

Curricolo di TECNOLOGIA e rubriche di valutazione Scuola Primaria

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 1^ - SCUOLA PRIMARIA -

Sezione A. TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza di base in scienza e tecnologia

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE ATTESE
VEDERE, OSSERVARE	- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	- Caratteristiche, proprietà e funzioni di manufatti e oggetti d'uso quotidiano.	- Osservare e classificare materiali.	- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeno di tipo artificiale. - Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni
PREVEDERE, IMMAGINARE	- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.	- Sequenze per la realizzazione di semplici oggetti. - Fasi di produzione e scopi d'uso di un materiale. - Semplici strumenti, funzionalità e parti costitutive.	- Progettare manufatti di uso comune descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	- 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.
INTERVENIRE, TRASFORMARE	- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione su un oggetto. - Realizzare un oggetto in cartoncino	- Strumenti e materiali di uso comune. - Lettura di istruzioni. - Realizzazione di manufatti. - Lettura e comprensione di un codice.	- Utilizzare strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni. - Realizzare manufatti di uso comune. - Seguire istruzioni per	- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno e strumenti multimediali.

		- Il PC e i suoi componenti.	realizzare oggetti. - Decifrare e utilizzare un codice. - Sperimentare semplici procedure informatiche: accensione, spegnimento di un PC e delle periferiche, utilizzo di semplici programmi.	
--	--	------------------------------	---	--

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 1^ - PRIMARIA -

Sezione B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **Competenza di base in scienza e tecnologia**

Livello AVANZATO (A)	Livello INTERMEDIO (B)	Livello BASE (C)	Livello INIZIALE (D)
L'alunno in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità:	L'alunno, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, in modo autonomo e continuo in situazioni note e in modo discontinuo e non del tutto autonomo in situazioni non note:	L'alunno, solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, in modo autonomo ma discontinuo oppure in modo non autonomo, ma con continuità:	L'alunno solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e/o di risorse da lui fornite:
VEDERE, OSSERVARE			
Ricava autonomamente informazioni utili su proprietà e caratteristiche di	Ricava adeguatamente informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni.	Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni.	Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni
PREVEDERE, IMMAGINARE			
Utilizza con precisione e consapevolezza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. È in grado di descrivere dettagliatamente la funzione principale e la struttura del proprio manufatto.	Utilizza con pertinenza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. È in grado di descrivere la funzione principale e la struttura del proprio manufatto.	Utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. È in grado di descrivere con supporto visivo la funzione principale e la struttura del proprio manufatto	Utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. È in grado di descrivere la funzione e la struttura del proprio manufatto, visualizzando il modello.

INTERVENIRE, TRASFORMARE

Produce con destrezza semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato. Utilizza con precisione elementi del disegno. Conosce il computer e usa con sicurezza alcune applicazioni	Produce in modo personale semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato. Utilizza adeguatamente elementi del disegno Conosce il computer e usa alcune applicazioni	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato. Utilizza elementi del disegno Conosce in modo approssimativo il computer e alcune applicazioni	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato su imitazione dei compagni. Utilizza elementi del disegno Conosce il computer
---	---	--	--

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 2^ - SCUOLA PRIMARIA -

Sezione A. **TRAGUARDI FORMATIVI**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **Competenza di base in scienza e tecnologia**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE ATTESE
VEDERE, OSSERVARE	- 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 tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	- Mappe e piante di ambienti noti. - Proprietà dei materiali. - Tabelle, mappe, disegni, testi e grafici. - Parti del computer e loro funzioni.	- Realizzare mappe e piante di ambienti conosciuti. - Riconoscere alcune proprietà dei materiali attraverso esperienze concrete. - Costruire tabelle, mappe, disegni, testi e grafici per rappresentare dati. - Utilizzare le principali funzioni del computer e della lim, i relativi programmi di	- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. - Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento.

PREVEDERE, IMMAGINARE	- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	- Gli strumenti di misurazione convenzionali e non. - Progettazione di semplici oggetti/ prodotti multimediali. - Testi regolativi, algoritmi, coding.	- Misurare attraverso strumenti convenzionali e non. - Progettare semplici oggetti/ prodotti multimediali mediante l'utilizzo di algoritmi, testi regolativi, coding.	- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
INTERVENIRE, TRASFORMARE	- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. - Individuare le funzioni e le caratteristiche del computer.	- Realizzazione di semplici oggetti con materiali di recupero. - Trasformazione di materie prime per la preparazione di prodotti alimentari. - Ricostruzione delle procedure per la preparazione di prodotti alimentari. - Funzioni e caratteristiche del Pc.	- Realizzare semplici oggetti/ prodotti multimediali con materiali di vario tipo. - Realizzare manufatti e prodotti alimentari seguendo le procedure. - Conoscere le funzioni e le caratteristiche del Pc.	- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. - Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni della tecnologia attuale.

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 2^ - PRIMARIA -

Sezione B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale

Livello AVANZATO (A)	Livello INTERMEDIO (B)	Livello BASE (C)	Livello INIZIALE (D)
L'alunno in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità:	L'alunno, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, in modo autonomo e continuo in situazioni note e in modo discontinuo e non del tutto autonomo in situazioni non note:	L'alunno, solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, in modo autonomo ma discontinuo oppure in modo non autonomo, ma con continuità:	L'alunno solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e/o di risorse da lui fornite:

VEDERE, OSSERVARE			
Effettua semplici misurazioni e rilevazioni nell'ambiente circostante e le traduce in mappe complete. Riconosce alcune proprietà dei materiali Costruisce tabelle, mappe, disegni, testi e grafici per rappresentare dati.	Effettua semplici misurazioni e rilevazioni nell'ambiente circostante e le traduce in mappe parzialmente complete. Riconosce alcune proprietà dei materiali. Costruisce tabelle, mappe, disegni, testi e grafici per rappresentare dati.	Effettua semplici misurazioni e rilevazioni e le traduce in mappe. Riconosce alcune proprietà dei materiali. Costruisce tabelle, mappe, disegni, testi e grafici per rappresentare dati.	Effettua semplici misurazioni e rilevazioni nell'ambiente circostante e le traduce in mappe . Riconosce alcune proprietà dei materiali. Costruisce tabelle, mappe, disegni, testi e grafici per rappresentare dati. Conosce semplici funzioni del computer
PREVEDERE, IMMAGINARE			
Misura attraverso strumenti convenzionali e non. Progetta semplici oggetti/ prodotti multimediali mediante l'utilizzo di algoritmi, testi regolativi, coding.	Misura attraverso strumenti convenzionali e non. Progetta semplici oggetti/ prodotti multimediali mediante l'utilizzo di algoritmi, testi regolativi, coding.	Misura attraverso strumenti convenzionali e non. Progetta semplici oggetti/ prodotti multimediali mediante l'utilizzo di algoritmi, testi regolativi, coding.	Misura attraverso strumenti convenzionali e non. Progetta semplici oggetti/ prodotti multimediali mediante l'utilizzo di algoritmi, testi regolativi, coding.
INTERVENIRE, TRASFORMARE			
Realizza semplici oggetti/ prodotti multimediali con materiali di vario tipo. Realizza manufatti e prodotti alimentari seguendo le procedure. Conosce semplici funzioni del computer e opera con esso in modo corretto e sicuro.	Realizza semplici oggetti/ prodotti multimediali con materiali di vario tipo. Realizza manufatti e prodotti alimentari seguendo le procedure. Conosce semplici funzioni del computer e opera con esso in modo corretto.	Realizza semplici oggetti/ prodotti multimediali con materiali di vario tipo. Realizza manufatti e prodotti alimentari seguendo le procedure. Conosce semplici funzioni del computer e opera con esso	Realizza semplici oggetti/ prodotti multimediali con materiali di vario tipo. Realizza manufatti e prodotti alimentari seguendo le procedure.

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 3^ - SCUOLA PRIMARIA -				
Sezione A. TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza di base in scienza e tecnologia				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE ATTESE

VEDERE, OSSERVARE	- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	- I manufatti, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che soddisfano i bisogni primari dell'uomo. - Realizzazioni di manufatti di uso comune. - La funzione di oggetti e strumenti. - Uso e descrizione degli oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni. - Tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	- Manipolare materiali di vario tipo per realizzare semplici oggetti. - Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni. - Osservare oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe evolutive della storia. - Rappresentare i dati osservati con schemi, mappe, tabelle e testi.	- L'alunno 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.
PREVEDERE, IMMAGINARE	- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	- Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.	- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.	- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale e del relativo impatto ambientale. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno o strumenti multimediali.

INTERVENIRE, TRASFORMARE	- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Usare sul computer un software ad uso didattico.	- Realizzazione di manufatti di uso comune. - Il computer: componenti hardware, software. - Programmi di videoscrittura e altre applicazioni per uso didattico	- Comporre e scomporre oggetti nelle loro parti principali. - Approfondire la conoscenza del PC. - Usare i programmi di videoscrittura e altre applicazioni a scopo didattico.	- Inizia a riconoscere le principali caratteristiche, le funzioni della tecnologia attuale
-------------------------------------	--	--	--	--

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 3^A - PRIMARIA -

Sezione B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **Competenza alfabetica funzionale**

Livello AVANZATO (A)	Livello INTERMEDIO (B)	Livello BASE (C)	Livello INIZIALE (D)
L'alunno in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità:	L'alunno, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, in modo autonomo e continuo in situazioni note e in modo discontinuo e non del tutto autonomo in situazioni non note:	L'alunno, solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, in modo autonomo ma discontinuo oppure in modo non autonomo, ma con continuità:	L'alunno solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e/o di risorse da lui fornite:
VEDERE, OSSERVARE			
Utilizza con sicurezza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.	Utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.	Utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano se guidato.
PREVEDERE, IMMAGINARE			
Pianifica la fabbricazione di oggetti con appropriati strumenti e materiali in modo corretto, preciso e creativo.	Pianifica la fabbricazione di oggetti con appropriati strumenti e materiali in modo corretto e preciso.	Pianifica la fabbricazione di oggetti con appropriati strumenti e materiali.	Pianifica la fabbricazione di oggetti con appropriati strumenti e materiali in modo essenziale.
INTERVENIRE, TRASFORMARE			

Produce con sicurezza modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali Utilizza con buona padronanza le principali funzioni del computer e della lim	Produce modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali. Utilizza le principali funzioni del computer e della lim, i relativi programmi di videoscrittura e altre applicazioni.	Produce semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali. Utilizza le principali funzioni del computer e della lim e i relativi programmi di videoscrittura	Produce semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali. Utilizza alcune funzioni del computer e della lim
---	---	---	---

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 4^ - SCUOLA PRIMARIA -

Sezione A. **TRAGUARDI FORMATIVI**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **Competenza di base in scienza e tecnologia**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE ATTESE
VEDERE, OSSERVARE	- 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 tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	- Funzioni e modalità d'uso di etichette, volantini e istruzioni di montaggio. - Regole basilari del disegno tecnico. - Le proprietà dei materiali. - Utilizzo di semplici applicazioni informatiche. - Coding. - Tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	- Effettuare semplici misurazioni dell'ambiente scolastico e/o dell'abitazione. - Leggere e comprendere le istruzioni utili per montare semplici oggetti. - Disegnare semplici oggetti rispettando le principali regole del disegno tecnico. - Scoprire le principali caratteristiche e proprietà dei diversi tipi di materiali. - Classificare i materiali in base alle loro caratteristiche e proprietà. - Manipolare diversi tipi di materiali utilizzando anche attrezzi diversi. - Utilizzare semplici	- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. - Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

	- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.		- materiali digitali per l'apprendimento. - Rappresentare sequenze algoritmiche utilizzando le tipologie di schemi più opportune.	
PREVEDERE, IMMAGINARE	- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto ed immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita a un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	- Concetto di stima. - Relazione causa-effetto. - Funzionamento di un oggetto. - Struttura di un oggetto. - Internet come strumento di ricerca di informazioni.	- Stimare, in maniera approssimativa, il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. - Assumere consapevolezza delle scelte da prendere. - Individuare difetti di un oggetto e apporta modifiche. - Progettare la realizzazione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali necessari. - Utilizzare internet per reperire notizie ed informazioni per organizzare un'uscita didattica .	- 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. - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
INTERVENIRE, TRASFORMARE	- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Utilizzare semplici procedure per la selezione,	- Gli elementi strutturali di un oggetto. - Piramide alimentare - Testo regolativo. - Semplici tecniche di manutenzione e di	- Comporre e scomporre oggetti nelle loro parti principali. - Classificare gli alimenti e realizzare semplici ricette. - Eseguire semplici	- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. - Inizia a riconoscere in modo

	la preparazione e la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	decorazione. - Strumenti multimediali. - Risparmio energetico. - Materiali riciclabili e non.	riparazioni e decorazioni del proprio materiale scolastico. - Realizzare semplici manufatti in cartoncino descrivendo i vari passaggi. - Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca, individuandone le potenzialità i limiti e i rischi. - Usare in modo corretto le risorse evitando sprechi, inquinamento e deturpamento dell'ambiente. - Praticare forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali.	critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
--	---	--	---	--

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 4^ - PRIMARIA -			
Sezione B. LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza alfabetica funzionale			
Livello AVANZATO (A)	Livello INTERMEDIO (B)	Livello BASE (C)	Livello INIZIALE (D)
L'alunno in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità:	L'alunno, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, in modo autonomo e continuo in situazioni note e in modo discontinuo e non del tutto autonomo in situazioni non note:	L'alunno, solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, in modo autonomo ma discontinuo oppure in modo non autonomo, ma con continuità:	L'alunno solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e/o di risorse da lui fornite:
VEDERE, OSSERVARE			

Ricava, in modo esauriente, informazioni utili leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Produce in modo corretto e preciso modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando	Ricava informazioni utili leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Produce in modo corretto modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti del	Ricava le informazioni principali leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando alcuni strumenti	Ricava alcune informazioni principali leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando alcuni strumenti
PREVEDERE, IMMAGINARE			
Utilizza con pertinenza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne correttamente la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.	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.	Utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne in modo elementare la funzione principale e la struttura.	Utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di riferire alcune funzioni principali.
INTERVENIRE, TRASFORMARE			
Comprende, in maniera esaustiva, alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale e pratica forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali. Realizza, con precisione e correttezza, semplici manufatti in cartoncino descrivendo i vari passaggi. Utilizza il computer per videoscrittura e per navigare in Internet alla ricerca di informazioni utili in modo corretto, sicuro e creativo.	Intuisce alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale e pratica forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali. Realizza semplici manufatti in cartoncino descrivendo i vari passaggi. Utilizza il computer per videoscrittura e per navigare in Internet alla ricerca di informazioni utili in modo corretto e sicuro.	Intuisce, in modo approssimativo, alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale e pratica forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali. Realizza, con qualche imprecisione, semplici manufatti in cartoncino descrivendone i passaggi principali. Utilizza il computer per videoscrittura e per navigare in Internet alla ricerca di informazioni utili in modo corretto.	Riconosce alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale e pratica forme di riutilizzo e riciclaggio dei materiali. Realizza semplici manufatti in cartoncino. Utilizza il computer per videoscrittura e per navigare in Internet alla ricerca di informazioni utili.

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 5^ - SCUOLA PRIMARIA -

Sezione A. **TRAGUARDI FORMATIVI**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza di base in scienza e tecnologia

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE ATTESE
VEDERE, OSSERVARE	- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare ambienti e semplici oggetti. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. - Riconoscere e descrivere la sequenza delle operazioni per la realizzazione di un oggetto. - Effettuare esperienze sulle proprietà di materiali più comuni. - Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	- Lettura e comprensione di istruzioni. - Funzioni e modalità d'uso di etichette, volantini e istruzioni di montaggio. - Regole basilari del disegno tecnico. - Osservazione di diversi tipi di materiale e oggetti. - Manipolazione di diversi tipi di materiali utilizzando anche strumenti diversi. - Le proprietà di alcuni materiali. - Utilizzo di semplici applicazioni informatiche. - Coding.	- Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati della osservazione, attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda, elementi e fenomeni di tipo artificiale. - Riconosce alcuni processi di trasformazione degli oggetti manipolati. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e di spiegarne il funzionamento. - Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni e servizi, leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
PREVEDERE, IMMAGINARE	- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti	- Conoscenza di materiali e caratteristiche di oggetti smontati	- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti.	- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di

	dell'ambiente scolastico. - Progettare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari - Riflettere sulle conseguenze di comportamenti personali o di classe relativamente alla gestione dei materiali. - Riconoscere i difetti di un oggetto ed immaginarne possibili miglioramenti. - Progettare semplici elaborati multimediali. - Conoscere alcune procedure per la preparazione degli alimenti. - Organizzare una gita o una visita a un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	- Rappresentazione grafica di oggetti esaminati sviluppando il senso delle proporzioni. - Funzionamento di un oggetto. - Struttura di un oggetto. - Utilizzo di mappe, tabelle e diagrammi. - Elaborazione di semplici progetti individuali o di gruppo. - Realizzazione di oggetti, seguendo lo schema di un progetto dato.	- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti prevedendo le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.	descrivere la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. - Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
INTERVENIRE, TRASFORMARE	- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio materiale. - Smontare e rimontare semplici oggetti, meccanismi e	- Realizzazione di manufatti di uso comune, seguendo semplici istruzioni. - Utilizzo di semplici tecniche di manutenzione e di decorazione. - Riconoscimento degli elementi strutturali di un oggetto. - Smontaggio e rimontaggio di un semplice oggetto ed	- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Smontare semplici oggetti e meccanismi. - Rappresentare la realtà, fenomeni e oggetti tecnologici mediante disegno a mano libera e/o con strumentazione	- 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

	apparecchiature. - Realizzare semplici elaborati multimediali finalizzati a presentazioni. - Sperimentare semplici forme di Coding	analisi delle sue componenti - Utilizzo di strumenti multimediali.	digitale, schizzi ... - Utilizzare le tecniche dell'informazione e della comunicazione (TIC) nel proprio lavoro: riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
--	--	---	---	--

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 4^A - PRIMARIA -

Sezione B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **Competenza alfabetica funzionale**

Livello AVANZATO (A)	Livello INTERMEDIO (B)	Livello BASE (C)	Livello INIZIALE (D)
L'alunno in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità:	L'alunno, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, in modo autonomo e continuo in situazioni note e in modo discontinuo e non del tutto autonomo in situazioni non note:	L'alunno, solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, in modo autonomo ma discontinuo oppure in modo non autonomo, ma con continuità:	L'alunno solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e/o di risorse da lui fornite:

VEDERE, OSSERVARE

Ricava con precisione e sicurezza informazioni utili, leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Produce in modo corretto e preciso modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o multimediale.	Ricava con sicurezza informazioni utili, leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Produce in modo corretto, modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o multimediale.	Ricava informazioni utili, leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Produce modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o multimediale.	Ricava informazioni utili, leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Produce modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o multimediale.
--	--	--	--

PREVEDERE, IMMAGINARE

Utilizza con sicurezza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne dettagliatamente la funzione principale e di	Utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e di spiegarne il funzionamento.	Utilizza con sufficiente sicurezza, semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne in modo abbastanza preciso la funzione principale e di	Riconosce semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e di spiegarne il funzionamento.
INTERVENIRE, TRASFORMARE			
Conosce in modo approfondito i processi di trasformazione, elencando in modo preciso gli strumenti e i materiali necessari. Realizza, con precisione e correttezza, manufatti in cartoncino documentando con sicurezza la sequenza delle operazioni. Utilizza il computer per videoscrittura e per navigare in Internet alla ricerca di informazioni utili in modo corretto, sicuro e creativo.	Individua i processi di trasformazione, elencando gli strumenti e i materiali necessari. Realizza correttamente manufatti in cartoncino documentando in modo esauriente la sequenza delle operazioni. Utilizza il computer per videoscrittura e per navigare in Internet alla ricerca di informazioni utili in modo corretto e sicuro.	Individua sufficientemente i processi di trasformazione, elencando gli strumenti e i materiali necessari. Realizza manufatti in cartoncino documentando la sequenza delle operazioni. Utilizza il computer per videoscrittura e per navigare in Internet alla ricerca di informazioni utili in modo corretto.	Intuisce i processi di trasformazione con l'aiuto di schemi guida, elencando i principali materiali necessari. Realizza semplici manufatti in cartoncino. Utilizza il computer per videoscrittura e per navigare in Internet alla ricerca di informazioni utili.
COMPETENZE al termine della scuola primaria			
<i>L'alunno...</i>			
- riconosce 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;			
- 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 e le funzioni della tecnologia attuale.			

Curricolo di TECNOLOGIA e rubriche di valutazione Scuola Secondaria di primo grado

CURRICOLO DI TECNOLOGIA: CLASSE PRIMA - SECONDARIA DI PRIMO GRADO -

Sezione A. TRAGUARDI FORMATIVI

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 1^ - SECONDARIA -

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE ATTESE
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	- 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. - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche e meccaniche di vari materiali. - Conoscere le problematiche ambientali legate alla produzione, allo smaltimento e al riciclaggio dei materiali. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche e meccaniche di vari materiali. - Conoscere le problematiche	- Strumenti e regole della rappresentazione grafica. - Costruzioni geometriche. - Conoscenza dei materiali più comuni (legno, carta, vetro, ceramiche, fibre tessili) e delle loro proprietà. - Le materie prime e i processi di lavorazione da cui si ottengono i materiali. - Conoscenza dei concetti di consumismo, riciclo, riuso. - Concetto di sistema operativo (Windows) e il sistema di gestione dei file. - Conoscenze di base delle principali applicazioni di videoscrittura. - Conoscenze di base delle principali applicazioni di modellazione 3D.	- Traccia circonferenze, rette, angoli usando in modo appropriato gli strumenti per il disegno tecnico. - Scrive lettere e numeri tra linee guida. - Utilizza in modo appropriato i vari tipi di linee. - Traccia perpendicolari e parallele, divide angoli, costruisce triangoli. - Costruisce le principali figure piane. - Costruisce poligoni regolari e curve policentriche. - Ingrandisce o riduce in scala figure o oggetti. - Individua la struttura portante e sa usare i reticoli. - Individua le materie prime e i processi di lavorazione da cui si ottengono i materiali. - Classifica i materiali in base alle loro proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche.	- L'alunno 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.

	ambientali legate alla produzione, allo smaltimento e al riciclaggio dei materiali. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.		- Sa usare tastiera e mouse. - Organizza file e cartelle (creare, muoversi, rinominare, salvare, aprire, spostare e copiare cartelle) - Entra in Word , LibreOffice Writer. - Scrive e si muove attraverso un testo, inserendo elenchi, tabelle, immagini ed elementi grafici. - Corregge, formatta e stampa un testo. - Conosce i concetti fondamentali di STAMPA 3D. - Conosce i comandi di base del software di modellazione tridimensionale TINKERCAD. - Conosce le primitive messe a disposizione dal programma. - Sa assemblare le primitive per creare una forma complessa.	
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	- 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.	- Relazioni tra funzioni, forme e materiali degli oggetti - Principali unità di misura del sistema S.I. - Conosce le fasi di progettazione di un oggetto.	- Mette in relazione forma, funzione e materiali degli oggetti della vita quotidiana. (analisi di un oggetto). - Approfondimento di uno o più materiali messi in relazione all'oggetto scelto. - Misura e confronta oggetti presenti nell'ambiente scolastico - Progetta un semplice oggetto partendo dall'osservazione di un oggetto esistente.	- 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.

INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	- Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. - Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	- Composizione, scomposizione e realizzazione di un oggetto. - Conosce le principali funzioni delle principali periferiche del PC.	- Riconosce le diverse parti componenti di un oggetto, riuscendo a scomporlo e ricomporlo. - Realizza oggetti in carta o cartoncino usando in modo appropriato materiali e strumenti.	- Utilizza adeguate risorse materiali per la realizzazione di semplici prodotti.
--	--	---	--	--

CURRICOLO DI ITALIANO: CLASSE PRIMA - SECONDARIA DI PRIMOGRADE -

Sezione B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **Competenza di base in scienza e tecnologia**

Livello AVANZATO (A)	Livello Intermedio (B)	Livello base (C)	Livello iniziale (D)
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE			
- Conosce e utilizza oggetti e strumenti del disegno tecnico e geometrico a livello esperto . - Conosce e utilizza oggetti e strumenti tecnologici semplici a livello esperto. - Interpreta e utilizza i concetti tecnologici acquisiti attraverso un approccio metodologico di tipo scientifico in modo accurato. - Ricerca informazioni da varie fonti e le organizza in modo pertinente utilizzando strategie adeguate in modo esaustivo. - Esplora funzioni e potenzialità di applicazioni informatiche con consapevolezza.	- Conosce e utilizza oggetti e strumenti del disegno tecnico e geometrico autonomamente. - Conosce e utilizza oggetti e strumenti tecnologici semplici a livello autonomo. - Interpreta e utilizza i concetti tecnologici acquisiti attraverso un approccio metodologico di tipo scientifico in modo puntuale. - Ricerca informazioni da varie fonti e le organizza in modo pertinente utilizzando strategie adeguate. - Esplora funzioni e potenzialità di applicazioni informatiche con perizia.	- Conosce e utilizza oggetti e strumenti del disegno tecnico e geometrico a livello principiante. - Conosce e utilizza oggetti e strumenti tecnologici semplici a livello principiante. - Interpreta e utilizza i concetti tecnologici acquisiti attraverso un approccio metodologico di tipo scientifico a livello globale. - Ricerca informazioni da varie fonti e le organizza utilizzando strategie adeguate in modo essenziale. - Esplora funzioni e potenzialità di applicazioni informatiche con l'aiuto di modelli.	- Conosce e utilizza oggetti e strumenti del disegno tecnico e geometrico a livello principiante se guidato. - Conosce e utilizza oggetti e strumenti tecnologici semplici a livello principiante se guidato. - Interpreta e utilizza i concetti tecnologici acquisiti attraverso un approccio metodologico di tipo scientifico a livello superficiale. - Ricerca informazioni da varie fonti e le organizza utilizzando strategie adeguate in modo parziale. - Esplora funzioni e potenzialità di applicazioni informatiche solo se guidato.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE			

- Segue le indicazioni metodologiche per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, in modo efficiente. - Organizza lo spazio di lavoro e il materiale in modo accurato. - Collega lo sviluppo della tecnologia allo sviluppo della storia dell'uomo in modo consapevole.	- Segue le indicazioni metodologiche per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, in modo efficace. - Organizza lo spazio di lavoro e il materiale in modo puntuale. - Collega lo sviluppo della tecnologia allo sviluppo della storia dell'uomo in modo appropriato.	- Segue le indicazioni metodologiche per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, in modo adeguato. - Organizza lo spazio di lavoro e il materiale in modo globale. - Collega lo sviluppo della tecnologia allo sviluppo della storia dell'uomo in modo essenziale.	- Segue le indicazioni metodologiche per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, solo se guidato. - Organizza lo spazio di lavoro e il materiale in modo superficiale. - Collega lo sviluppo della tecnologia allo sviluppo della storia dell'uomo in modo elementare.
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE			
- Elabora documenti digitali a livello esperto. - Scompone un oggetto nelle sue componenti e lo ricompone in modo completo.	- Elabora documenti digitali a livello autonomo - Scompone un oggetto nelle sue componenti e lo ricompone in modo appropriato.	- Elabora documenti digitali a livello principiante - Scompone un oggetto nelle sue componenti e lo ricompone in modo essenziale.	- Elabora documenti digitali a livello principiante se guidato - Scompone un oggetto nelle sue componenti e lo ricompone in modo elementare.

CURRICOLO DI TECNOLOGIA: CLASSE SECONDA - SECONDARIA DI PRIMO GRADO -

Sezione A. TRAGUARDI FORMATIVI

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 2^ - SECONDARIA -

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE ATTESE
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di	- Conosce il significato di proiezione ortogonale.. - Conosce le norme del disegno tecnico per rappresentare le proiezioni ortogonali. - Conosce le caratteristiche di un solido geometrico.	- Realizza proiezioni ortogonali. - Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico per rappresentare le proiezioni ortogonali. - Disegna figure solide.	- L'alunno rappresenta graficamente le proiezioni ortogonali di oggetti di forma geometrica di uso comune; - Riproduce oggetti di uso comune e ne realizza ingrandimenti e riduzioni in

	oggetti o processi. - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche e meccaniche di vari materiali. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	- Conosce le scale e le regole d'ingrandimento e di riduzione di un'immagine. - La simmetria. - Le materie prime e i processi di lavorazione da cui si ottengono i materiali . - Conoscenza dei materiali più comuni (metalli, resine sintetiche, nuovi materiali) e delle loro proprietà. - Conosce l'organizzazione sociale e i sistemi di produzione nelle varie rivoluzioni industriali. - inserisce dati nel foglio elettronico; - inserisce le formule nel foglio elettronico per svolgere le quattro operazioni e calcolare la media matematica. - Conoscenze di base delle principali applicazioni di modellazione 3D.	- Rappresenta lo sviluppo piano della superficie dei poliedri. - Disegna solidi sovrapposti. - Disegna figure solide attraverso le proiezioni ortogonali. - Riduce ed ingrandisce i disegni con scale convenzionali. - Legge e interpreta le rappresentazioni in scala - Riconosce e rappresenta i diversi tipi di simmetria - Individua le materie prime e i processi di lavorazione da cui si ottengono i materiali più comuni e ne conosce gli impieghi. - Individua le problematiche ambientali legate allo smaltimento e al riciclaggio dei materiali. - osserva e riconosce i mutamenti avvenuti nell'organizzazione sociale e nei sistemi di produzione durante le rivoluzioni industriali. - Crea, con il software di modellazione tridimensionale TINKERCAD, semplici artefatti digitali.	scala. - 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. - Utilizza il foglio di calcolo per l'elaborazione di dati numerici e li traduce in rappresentazioni grafiche. - Confronta i vari sistemi di produzione. - Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Immaginare modifiche di	- Gli alimenti e l'industria alimentare. - Conosce i processi di produzione dei prodotti	- Classifica gli alimenti in base alla loro origine, alla loro conservazione e al loro potere nutritivo.	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la

	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.	alimentari. - Conosce la struttura della città e la funzionalità degli spazi pubblici e privati. - Conosce elementari norme urbanistiche. - Conosce il concetto di Piano Regolatore Generale e di regolamento della città. - Conosce il concetto di barriere architettoniche.	- Individua le regole per una corretta alimentazione. - Utilizza semplici procedure per la preparazione degli alimenti. - Riconosce i diversi tessuti urbani, dalla periferia al centro città e le problematiche connesse.. - Individua le caratteristiche dell'ambiente locale in cui vive. - S'informa in modo semplice sul piano regolatore generale e sul regolamento della città. - Sa individuare nella sua città le principali barriere architettoniche.	realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - Progetta una dieta equilibrata. - Individua le emergenze della città (la viabilità, la fruibilità degli spazi pubblici, le infrastrutture presenti e la loro accessibilità,...) e ipotizza piani di miglioramento. - È consapevole della criticità del rapporto fra ambiente urbano e ambiente naturale circostante e valuta l'impatto della crescita urbanistica sull'ambiente.
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	- Identificare i tipi di prove da effettuare. Saper organizzare le procedure di sperimentazione. Utilizzare le procedure. Trarre conclusioni dalle prove. - Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. - Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici - Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e	- Conservazione degli alimenti. - Le funzioni di un sistema operativo. - Le principali funzioni di un foglio elettronico. - Ricerca di informazioni in rete.	- Esegue piccoli esperimenti sulla conservazione di alcuni alimenti. - Sa entrare in un foglio di calcolo, conoscere l'ambiente di lavoro e i principali strumenti. - Sa inserire dati in una tabella del foglio di calcolo. - Sa impostare calcoli a partire da dati numerici . - Sa impostare la struttura di una tabella. - Sa ottenere un grafico da dati numerici. - Realizza oggetti in carta o cartoncino usando in modo	- 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. - 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.

	bisogni concreti.		appropriato materiali e strumenti - Progetta e realizzare un semplice oggetto partendo dall'osservazione di un oggetto esistente usando materiali facilmente reperibili.	
--	-------------------	--	---	--

CURRICOLO DI ITALIANO: CLASSE SECONDA - SECONDARIA DI PRIMOGRADO -

Sezione B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza di base in scienza e tecnologia

Livello Avanzato (A)	Livello Intermedio (B)	Livello base (C)	Livello iniziale (D)
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE			
- Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e con gli altri elementi naturali in modo consapevole. - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte in modo puntuale. - Conosce e utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti, in modo consapevole.	- Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e con gli altri elementi naturali in modo appropriato. - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. - Conosce e utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti, in modo corretto.	- Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e con gli altri elementi naturali in modo essenziale. - Conosce globalmente i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. - Conosce e utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti, in modo essenziale.	- Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e con gli altri elementi naturali in modo elementare. - Conosce parzialmente i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. - Conosce e utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti, in modo elementare.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE			
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, in modo	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, in modo	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, in modo	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, in modo corretto

efficiente. - 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, con consapevolezza. - Progetta rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico a livello esperto. - Ricava informazioni dalla lettura di semplici etichette e le utilizza per compiere scelte in maniera consapevole.	efficace. - 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, con perizia. - Progetta rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico a livello autonomo. - Ricava informazioni dalla lettura di semplici etichette e le utilizza per compiere scelte in maniera autonoma.	corretto. - 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. - Progetta rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico a livello principiante. - Ricava informazioni dalla lettura di semplici etichette e le utilizza per compiere scelte in maniera corretta.	solo se guidato. - 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, solo se sollecitato. - Progetta rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico a livello principiante se guidato. - Ricava informazioni dalla lettura di semplici etichette e le utilizza per compiere scelte in maniera corretta solo se guidato.
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE			
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, in modo efficiente. - Realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico a livello esperto. - Realizza la costruzione di semplici manufatti, partendo dall'osservazione di modelli, utilizzando tecniche elementari di pianificazione e di rappresentazione grafica in modo completo.	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, in modo efficace. - Realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico a livello autonomo. - Realizza la costruzione di semplici manufatti, partendo dall'osservazione di modelli, utilizzando tecniche elementari di pianificazione e di rappresentazione grafica in modo appropriato.	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, in modo corretto. - Realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico a livello principiante. - Realizza la costruzione di semplici manufatti, partendo dall'osservazione di modelli, utilizzando tecniche elementari di pianificazione e di rappresentazione grafica in modo essenziale.	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, in modo corretto solo se guidato. - Realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico a livello principiante se guidato. - Realizza la costruzione di semplici manufatti, partendo dall'osservazione di modelli, utilizzando tecniche elementari di pianificazione e di rappresentazione grafica in modo elementare.

CURRICOLO DI TECNOLOGIA: CLASSE TERZA - SECONDARIA DI PRIMO GRADO -

Sezione A. TRAGUARDI FORMATIVI

CURRICOLO TECNOLOGIA: CLASSE 3^ - SECONDARIA -

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE ATTESE
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	- 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.	- Lo sviluppo dei solidi geometrici. - Le proiezioni assonometriche dei solidi geometrici. - Conosce le regole dell'assonometria isometrica. - Conosce le regole dell'assonometria cavaliera. - Conosce le regole dell'assonometria monometrica.	- Sa costruire solidi in cartoncino progettandone la realizzazione attraverso lo sviluppo. - Rappresenta solidi geometrici con le l'assonometrie isometrica, cavaliera e monometrica.	- L'alunno rappresenta oggetti ambientati in un contesto reale in assonometria. - 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.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Conosce le fonti e le forme energetiche. - Conosce il processo di produzione dell'energia nei vari tipi di impianto. - Conosce i vari utilizzi dell'energia, in particolare nel contesto domestico. - Conosce le relazioni tra forma, funzione, materiale per la progettazione e realizzazione	- Conoscere le funzioni principali dei software per realizzare presentazioni. - Conoscere i principali servizi di internet (web, motore di ricerca, email, piattaforma di condivisione, social network ... - Conoscenze di base delle principali applicazioni di modellazione 3D. - Il problema energetico: forme e fonti si energia. - Risorse energetiche rinnovabili e non rinnovabili. - Energia e inquinamento. - Le centrali elettriche . - Elettricità e circuito elettrico.	- Sa utilizzare un programma per realizzare presentazioni, conosce l'ambiente di lavoro e i principali strumenti. - Sa elaborare diapositive/slide in movimento seguendo un progetto. - Crea <i>slide</i> con testo, immagini e suoni; - Crea <i>link</i> all'interno delle <i>slide</i>; - Progetta e realizza le transizioni da una <i>slide</i> all'altra; - Progetta e realizza le animazioni delle <i>slide</i>. - Usa le potenzialità di internet per reperire	- 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. - Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i risultati di un lavoro. - Realizza una presentazione transdisciplinare per l'esame di licenza. - Ricerca informazioni ed è in grado di selezionarle e

	di un prodotto.	- Magnetismo, elettromagnetismo e macchine elettriche. - Le macchine semplici e le macchine complesse.. - Macchine e motori. - Principi di funzionamento dei mulini e della macchina a vapore. - Principi di funzionamento del motore a scoppio e del motore diesel.	informazioni utili. - Scarica materiali da internet. - Invia email ed è in grado di allegare file, di scaricare allegati e di salvarli nella propria cartella. - Crea, con il software di modellazione tridimensionale TINKERCAD, artefatti digitali complessi. - Sa distinguere le diverse forme di energia . - Classifica le diverse fonti di energia in base alla loro origine, disponibilità e sapendo distinguere quelle rinnovabili da quelle esauribili. - Sa descrivere origine e ciclo produttivo dei combustibili fossili e dell'uranio. - Sa descrivere i diversi tipi di centrali elettriche, il loro funzionamento e il ciclo produttivo dell'energia elettrica. - Spiega meccanismi e conseguenze dell'inquinamento da combustione e radioattivo. - Individua i vantaggi e le criticità legate alle varie tipologie di centrali elettriche. - Rielabora e discrimina fra i diversi processi per ricavare energia. - Descrive i fenomeni elettrici, il circuito elettrico elementare. - Valuta il consumo energetico	sintetizzarle, sviluppa le proprie idee utilizzando le TIC ed è in grado di condividerle con gli altri. - È consapevole dei rischi del Web. - Interagisce con la LIM. - Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - 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. - 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. - Valuta le conseguenze ambientali ed economiche legate all'utilizzo delle diverse le fonti energetiche; - Comprende ed è sensibile alle problematiche legate alla produzione di energia dal punto di vista ecologico, economico, della sicurezza dell'ambiente di lavoro e della
--	-----------------	--	---	--

			degli elettrodomestici. - Descrive e classifica utensili e macchine cogliendone le diversità in relazione al funzionamento e al tipo di energia e di controllo che richiedono per il funzionamento.	salute. - Ipotizza e mette in atto comportamenti finalizzati al risparmio energetico. - Valuta gli effetti delle attività agricole e delle tecniche di coltivazione sul territorio, sulla salute e sull'economia. - Sa progettare oggetti di uso quotidiano in rapporto alla forma e alla funzione. - Collega le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici applicando le conoscenze scientifiche e tecniche. - Progetta un circuito elettrico in serie e in parallelo. - Progetta una Pila di Volta utilizzando materiali di uso quotidiano. - Progetta un semplice motore elettrico utilizzando materiali di uso quotidiano.
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	- Realizzare modelli di strutture complesse, utilizzando materiali di uso quotidiano.	- Conoscere le relazioni tra forma, funzione, materiali per la progettazione e realizzazione di oggetti.	- Utilizza correttamente gli attrezzi per la costruzione e la riparazione di oggetti di uso comune.	- Realizza alcuni semplici interventi di riparazione e manutenzione su alcuni oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. - Costruisce, smonta e ripara un semplice circuito elettrico. - Costruisce, smonta e rimonta una semplice Pila di Volta. - Costruisce, smonta e rimonta un semplice motore elettrico. - Controlla, collauda e valuta quanto realizzato.

CURRICOLO DI ITALIANO: CLASSE TERZA - SECONDARIA DI PRIMOGRADO -

Sezione B. LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza di base in scienza e tecnologia

Livello Avanzato (A)	Livello Intermedio (B)	Livello base (C)	Livello iniziale (D)
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE			
- 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 con spirito critico. - Conosce in modo puntuale i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.	- 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 con sicurezza. - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.	- 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 globalmente i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.	- 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 solo se guidato. - Conosce parzialmente i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE			
- Utilizza autonomamente e con sicurezza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - Conosce in modo esauriente 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. - Progetta rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - 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. - Progetta rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi	- Utilizza in modo globalmente autonomo adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - Conosce in linea generale 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. - Progetta rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, solo se guidato. - Conosce parzialmente le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione solo se guidato. - Progetta semplici rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri

disegno tecnico o altri linguaggi multimediali a livello esperto. - Ricava consapevolmente informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche e manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.	multimediali a livello autonomo. - Ricava autonomamente informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche e manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.	disegno tecnico o altri linguaggi multimediali a livello principiante. - Ricava globalmente informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche e manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.	linguaggi multimediali a livello principiante se guidato. - Ricava parzialmente informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche e manuali d'uso; solo se guidato sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE			
- Utilizza autonomamente e con sicurezza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - 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 a livello esperto.	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - 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 a livello autonomo.	Utilizza in modo globalmente autonomo adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - 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 a livello principiante.	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale, solo se guidato. - 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 a livello principiante se guidato.

COMPETENZE al termine della scuola secondaria di I°

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/o 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.