. Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le operazioni e le esperienze.</p> <p>5. Si interessa agli strumenti tecnologici, sa scoprirne la funzione e le possibilità di utilizzo.</p> <p>6. Esplora le possibilità offerte dalla tecnologia per</p>	<p>Ricava informazioni e utilizza procedure per la costruzione di un artefatto, per l'analisi e la classificazione di oggetti, per la preparazione e la presentazione di un alimento.</p> <p>Utilizza rappresentazioni grafico-pittoriche per riprodurre la realtà, i fenomeni e gli oggetti tecnologici osservati.</p> <p>Utilizza applicazioni e software specifici per approfondire le proprie conoscenze.</p>	<p>Utilizzare i linguaggi del corpo (voce, suono, movimento) per raccontare situazioni e descrivere comportamento e funzionamento degli oggetti tecnologici.</p> <p>Utilizzare semplici sequenze algoritmiche assegnate.</p> <p>Costruire semplici sequenze algoritmiche per fornire istruzioni ad altri.</p> <p>Utilizzare dépliant, applicazioni e siti internet per reperire informazioni utili su luoghi.</p> <p>Usare giochi diversi che implichino la capacità di</p>

<p>esprimersi e comunicare.</p>		<p>entrare in un programma. Usare un programma di grafica per realizzare semplici disegni.</p>
<p>7. Produce modelli e rappresentazioni grafiche utilizzando semplici strumenti anche non convenzionali.</p>	<p>Utilizzare utensili e attrezzi per compiere determinate operazioni. Eseguire semplici interventi di decorazione, manutenzione e piccole riparazioni degli oggetti o degli ambienti scolastici.</p>	<p>Rappresentare realtà, fenomeni e oggetti tecnologici attraverso il disegno libero. Usare in modo libero e creativo dei materiali per rappresentare ambienti, spazi e oggetti. Sviluppare il senso delle proporzioni gestendo in maniera autonoma lo spazio del foglio.</p>

TECNOLOGIA Competenze al termine della scuola Primaria

Competenza	Abilità	Conoscenze
<p>1. L'alunno identifica e riconosce nell'ambiente circostante elementi e fenomeni artificiali.</p> <p>2. Conosce e utilizza quotidianamente oggetti e strumenti descrivendone struttura, funzione e funzionamento.</p> <p>3. E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e consumo energetico e relativo impatto ambientale</p>	<p>Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Effettua delle stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Riconosce i difetti di un oggetto e immagina possibili miglioramenti.</p> <p>Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Smonta semplici oggetti e meccanismi.</p> <p>Utilizza in modo corretto le risorse, evitando sprechi, inquinamento e deturpamento dell'ambiente. Riutilizza e ricicla i materiali Comprende il significato di energia.</p>	<p>Osservare e classificare diversi tipi di materiali e oggetti scoprendone le principali caratteristiche (pesantezza/leggerezza, fragilità, plasticità). Manipolare diversi tipi di materiali utilizzando anche attrezzi diversi.</p> <p>Conoscere le problematiche collegate all'impiego di energia. Individuare le conseguenze dell'utilizzo di diverse forme di energia sull'ambiente e sulla salute . Riconoscere l'importanza del risparmio energetico Diffondere la cultura del risparmio energetico e del riciclaggio di materiali riutilizzabili.</p>
<p>4. E' in grado di ricavare informazioni utili su caratteristiche e proprietà di oggetti e servizi leggendo etichette e documentazione tecnica, commerciale e informativa.</p> <p>5. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione e ne fa un uso</p>	<p>Ricava informazioni e utilizza procedure per la costruzione di un artefatto, per l'analisi e la classificazione di oggetti, per la preparazione e la presentazione di un alimento. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Legge e ricava informazioni utili da guide</p>	<p>Utilizzare semplici sequenze algoritmiche assegnate Costruire semplici sequenze algoritmiche per fornire istruzioni ad altri Descrivere le fasi di un'esperienza in modo autonomo e completo. Leggere le etichette per reperire le informazioni (proprietà e ingredienti degli alimenti). Utilizzare mappe, tabelle e diagrammi.</p>

<p>appropriato a seconda della situazione.</p> <p>6. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>d'uso,</p> <p>Riconosce e documenta le funzioni principali di una applicazione informatica. Utilizza internet per reperire notizie e informazioni. Cerca, seleziona, scarica e installa sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Utilizzare dépliant, applicazioni e siti internet per reperire informazioni utili su luoghi. Usare giochi diversi che implicino la capacità di entrare in un programma. Utilizzare il mouse, la tastiera, il tastierino numerico, la stampante. Usare il computer utilizzando la videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli Usare un programma di grafica per realizzare semplici disegni. Salvare, classificare e immagazzinare file e cartelle. Utilizzare un motore di ricerca e sperimentare l'uso di internet per la ricerca di dati ed informazioni</p>
<p>7. Produce semplici modelli e rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Eseguire semplici interventi di decorazione, manutenzione e riparazione degli oggetti o degli ambienti scolastici.</p>	<p>Utilizzare programmi di presentazione di progetti e dati. Sviluppare il senso delle proporzioni disegnando su foglio quadrettato in scala. Rappresentare oggetti reali in scala utilizzando gli strumenti convenzionali.</p>