

## AREA: TECNOLOGICA

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE IN USCITA DAI TRE ORDINI DI SCUOLA

#### COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

Le competenze di base in campo tecnologico riguardano la padronanza, l'uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale (metodo sperimentale). Tali competenze comportano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.

AMBITI	<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>SCUOLA SECONDARIA</b>
	<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>	<b>TECNOLOGIA</b>	<b>TECNOLOGIA</b>
<b>1. VEDERE E...OSSERVARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino raggruppa ed ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>• L'alunno conosce ed utilizza semplici oggetti</li> <li>• e strumenti di uso quotidiano ed è in grado</li> <li>• di descriverne la funzione principale, la struttura e sa spiegarne il funzionamento.</li> <li>• Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette o altra documentazione utile.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>2. PREVEDERE E IMMAGINARE</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale</li> <li>• Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche le funzioni ed i limiti della tecnologia attuale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>3. INTERVENIRE E TRASFORMARE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici e sa scoprirne le funzionalità ed i possibili usi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li> <li>• E' capace di piegare o ritagliare carta o cartoncino con perizia e precisione.</li> <li>• Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</li> <li>• Utilizza adeguate risorse materiali informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</li> <li>• 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 di socializzazione.</li> <li>• Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi anche collaborando e cooperando con i compagni.</li> </ul>

## Scuola dell'infanzia

### LA CONOSCENZA DEL MONDO

#### ANNI 3

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino raggruppa ed ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazione, denominazione di semplici materiali di vario genere</li> <li>• Manipolazione ed esplorazione di oggetti e materiali</li> <li>• Uso dei sensi per ricavare informazioni e riconoscere contrasti</li> </ul>

#### ANNI 4

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino raggruppa ed ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuazione delle caratteristiche percettive di un materiale: colore, forma, dimensioni</li> <li>• Rilevazione delle principali caratteristiche di oggetti e materiali</li> </ul>

#### ANNI 5

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino raggruppa ed ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà.</li> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici e sa scoprirne le funzionalità ed i possibili usi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipolazione di materiali per costruire o modellare un manufatto e verbalizzazione del percorso nelle sue fasi</li> <li>• Individuazione delle qualità e proprietà di oggetti e di materiali denominandoli correttamente</li> <li>• Scoperta ed utilizzo degli strumenti tecnologici conosciuti.</li> </ul>