

COMPETENZA CHIAVE PARLAMENTO EUROPEO 2006	PROFILO DELLE COMPETENZE ADOTTATO DALL'ISTITUTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
			CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<p>La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali. • Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici. 	<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</p>	CURRICOLO DI TECNOLOGIA – SCUOLA PRIMARIA				
			VEDERE E OSSERVARE				
			<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni o schizzi). • Osservare e classificare semplici materiali: carta, plastica, legno, metallo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante e semplicissime mappe). • Rappresentare e descrivere oggetti e strumenti di uso comune, individuarne forma, componenti e funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Osservare e descrivere oggetti cogliendone caratteristiche e funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Osservare oggetti, progettarne la realizzazione scegliendo il materiale più adatto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

<p>tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p> <p>Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale sia in gruppo. Questa competenza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo 	<p>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>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni utili dai disegni di guide e manuali d'istruzione. • Conoscere la definizione di macchina, distinguere le varie tipologie e coglierne le diverse funzioni; conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio; utilizzare il PC nelle sue funzioni principali: accensione, spegnimento, uso del mouse e della tastiera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Conoscere la nomenclatura informatica di base; conoscere le parti principali che compongono un PC e sperimentare semplici procedure informatiche: accensione e spegnimento di un PC, apertura di alcuni programmi ai quali saper associare le icone corrispondenti; utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e cogliere le informazioni principali da semplici etichette, istruzioni, volantini, inviti. • Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare, aprire, modificare e salvare un file. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e confrontare informazioni da semplici etichette, istruzioni, volantini, inviti. • Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare, aprire, modificare e salvare un file; effettuare semplici ricerche sotto la supervisione di un adulto; utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
---	--	---	---	---	---	--	--

	autonomo.						
--	-----------	--	--	--	--	--	--

<p>comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dimostra 	<p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avviarsi a saper usare oggetti e materiali per il disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare oggetti, strumenti, materiali per il disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare oggetti, strumenti, materiali, coerentemente con le loro funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare oggetti, strumenti, materiali, coerentemente con le loro funzioni e i principi di sicurezza che vengono dati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
			<ul style="list-style-type: none"> • Avviarsi a rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso diagrammi, disegni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni con la guida dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
PREVEDERE E IMMAGINARE							
			<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle conseguenze di comportamenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali regole di sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviarsi a effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente che si sperimenta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su misure di oggetti dell'ambiente scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
					<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali regole di sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole di sicurezza a scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o

<p>lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.</p> <p>Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma</p>	<p>originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>		<p>personali nell'ambito delle regole della classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare i materiali presenti nell'ambiente Scolastico. 	<p>per attuare correttamente il piano di evacuazione a scuola.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le proprietà dei materiali presenti nell'ambiente scolastico. 	<p>per attuare correttamente il piano di evacuazione a scuola, conoscere la funzione della segnaletica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scomporre semplici oggetti o dispositivi comuni per coglierne il meccanismo. • Approfondire l'uso di programmi utili per la 	<p>ed essere in grado di leggere ed interpretare correttamente la simbologia usata. Prevedere le conseguenze di comportamenti inadeguati.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i difetti di un oggetto . • Progettare le varie fasi per la fabbricazione di un manufatto, scegliendo materiali ed attrezzi necessari. • Approfondire l'uso di internet e programmi utili per la 	<p>comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
---	--	--	--	--	--	--	--

<p>anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale.</p>					realizzazione di progetti.	realizzazione di progetti.	per reperire notizie e informazioni.		
			INTERVENIRE E TRASFORMARE						
			<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti o dispositivi comuni 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare un semplice oggetto, rappresentare e descrivere le varie parti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recuperare e riutilizzare semplici oggetti per funzioni diverse da quella di origine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ipotizzare l'utilizzo dei diversi materiali per realizzare oggetti con materiale riciclato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un oggetto in cartoncino seguendo delle istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviarsi a eseguire interventi di decorazione in ambito scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici manufatti seguendo istruzioni date per diverse ricorrenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 					
	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un oggetto in cartoncino seguendo delle istruzioni e 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire oggetti e descrivere strumenti usati, i materiali 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico 					
				<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e 					

				descrivendo oralmente la sequenza delle operazioni.	sequenza delle operazioni.	e la sequenza delle operazioni. • Utilizzare la tecnologia per ampliare le proprie conoscenze (ricerche, schemi...) seguendo precise indicazioni.	documentando la sequenza delle operazioni. • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.
--	--	--	--	---	----------------------------	--	---

COMPETENZA CHIAVE PARLAMENTO EUROPEO 2006	PROFILO DELLE COMPETENZE ADOTTATO DALL'ISTITUTO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
			CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<p>La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il</p>	<p>• Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.</p> <p>• Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre</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</p>	CURRICOLO DI TECNOLOGIA SCUOLA SECONDARIA		
			VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE		
				<ul style="list-style-type: none"> Eeguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. 	

<p>lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p>	<p>persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare l'impiego degli strumenti e delle regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.
<p>Imparare a imparare è l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale sia in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. 	<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>	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE					
			<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. 		

<p>apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti: a casa, sul lavoro, nell'istruzione e nella formazione. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.</p>		<p>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 infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni, con la guida del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto o di un modello. 	<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. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. • Progettare una visita d'istruzione o la visita ad una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
--	--	---	--	---	--

Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale.

- Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE

- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.

- Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni.

- 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.

- Costruire oggetti o modelli con materiali facilmente reperibili.

- Programmare ambienti informatici e elaborare istruzioni.

- 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 istruzioni per controllare il comportamento di un robot.

