

CURRICOLO DI TECNOLOGIA a. s. 2023 - 34

Indice delle schede

n.	Competenza	Gruppo redattore
1.	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	A
2.	COMPETENZA MULTILINGUISTICA	B
3.	COMPETENZA MATEMATICA	C
4.	COMPETENZA IN SCIENZE	D + I
5.	COMPETENZA IN GEOGRAFIA	E
6.	COMPETENZA IN TECNOLOGIA	F
7.		
10.		
11.		
12.	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - Storia e geografia antropica	E + G
13.	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - Con riguardo al patrimonio letterario, artistico, musicale	H
14.	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE - Con riguardo all'identità corporea	I

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il curricolo viene elaborato in verticale con la scuola primaria e la scuola secondaria con lo scopo di realizzare un percorso “3-14” per lo sviluppo progressivo di apprendimenti significativi e competenze.

FONTI DI LEGITTIMAZIONE:

Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 2018

Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Sez. 1: DATI GENERALI

Competenza chiave europea di riferimento: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA – tecnologia / ingegneria

Campo/i di esperienza di riferimento: LA CONOSCENZA DEL MONDO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Manifestare interesse e curiosità verso materiali, strumenti tecnologici e non, scoprendo caratteristiche, funzioni e possibili usi.

Sez. 2: RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Competenza chiave europea di riferimento: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA – tecnologia / ingegneria

Campo/i di esperienza di riferimento: LA CONOSCENZA DEL MONDO

TUTTI GLI ANNI

Nucleo	Obiettivi di apprendimento / Abilità	Conoscenze	Evidenze valutative
<i>Strumenti tecnologici e</i>	<ul style="list-style-type: none">• Costruire modelli e plastici rappresentanti la realtà.	<ul style="list-style-type: none">• Materiali e loro usi;	<ul style="list-style-type: none">• Sperimentare semplici tecnologie digitali e i nuovi media.

<p><i>linguaggi multimediali</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e usare materiali di vario genere; • Collaborare per costruire; • Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni. • Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi. • Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine. • Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi. • Riflettere, progettare e assemblare manufatti con l'aiuto dell'adulto e l'utilizzo di dispositivi e applicazioni (Tinkering). 	<ul style="list-style-type: none"> • Simboli, mappe e percorsi. • Strumenti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici. • Utilizzare oggetti e materiali di uso quotidiano individuandone le caratteristiche e assemblandoli in varie costruzioni. • Disegnare oggetti definendone la forma e nominando le caratteristiche più evidenti
--------------------------------------	---	--	--

CURRICOLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO DELLA SCUOLA PRIMARIA

Il curricolo è stato elaborato in verticale con la scuola primaria e la scuola secondaria con lo scopo di realizzare un percorso “3-14” per lo sviluppo progressivo di apprendimenti significativi e competenze.

FONTI DI LEGITTIMAZIONE:

Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 2018

Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Sez. 1: DATI GENERALI

Competenza chiave europea di riferimento: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Disciplina/e di riferimento: TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- 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.
- 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.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Sez. 2: RISULTATI DI APPRENDIMENTO CLASSE PRIMA

Competenza chiave europea di riferimento: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Disciplina/e di riferimento: TECNOLOGIA

CLASSE 1[^]

Nucleo	Obiettivi di apprendimento / Abilità	Conoscenze	Evidenze valutative
<i>Vedere e osservare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire i passaggi di un semplice algoritmo • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici rappresentazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche di materiali di vario tipo. • Modalità applicative di vari tipi di semplici tabelle (<i>argomento parzialmente affrontato in matematica</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare trasformazioni e processi della realtà.
<i>Prevedere e immaginare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le cause e le conseguenze di eventi. • Immaginare possibili miglioramenti di oggetti • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto anche con materiali di riciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodi empirici di stima • Metodi di analisi empirica • Semplici metodologie di pianificazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare manufatti e strumenti.
<i>Intervenire e trasformare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici applicazioni informatiche anche con gli schermi interattivi • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto con diversi materiali, anche riciclati, descrivendo brevemente la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comuni strumenti di lavoro e loro caratteristiche e proprietà • Modalità di documentazione delle operazioni svolte 	

Sez. 2: RISULTATI DI APPRENDIMENTO CLASSE SECONDA

Competenza chiave europea di riferimento: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Disciplina/e di riferimento: TECNOLOGIA

CLASSE 2[^]

Nucleo	Obiettivi di apprendimento / Abilità	Conoscenze	Evidenze valutative
<i>Vedere e osservare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire i passaggi di un algoritmo • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici rappresentazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche di materiali di vario tipo. • Modalità applicative di vari tipi di semplici tabelle (argomento parzialmente affrontato in matematica) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare trasformazioni e processi della realtà.
<i>Prevedere e immaginare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le cause e le conseguenze di eventi. • Immaginare possibili miglioramenti di oggetti • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto anche con materiali di riciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodi empirici di stima • Metodi di analisi empirica • Semplici metodologie di pianificazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare manufatti e strumenti.
<i>Intervenire e trasformare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici applicazioni informatiche anche con gli schermi interattivi • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto con diversi materiali, anche riciclati, descrivendo brevemente la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comuni strumenti di lavoro e loro caratteristiche e proprietà • Modalità di documentazione delle operazioni svolte 	

Sez. 2: RISULTATI DI APPRENDIMENTO CLASSE TERZA

Competenza chiave europea di riferimento: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Disciplina/e di riferimento: TECNOLOGIA

CLASSE 3[^]

Nucleo	Obiettivi di apprendimento / Abilità	Conoscenze	Evidenze valutative
<i>Vedere e osservare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni • Seguire i passaggi di un algoritmo per rappresentare semplici oggetti. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici rappresentazioni (es. Mappe, testi, disegni). 	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche dei più comuni strumenti di misura • Semplici tecniche di misurazione di oggetti reali • Proprietà e caratteristiche di materiali di vario tipo. • Modalità applicative di vari tipi di tabelle (argomento parzialmente affrontato in matematica) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare trasformazioni e processi della realtà.
<i>Prevedere e immaginare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodi empirici di stima • Metodi di analisi empirica • Semplici metodologie di pianificazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare manufatti e strumenti, spiegando le fasi del progetto
<i>Intervenire e trasformare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto con diversi materiali descrivendo la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comuni strumenti di lavoro e loro caratteristiche e proprietà • Modalità di documentazione delle operazioni svolte 	

Sez. 2: RISULTATI DI APPRENDIMENTO CLASSE QUARTA

Competenza chiave europea di riferimento: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

Disciplina/e di riferimento: TECNOLOGIA

CLASSE 4^			
Nucleo	Obiettivi di apprendimento / Abilità	Conoscenze	Evidenze valutative
<i>Vedere e osservare</i>	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Rappresentare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riconoscere 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"> Caratteristiche dei più comuni strumenti di misura Semplici tecniche di misurazione di oggetti reali Struttura base di una guida d'uso o di un libretto d'istruzioni Proprietà e caratteristiche di materiali di vario tipo. Modalità applicative di vari tipi di tabelle (argomento parzialmente affrontato in matematica) Modalità applicative di vari tipi di diagrammi (argomento affrontato in matematica) 	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare trasformazioni e processi della realtà.
<i>Prevedere e immaginare</i>	<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 immaginare 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"> Metodi empirici di stima Metodi di analisi empirica Semplici metodologie di pianificazione 	<ul style="list-style-type: none"> Progettare e realizzare manufatti e strumenti, spiegando le fasi del progetto

<i>Intervenire e trasformare</i>	<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 con diversi materiali descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Cercare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comuni strumenti di lavoro e loro caratteristiche e proprietà • Semplici procedure di preparazione di alimenti • Modalità di documentazione delle operazioni svolte 	
----------------------------------	---	---	--

Sez. 2: RISULTATI DI APPRENDIMENTO CLASSE QUINTA

Competenza chiave europea di riferimento: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA			
Disciplina/e di riferimento: TECNOLOGIA			
CLASSE 5[^]			
Nucleo	Obiettivi di apprendimento / Abilità	Conoscenze	Evidenze valutative
<i>Vedere e osservare</i>	<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 	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche dei più comuni strumenti di misura • Semplici tecniche di misurazione di oggetti reali • Struttura base di una guida d'uso o di un libretto d'istruzioni • Regole base del disegno tecnico (argomento parzialmente affrontato in 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare trasformazioni e processi della realtà.

	<p>tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<p>matematica in relazione a “disegno di figure geometriche”)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche di materiali di vario tipo. • Modalità applicative di vari tipi di tabelle (argomento parzialmente affrontato in matematica) • Modalità applicative di vari tipi di tipi di diagrammi (argomento affrontato in matematica) 	
<i>Prevedere e immaginare</i>	<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 immaginare 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"> • Metodi empirici di stima • Metodi di analisi empirica • Semplici metodologie di pianificazione 	Progettare e realizzare manufatti e strumenti, spiegando le fasi del progetto
<i>Intervenire e trasformare</i>	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comuni strumenti di lavoro e loro caratteristiche e proprietà • Semplici procedure di preparazione di alimenti • Modalità di documentazione delle operazioni svolte 	

	<ul style="list-style-type: none">• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.• Realizzare un oggetto con diversi materiali descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.		
--	---	--	--

CURRICOLO DELLA SCUOLA SECONDARIA 1°

CURRICOLO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Il curricolo è stato elaborato in verticale con la scuola primaria e la scuola secondaria con lo scopo di realizzare un percorso “3-14” per lo sviluppo progressivo di apprendimenti significativi e competenze.

FONTI DI LEGITTIMAZIONE:

Raccomandazione del Consiglio dell’Unione Europea 2018

Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

Sez. 1: DATI GENERALI

Competenza chiave europea di riferimento:COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Disciplina/e di riferimento:TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- 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.
- 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.
- 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.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- 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.
- 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.
- 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.

Sez. 2: RISULTATI DI APPRENDIMENTO CLASSE PRIMA

Competenza chiave europea di riferimento: <i>Competenza matematica e Competenze in Scienze, Tecnologia e Ingegneria</i>			
Disciplina/e di riferimento: Tecnologia			
CLASSE 1^			
Nucleo	Obiettivi di apprendimento / Abilità	Conoscenze	Evidenze valutative
<i>Vedere, osservare e sperimentare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di figure geometriche. • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. • Accostarsi a basilari applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. 	<p>LE RISORSE NATURALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e processi di produzione dei materiali (risorse, acqua, aria e minerali) <p>TECNOLOGIA DEI MATERIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiali e proprietà dei materiali (legno, carta, metalli, materiali da costruzione, ecc) <p>INFORMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il computer, Hardware e Software <p>DISEGNO TECNICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Basi del disegno: conoscenza e uso degli strumenti del disegno (matite, riga, squadre e compasso) 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i diversi materiali negli oggetti di uso comune. • Conoscere i principali cicli di produzione di materiali
<i>Prevedere, immaginare e progettare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso 	<p>INFORMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il pensiero computazionale <p>DISEGNO TECNICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geometria piana: teoria e costruzione degli elementi geometrici e poligoni di base (rette, angoli, poligoni, circonferenze, archi, ecc) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti anche di tipo digitale. • Realizzare semplici rappresentazioni grafiche utilizzando gli elementi base del disegno geometrico • Utilizza comunicazioni procedurali e

	<p>quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno geometrico: involucri, loghi, disegno modulare. 	<p>istruzioni tecniche per eseguire semplici compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>
<p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. • Smontare e rimontare semplici oggetti di uso comune. • Prendersi cura ed eseguire semplici interventi di manutenzione del loro personale materiale scolastico o domestico. 	<p>EDUCAZIONE CIVICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rifiuti e riciclo dei materiali (carta, vetro, plastica, ecc) • Agenda 2030 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il ciclo di vita dei materiali e il loro valore come risorsa sostenibile. • Conoscere la filiera del riciclo dei rifiuti locale • Intervenire sul sistema di recupero dei materiali riciclabili nei loro ambienti (famiglia, scuola ecc).

Sez. 2: RISULTATI DI APPRENDIMENTO CLASSE SECONDA

Competenza chiave europea di riferimento:COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Disciplina/e di riferimento: TECNOLOGIA

CLASSE 2[^]

Nucleo	Obiettivi di apprendimento / Abilità	Conoscenze	Evidenze valutative
<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella 	<p>AGRICOLTURA E ALIMENTAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le tecnologie alimentari, sistemi di pesca, le bevande, sistemi di conservazione degli alimenti ed educazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le informazioni delle etichette alimentari. • Orientarsi su una cartina, una mappa anche digitale.

	<p>rappresentazione di semplici oggetti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. 	<p>alimentare.</p> <p>ABITAZIONE, CITTÀ E TERRITORIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di costruzione, Strutture degli edifici, gli impianti, l'appartamento e il territorio. <p>INFORMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Rete Internet e il Web <p>DISEGNO TECNICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • I solidi geometrici 	
<i>Prevedere, immaginare e progettare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. 	<p>DISEGNO TECNICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quotatura di figure semplici • Geometria descrittiva: le proiezioni ortogonali di solidi geometrici (poliedri regolari, prismi retti, piramidi e solidi di rotazione). 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper disegnare la pianta di un ambiente noto. • Costruire un solido regolare. • Progettare il packaging di un alimento.
<i>Intervenire, trasformare e produrre</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti, 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 seguendo le regole del disegno tecnico. 	<p>INFORMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo degli strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi ed immagini e produrre documenti in diverse situazioni <p>EDUCAZIONE CIVICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lotta allo spreco alimentare • Agenda 2030 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper progettare una tabella. • Utilizzare adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Sez. 2: RISULTATI DI APPRENDIMENTO CLASSE TERZA

Competenza chiave europea di riferimento: <i>Competenza matematica e Competenze in Scienze, Tecnologia e Ingegneria</i>			
Disciplina/e di riferimento: Tecnologia			
CLASSE 3[^]			
Nucleo	Obiettivi di apprendimento / Abilità	Conoscenze	Evidenze valutative
<i>Vedere, osservare e sperimentare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. 	<p>LE MACCHINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Macchine semplici: principi di funzionamento delle e sistemi di trasferimento del moto • Macchine complesse • Problemi relativi all'impiego delle macchine <p>ENERGIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problemi legati alla produzione e all'utilizzo dell'energia • Forme e fonti di energia • L'energia elettrica <p>EDUCAZIONE CIVICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso sicuro e consapevole di Internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente. • Ricavare dalla lettura ed analisi di testi e tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato.
<i>Prevedere, immaginare e progettare</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. 	<p>DISEGNO TECNICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rappresentazione grafica di solidi ed oggetti, applicando le regole della scala di proporzione e delle quotature. • Geometria descrittiva: le proiezioni assonometriche di 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. • Riconoscere opportunità e rischi di una scelta o di una decisione di tipo tecnologico, ipotizzandone le possibili

	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. 	<p>solidi geometrici (poliedri regolari, prismi retti, piramidi, solidi di rotazione)</p>	<p>conseguenze.</p>
<p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia • Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi, con buona padronanza del disegno tecnico e 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 ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot 	<p>INFORMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo della Rete per la ricerca e lo scambio di informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare un oggetto o un intervento di manutenzione, e valutarne sostenibilità e fattibilità. • Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni, e riconoscere le diverse forme di energia coinvolte. • Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione, sapendo utilizzarli in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.