

CURRICOLO D'ISTITUTO: PRIMO BIENNIO

COMPETENZE EUROPEE 2018 comunicazione nella madrelingua, competenza digitale, imparare ad imparare, spirito d'iniziativa ed imprenditorialità, competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia, competenze sociali e civiche.		NUCLEI FONDANTI Vedere ed osservare prevedere ed immaginare intervenire e trasformare
DISCIPLINA FONDANTE: Tecnologia		DISCIPLINE CONCORRENTI: Matematica, scienze, arte, educazione civica, geografia.
NUCLEO FONDANTE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Vedere ed osservare	L'alunno riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. L'alunno produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.	Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e diagrammi.
Prevedere ed immaginare	L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e spiegarne il funzionamento.	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

Intervenire e trasformare	L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e spiegarne il funzionamento. L'alunno sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione commerciale.	Realizzare un semplice oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza operativa. Eseguire interventi di decorazione (del proprio corredo e dell'ambiente scolastico) Elencare gli elementi e i materiali costituenti un semplice oggetto.
---------------------------	---	---

CURRICOLO D'ISTITUTO: SECONDO BIENNIO		
COMPETENZE EUROPEE 2018 comunicazione nella madrelingua, competenza digitale, imparare ad imparare, spirito d'iniziativa ed imprenditorialità, competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia, competenze sociali e civiche.		NUCLEI FONDANTI Vedere ed osservare prevedere ed immaginare intervenire e trasformare
DISCIPLINA FONDANTE: Tecnologia		DISCIPLINE CONCORRENTI: Matematica, scienze, arte, educazione civica, geografia.
NUCLEO FONDANTE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Vedere ed osservare	L'alunno è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.

	L'alunno produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.	Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, disegni, testi.
prevedere ed immaginare	L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e spiegarne il funzionamento.	Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
Intervenire e trasformare	L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e spiegarne il funzionamento.	Eseguire interventi di decorazione, manutenzione e riparazione sugli oggetti del proprio corredo scolastico. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.

CURRICOLO D'ISTITUTO: TERZO BIENNIO

COMPETENZE EUROPEE 2018 comunicazione nella madrelingua, competenza digitale, imparare ad imparare, spirito d'iniziativa ed imprenditorialità, competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia, competenze sociali e civiche.	NUCLEI FONDANTI Vedere ed osservare prevedere ed immaginare intervenire e trasformare
--	---

DISCIPLINA FONDANTE: Tecnologia		DISCIPLINE CONCORRENTI: Matematica, scienze, arte, educazione civica, geografia.
NUCLEO FONDANTE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Vedere ed osservare	L'alunno riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. L'alunno sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini, o altra documentazione tecnica e commerciale. L'alunno produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Eseguire 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 gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti e processi.
Prevedere ed immaginare	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. L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed	Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità

	è in grado di descriverne la funzione principale e spiegarne il funzionamento.	
Intervenire e trasformare	L'alunno inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. L'alunno produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e spiegarne il funzionamento.	Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il funzionamento di un robot(Scratch, Arduino...). Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.

CURRICOLO D'ISTITUTO: QUARTO BIENNIO

COMPETENZE EUROPEE 2018 comunicazione nella madrelingua, competenza digitale, imparare ad imparare, spirito d'iniziativa ed imprenditorialità, competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia, competenze sociali e civiche.		NUCLEI FONDANTI Vedere ed osservare prevedere ed immaginare intervenire e trasformare
DISCIPLINA FONDANTE: TECNOLOGIA		DISCIPLINE CONCORRENTI: Matematica, scienze, arte, educazione civica, geografia.
NUCLEO FONDANTE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Vedere, osservare e sperimentare	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 di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. 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. Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto	Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.

	alle proprie necessità di studio e socializzazione.	
Prevedere, immaginare e progettare	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. 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. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.	Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.
Intervenire, trasformare e produrre	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 <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.	Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia . 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. Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.

