

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA

SCUOLA INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<p style="text-align: center;">Profilo di competenze</p> <p>Dimostra le prime abilità di tipo logiche, inizia ad interiorizzare e ad orientarsi nel mondo dei media e delle tecnologie.</p>	<p style="text-align: center;">Profilo di competenze</p> <p>Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</p> <p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti.</p> <p>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p> <p>Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.</p>	<p style="text-align: center;">Profilo di competenze</p> <p>Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato.</p> <p>Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.</p> <p>Si orienta nello spazio dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi</p>

apprendimenti anche in modo autonomo.

Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Orienta le proprie scelte in modo consapevole. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione

Competenza chiave

Competenze di base in tecnologia.

Competenza digitale.

Competenza chiave

Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia

Imparare ad imparare

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Competenze digitali

Competenze sociali e civiche

pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Competenza chiave

Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.

Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico

Competenze digitali.

Imparare ad imparare.

Competenze sociali e civiche.

Senso di iniziativa e di imprenditorialità.

Consapevolezza ed espressione culturale.

TRAGUARDI DI COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA INFANZIA	TRAGUARDI DI COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI DI COMPETENZA ALLA FINE DEL PRIMO CICLO
<p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</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>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</p>

		infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione
--	--	--

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	DISCIPLINA: TECNOLOGIA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO TERMINE SCUOLA DELL' INFANZIA Comprendere che ogni strumento tecnologico-multimediale funziona in virtù di strutture "invisibili". Cercare informazioni e spiegazioni da fonti diverse.	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe quinta SCUOLA PRIMARIA Vedere e osservare 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. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO TERMINE SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO Classe terza Vedere, osservare e sperimentare Osservare e analizzare le fonti di energia esauribili e rinnovabili. Leggere e interpretare gli schemi di funzionamento delle centrali elettriche e loro trasformazioni energetiche. Osservare e analizzare le fasi di costruzione di una casa. Leggere e interpretare la pianta topografica della città. Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.

		Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.		
Conoscenze	Abilita'	Conoscenze	Abilita'	Conoscenze	Abilita'
<p>Conoscere le differenze funzionali dei più comuni strumenti tecnologici digitali.</p> <p>Avere cognizione che per ricercare le notizie di cui necessita può avvalersi di più strumenti.</p>	<p>Sapere utilizzare diversi dispositivi: orologio, macchina fotografica, tablet, pc, ecc...</p> <p>Saper formulare domande.</p> <p>Saper ricercare risposte attraverso tutti i dispositivi a cui può avere accesso.</p>	<p>Comprensione dell'importanza, dell'utilizzo e dell'evoluzione di oggetti per la semplificazione della vita dell'uomo.</p> <p>Individuazione di parti essenziali di oggetti tecnologici.</p> <p>Lettura e comprensione di semplici istruzioni per il montaggio di oggetti.</p>	<p>Osservare e riconoscere negli oggetti osservati e negli strumenti da utilizzare, funzioni e principi di sicurezza che gli sono attribuiti.</p>	<p>conoscere i termini del problema energetico, le caratteristiche e gli impieghi dei combustibili fossili</p> <p>conoscere i principi di funzionamento delle varie centrali elettriche, i vantaggi ambientali legati all'uso delle risorse rinnovabili</p> <p>Conoscere le fonti di energia coinvolte nei diversi tipi di reti e le relative ricadute ambientali e sulla salute</p> <p>Conoscere gli elementi del territorio e le sue risorse;</p> <p>Conoscere a grandi linee concetti di urbanistica;</p> <p>Conoscere le diverse fasi di costruzione di una casa</p>	<p>Saper classificare le risorse energetiche</p> <p>Saper elencare i pro e i contro dei diversi tipi di energia, individuare le possibilità del risparmio energetico</p> <p>Saper riconoscere le trasformazioni energetiche che avvengono negli oggetti di uso quotidiano,</p> <p>Saper calcolare l'energia consumata in un dato ambiente per un determinato tempo</p> <p>Saper riprodurre oggetti semplici utilizzando diversi metodi di proiezione assonometrica</p>

				Conoscere e utilizzare i diversi strumenti per la rappresentazione grafica (disegno geometrico)	
		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe quinta SCUOLA PRIMARIA Prevedere e immaginare 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.	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO TERMINE SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO Classe terza Prevedere, immaginare e progettare Valutare le conseguenze di scelte connesse alla sicurezza degli impianti elettrici. Realizzare un rilievo grafico e fotografico della propria abitazione o della propria città . Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. Effettuare stime delle dimensioni di un oggetto rappresentato in scala di riduzione e in scala di ingrandimento. Pianificare le diverse fasi per la rappresentazione assonometrica dei solidi geometrici		
		Conoscenze	Abilita'	Conoscenze	Abilita'
		Previsione di risultati in seguito a procedure scelte per la realizzazione di lavori e per la costruzione di manufatti.	Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e	Conoscere la natura dei fenomeni elettrici e magnetici Conoscere i concetti di tensione, intensità, resistenza e potenza, la legge di Ohm	Usare consapevolmente le tecniche grafiche e gli strumenti da disegno Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e

		<p>Elaborazione di semplici progetti di lavoro individuale o di gruppo.</p> <p>Rispetto ad un problema pratico, scelta di procedure risolutive.</p> <p>Rispetto ad un problema pratico, scelta di procedure risolutive.</p>	<p>strumenti esplorati.</p> <p>Acquisire il concetto di algoritmo come procedimento risolutivo.</p>	<p>Conoscere la struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti applicativi</p> <p>Conoscere e utilizzare i diversi strumenti per la rappresentazione grafica (disegno geometrico)</p>	<p>rappresentare dati, disegnare</p> <p>Eseguire corrette proiezioni assonometriche e/o ortogonali di figure geometriche bidimensionali e tridimensionali</p>
		<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe quinta SCUOLA PRIMARIA</p> <p>Intervenire e trasformare</p> <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>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO TERMINE SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO Classe terza</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</p> <p>Costruire il modello di una turbina idraulica e di un pannello solare con materiali reperibili .</p> <p>Costruire semplici modelli di strutture di un edificio.</p> <p>Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico.</p> <p>Utilizzare le procedure per disegnare in assonometria solidi geometrici e oggetti.</p> <p>Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot</p>		

		Conoscenze	Abilita'	Conoscenze	Abilita'
		<p>Utilizzo di strumenti e materiali digitali.</p> <p>Utilizzo di internet per velocizzare il proprio lavoro di ricerca, di esercitazione e di approfondimento.</p> <p>Utilizzo di software specifici.</p> <p>Lavoro cooperativo.</p>	<p>Utilizzare il programma di grafica e videoscrittura con funzioni progressivamente più complesse.</p> <p>Accedere ad internet per ricercare informazioni adeguate all'età.</p> <p>Consolidare concetti base e contenuti utilizzando software specifici.</p> <p>Sviluppare la capacità di lavorare in modo cooperativo</p>	<p>conoscere la struttura delle principali macchine elettriche</p> <p>Conoscere e utilizzare i diversi strumenti per la rappresentazione grafica (disegno geometrico)</p> <p>Conoscere le caratteristiche che distinguono assonometriche dalle altre forme di rappresentazione di un solido</p>	<p>saper realizzare semplici circuiti</p> <p>Leggere e interpretare dati espressi in forma grafica e simbolica</p> <p>Saper riprodurre oggetti semplici utilizzando diversi metodi di proiezione assonometrica</p>
		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe quarta SCUOLA PRIMARIA Vedere e osservare		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe seconda SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO Vedere, osservare e sperimentare	
		Conoscenze	Abilita'	Conoscenze	Abilita'
		Individuazione e	Osservare e descrivere	Conoscere l'evoluzione nel tempo della	Saper cogliere le interazioni tra esigenze di

	<p>descrizione di parti fondamentali di oggetti tecnologici esplorati.</p> <p>Individuazione di funzioni specifiche di un artefatto.</p>	<p>semplici oggetti tecnologici e conoscerne l'uso</p>	<p>produzione e dell'utilizzo dei materiali nel campo dell'Agricoltura, della Silvicoltura e dell'allevamento;</p> <p>Conoscere le produzioni agricole e le tecniche agronomiche più importanti</p> <p>Conoscere le produzioni dell'allevamento più importanti;</p> <p>Conoscere la piramide alimentare per osservare una corretta alimentazione;</p> <p>Conoscere i disturbi legati alla cattiva alimentazione</p> <p>Conoscere e classificare i diversi sistemi di comunicazione e telecomunicazione;</p> <p>Conoscere le corrette modalità d'uso dei diversi sistemi di telecomunicazione e comunicazione</p>	<p>vita e processi tecnologici</p> <p>Saper coltivare piante e fiori in casa,</p> <p>Saper distinguere un'alimentazione sana da una che non lo è, a grandi linee elaborare una dieta sana</p> <p>Saper leggere e interpretare un'etichetta;</p> <p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche come ad esempio quelli connessi all'utilizzo di diversi comunicazione e della navigazione in rete</p>
--	--	--	--	--

	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe quarta SCUOLA PRIMARIA</p> <p>Prevedere e immaginare</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe seconda SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p>	
	Conoscenze	Abilita'	Conoscenze
	<p>Riconoscimento di parti di oggetti rispetto all'intero. Ricerca di informazioni in internet relative all'attività progettata.</p> <p>Rappresentazione grafica di percorsi e informazioni</p>	<p>Classificare gli strumenti usati in base al loro utilizzo.</p> <p>Utilizzare le tecnologie per ricavare semplici informazioni.</p> <p>Leggere e descrivere i percorsi di un grafico.</p>	<p>Conoscere i principi alimentari o nutrienti</p> <p>Conoscere e saper utilizzare i principi dell'agricoltura Biologica e i temi connessi all'uso degli OGM</p> <p>Conoscere i metodi di confezionamento e i principi di etichettatura più importanti</p> <p>Conoscere le basi del graphic design</p> <p>Comprendere il significato convenzionale dei colori</p> <p>Conoscere la struttura generale e operazioni comuni ai diversi pacchetti applicativi</p>
			Abilita'
			<p>Conoscere e comprendere il linguaggio grafico</p> <p>Conoscere e utilizzare i diversi strumenti per la rappresentazione grafica</p> <p>Saper leggere e interpretare i principali grafici statistici e schemi grafici</p> <p>Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre testi e comunicazioni multimediali, calcolare e rappresentare dati, disegnare</p>

	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe quarta SCUOLA PRIMARIA</p> <p>Intervenire e trasformare</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe seconda SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO Intervenire, trasformare e produrre</p>	
	Conoscenze	Abilita'	Conoscenze
	<p>Composizione e scomposizione di oggetti nei loro elementi.</p> <p>Costruzione di manufatti in base a istruzioni. Utilizzo di specifici programmi informatici.</p>	<p>Costruire semplici manufatti seguendo le istruzioni allegate.</p> <p>Conoscere e utilizzare le caratteristiche di alcuni programmi informatici.</p>	<p>Conoscere i metodi di cottura e di conservazione più importanti;</p> <p>Conoscere i principali processi di trasformazione in prodotto alimentare finito</p> <p>Conoscere le principali macchine semplice</p> <p>Conoscere le caratteristiche che distinguono le proiezioni ortogonali dalle altre forme di rappresentazione di un solido</p> <p>Conoscere e comprendere il linguaggio grafico</p>
			Abilita'
			<p>Riconoscere i diversi metodi di conservazione su campioni del medesimo prodotto</p> <p>saper riconoscere negli utensili domestici il principio di funzionamento</p> <p>Saper classificare le macchine</p> <p>Saper risolvere semplici problemi su leva e piano inclinato</p> <p>Eseguire corrette proiezioni assonometriche e/o ortogonali di figure geometriche bidimensionali e tridimensionali</p>

			Conoscere e utilizzare i diversi strumenti per la rappresentazione grafica	
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe terza SCUOLA PRIMARIA Vedere e osservare		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe prima SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO Vedere, osservare e sperimentare	
	Conoscenze	Abilita'	Conoscenze	Abilita'
	<p>Osservazione, distinzione e descrizione di elementi del mondo artificiale, cogliendo in essi analogie e differenze di forma e di materiali.</p> <p>Le regole per una navigazione sicura in internet.</p> <p>Descrizione di parti fondamentali per il funzionamento di uno strumento esplorato.</p>	<p>Scegliere i materiali più idonei per realizzare semplici manufatti.</p> <p>Acquisire le basilari regole per la navigazione in internet.</p> <p>Conoscere e utilizzare semplici strumenti di uso comune e descriverne le parti e il funzionamento.</p>	<p>Conoscere e classificare le risorse;</p> <p>Conoscere il ciclo vitale dei materiali;</p> <p>Conoscere le principali unità di misura;</p> <p>Conoscere il sistema internazionale di misura e le sue regole</p> <p>Conoscere gli strumenti di misura</p>	<p>Raccogliere dati attraverso l'osservazione diretta di fenomeni naturali o degli oggetti artificiali o la consultazione di testi</p> <p>Organizzare e rappresentare dati raccolti</p> <p>Presentare i risultati dell'analisi</p>

	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe terza SCUOLA PRIMARIA</p> <p>Prevedere e immaginare</p>		<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe prima SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO</p> <p>Prevedere, immaginare e progettare</p>	
	Conoscenze		Conoscenze	
	Abilita'		Abilita'	
	<p>Classificazione di oggetti in base al loro uso.</p> <p>Documentazione di un percorso didattico esperito o di un'attività svolta da altri.</p> <p>Progettazione di un percorso.</p>	<p>Classificare gli strumenti usati in base all'uso.</p> <p>Documentare un'attività svolta.</p>	<p>Conoscere il ciclo vitale dei materiali e le problematiche ambientali legate alla produzione, allo smaltimento ed al riciclaggio dei materiali.</p> <p>Conoscere la problematica dell'effetto serra, del buco dell'ozono e delle piogge acide, le cause e le conseguenze che gli stessi provocano sull'ambiente;</p>	<p>Fare un bilancio dei vantaggi/svantaggi che la modifica di un certo ambiente ha recato all'uomo che lo abita</p> <p>Saper utilizzare i principali strumenti di disegno</p> <p>Saper disegnare le principali figure geometriche</p>
	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe terza SCUOLA PRIMARIA</p> <p>Intervenire e trasformare</p>		<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe prima SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO</p> <p>Intervenire, trasformare e produrre</p>	
Conoscenze		Conoscenze		
Abilita'		Abilita'		
<p>Utilizzo del computer.</p> <p>Navigazione in internet.</p>	<p>Utilizzare il computer per scrivere e disegnare.</p>	<p>Conoscere le macchine utensili e le lavorazioni</p>	<p>Saper utilizzare i principali</p>	

	Creazione di un percorso con il computer.	Accedere ad internet per cercare informazioni. Creare, aprire, modificare, salvare e chiudere un file.	Conoscere gli strumenti di disegno Conoscere le convenzioni grafiche riguardanti i tipi di linee	strumenti di disegno Saper disegnare le principali figure geometriche
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe seconda SCUOLA PRIMARIA Vedere e osservare			
	Conoscenze	Abilita'		
	Distinzione e descrizione di elementi del mondo artificiale. Descrizione di oggetti tecnologici.	Osservare, descrivere e conoscere l'uso di semplici oggetti tecnologici.		
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe seconda SCUOLA PRIMARIA Prevedere e immaginare			
	Conoscenze	Abilita'		
	Classificazione di oggetti e strumenti in base al loro utilizzo. Rappresentazione grafica di percorsi.	Classificare strumenti usati gli in base all'uso. Leggere e descrivere percorsi di un grafico.		

	<p>Lettura e descrizione di un percorso grafico.</p>		
	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe seconda SCUOLA PRIMARIA Intervenire e trasformare</p>		
	<p>Conoscenze</p>	<p>Abilita'</p>	
	<p>Uso di oggetti, strumenti e materiali coerentemente alla loro funzione.</p> <p>Costruzione di semplici oggetti.</p> <p>Utilizzo del computer.</p> <p>Utilizzo di software specifici.</p>	<p>Costruire semplici manufatti secondo istruzioni date.</p> <p>Utilizzare le tecnologie per ricavare informazioni utili.</p> <p>Conoscere le caratteristiche di alcuni programmi.</p>	
	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe prima SCUOLA PRIMARIA Vedere e osservare</p>		
	<p>Conoscenze</p>	<p>Abilita'</p>	
	<p>Distinzione e descrizione di elementi del mondo artificiale.</p>	<p>Osservare, descrivere e conoscere l'uso di semplici oggetti</p>	

	Descrizione di oggetti tecnologici.	tecnologici.	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe prima SCUOLA PRIMARIA Prevedere e immaginare			
Conoscenze		Abilita'	
Classificazione di oggetti e strumenti in base al loro utilizzo. Rappresentazione grafica di percorsi. Lettura e descrizione di un percorso grafico.	Classificare strumenti usati gli in base all'uso. Leggere e descrivere percorsi di un grafico.		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe prima SCUOLA PRIMARIA Intervenire e trasformare			
Conoscenze		Abilita'	
Uso di oggetti, strumenti e materiali coerentemente alla loro funzione. Costruzione di semplici oggetti.	Costruire semplici manufatti secondo istruzioni date. Utilizzare le tecnologie		

	Utilizzo del computer. Utilizzo di software specifici.	per ricavare informazioni utili. Conoscere le caratteristiche di alcuni programmi.	
--	---	---	--