|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO INTERVENIRE, TRASFOMARE (E PRODURRE)** | | | | |
| **Scuola dell’infanzia** | **Scuola primaria** | | **Scuola secondaria** | |
| **Traguardi**  - Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. | **Traguardi**  - 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. | | **Traguardi**  - 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 di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. | |
| **Obiettivi di apprendimento**  **(5 anni)**  - Smontare semplici oggetti e intuirne il meccanismo di funzionamento. | **Obiettivi di apprendimento**  **(termine classe quinta)**  - 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. | **Abilità**  **(termine classe quinta)**  - Sa smontare semplici oggetti, meccanismi e altri dispositivi comuni.  - Sa utilizzare semplici procedure per selezionare, preparare e presentare (alimentazione).  - Sa eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.  - Sa realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.  - Sa cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. | **Obiettivi di apprendimento**  **(termine classe terza)**  - 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 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. | **Abilità**  **(termine classe terza)**  - Sa smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.  - Sa utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.  - Sa disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.  - Sa riparare oggetti dell’arredo scolastico o casalingo.  - Sa costruire oggetti con materiali facilmente reperibili.  - Sa programmare ambienti informatici ed elabora semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot. |