

TECNOLOGIA		
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	VEDERE E OSSERVARE	
- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. -È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. -Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descrivere 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. COMPETENZE DIGITALI (TRASVERSALI AI VARI AMBITI DISCIPLINARI) -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso	Classe I	- Osservare oggetti e individuare le differenze per forme, per materiale, per funzione, collocandoli nel loro contesto di uso.
	Classe II	- Riconoscere e distinguere le funzioni e le caratteristiche di un oggetto, le parti che lo compongono e i materiali che lo costituiscono.
	Classe III	- Riconoscere vari tipi di materiali.
	Classe IV	- Conoscere le differenze tra artefatto, strumenti e materiali per la produzione, nonché prodotto finito e materiale di scarto.
	Classe V	- Esplorare e scoprire funzioni e possibili usi di oggetti e artefatti tecnologici.
	PREVEDERE E IMMAGINARE	
	Classe I	- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali.
		- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
	Classe I	- Progettare e realizzare semplici artefatti seguendo le indicazioni di base.
		- Indicare le modalità con le quali si è realizzato un semplice artefatto.
	Classe II	- Progettare e realizzare artefatti seguendo le indicazioni di base.
		- Indicare le tappe di un processo e le modalità con le quali si è realizzato un semplice artefatto.
	Classe III	- Immaginare modifiche di artefatti di uso quotidiano, in relazione di nuovi bisogni o necessità.
		- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.
	Classe IV	- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali necessari.
		- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti di uso quotidiano.

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.	Classe V	- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti.
	INTERVENIRE E TRASFORMARE	
	Classe I	- Costruire semplici manufatti.
	Classe II	- Utilizzare semplici procedure per la realizzazione di manufatti. - Scoprire le funzioni principali di semplici applicazioni informatiche e utilizzarle.
	Classe III	- Utilizzare procedure per la realizzazione di manufatti. - Scoprire le funzioni principali di applicazioni informatiche e utilizzarle. - Sviluppare un atteggiamento critico nei confronti di un uso consapevole delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
	Classe IV	- Realizzare manufatti verbalizzando le procedure utilizzate. - Utilizzare applicazioni informatiche per attività scolastiche comprendendo il corretto utilizzo dei devices. - Utilizzare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti e figure
	Classe V	- Realizzare semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale, spiegandone con un linguaggio specifico le tappe di esecuzione, con particolare attenzione allo sviluppo del pensiero computazionale. - Riprodurre una figura in base a una descrizione utilizzando gli strumenti comuni ed elementi del disegno tecnico.
	COMPETENZE DIGITALI (TRASVERSALI AI VARI AMBITI DISCIPLINARI)	
	Classe I	- Acquisire prime abilità di tipo logico. - Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. - Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni. - Formulare ipotesi, ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.

		- Essere attento alle consegne, portare a termine il lavoro, diventare consapevole dei processi realizzati e documentarli in modo semplice.
	Classe II	- Acquisire prime abilità di tipo logico. - Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. - Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni. - Formulare ipotesi, ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. - Essere attento alle consegne, portare a termine il lavoro, diventare consapevole dei processi realizzati e documentarli in modo semplice.
	Classe III	- Acquisire prime abilità di tipo logico. - Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. - Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni. - Formulare ipotesi, ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. - Essere attento alle consegne, portare a termine il lavoro, diventare consapevole dei processi realizzati e documentarli in modo semplice.
	Classe IV	- Acquisire prime abilità di tipo logico. - Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. - Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni. - Formulare ipotesi, ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. - Essere attento alle consegne, portare a termine il lavoro, diventare consapevole dei processi realizzati e documentarli in modo semplice.
	Classe V	- Acquisire prime abilità di tipo logico.

		- Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. - Rilevare le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni. - Formulare ipotesi, ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. - Essere attento alle consegne, portare a termine il lavoro, diventare consapevole dei processi realizzati e documentarli in modo semplice.
	PENSIERO COMPUTAZIONALE	
	Classe I	- Conoscere le componenti del PC: utilizzarlo per eseguire giochi didattici e scrivere parole e frasi mediante semplici programmi di videoscrittura. - Utilizzare codici per eseguire disegni. - Eseguire un facile percorso seguendo le indicazioni date; dare istruzioni ad un compagno affinché completi un percorso.
	Classe II	- Conoscere le componenti del PC: utilizzarlo per eseguire giochi didattici e scrivere brevi testi mediante semplici programmi di videoscrittura. - Utilizzare codici per eseguire disegni. - Trovare un percorso su un reticolo anche evitando ostacoli o seguendo passaggi obbligati; dividere il percorso in azioni elementari (avanti, destra, sinistra...); dare istruzioni ad un compagno affinché completi un percorso. - Programmare un macchinario (bee bot...) affinché effettui il percorso corretto.
	Classe III	- Utilizzare il computer e programmi vari per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante; connettersi a piattaforme digitali. - Eseguire, leggere e creare percorsi su reticolo, utilizzando il linguaggio computazionale, accedendo a piattaforme dedicate.
	Classe IV	- Utilizzare il computer e programmi vari con diverse funzioni e finalità d'uso; effettuare ricerche in Internet con la supervisione e la guida dell'insegnante.

		- Leggere, interpretare e seguire istruzioni codificate di vario tipo. - Procedere per tentativi ed errori cercando soluzioni.
	Classe V	- Utilizzare il computer e programmi vari con diverse funzioni e finalità d'uso; effettuare ricerche in Internet con la supervisione dell'insegnante. - Leggere, interpretare e seguire istruzioni codificate di vario tipo. - Procedere per tentativi ed errori cercando soluzioni.