

TECNOLOGIA CLASSE PRIMA

Nucleo tematico	Traguardi per lo sviluppo delle competenze (da Indicazioni Nazionali)	Esiti formativi Livello di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
1. Vedere e osservare	<p><i>1. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</i></p> <p><i>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</i></p>	1.1 Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.			
		L'alunno, in situazioni note e non note è in grado di distinguere le proprietà dei materiali più comuni recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, principalmente in situazioni note, è in grado di distinguere le proprietà dei materiali più comuni recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, è in grado di distinguere le principali proprietà dei materiali più comuni.	L'alunno, solo in situazioni note, guidato e con risorse fornite, è in grado di distinguere le principali proprietà dei materiali più comuni.
		1.2 Applicare procedure di base per utilizzare dispositivi multimediali in situazioni significative di gioco e non; riconoscere e usare le parti del computer.			
		L'alunno, anche in situazioni non note, e in completa autonomia, è in grado di utilizzare le procedure informatiche di base, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, principalmente in situazioni note, e in autonomia, è in grado di utilizzare le procedure informatiche di base.	L'alunno, in situazioni note, e guidato, se necessario, è in grado di utilizzare le procedure informatiche di base.	L'alunno, solo in situazioni note, guidato e con risorse fornite, è in grado di utilizzare le procedure informatiche di base.
2. Intervenire e trasformare	<p><i>2. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.</i></p>	2.1 Realizzare semplici oggetti seguendo le indicazioni date.			
		L'alunno, in situazioni note e non note è in grado di realizzare semplici oggetti seguendo le indicazioni date recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, principalmente in situazioni note, è in grado di realizzare semplici oggetti seguendo le indicazioni date recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, è in grado di realizzare semplici oggetti seguendo le indicazioni date.	L'alunno, solo in situazioni note, guidato e con risorse fornite, è in grado di realizzare semplici oggetti seguendo le indicazioni date.

TECNOLOGIA CLASSE SECONDA

Nucleo tematico	Traguardi per lo sviluppo delle competenze (da Indicazioni Nazionali)	Esiti formativi Livello di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
1. Vedere e osservare	<p>1. <i>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.</i></p> <p><i>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</i></p>	1.1 Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e il funzionamento.			
		L'alunno, in situazioni note e non note è in grado di utilizzare semplici oggetti e di comprenderne la struttura e il funzionamento, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, principalmente in situazioni note, è in grado di utilizzare semplici oggetti e di comprenderne la struttura e il funzionamento, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, è in grado di utilizzare semplici oggetti e di comprenderne la struttura e il funzionamento.	L'alunno, solo in situazioni note, guidato e con risorse fornite, è in grado di utilizzare semplici oggetti e di comprenderne il funzionamento.
		1.2 Applicare procedure di base per utilizzare dispositivi multimediali in situazioni significative di gioco e non; riconoscere e usare le parti del computer.			
		L'alunno, anche in situazioni non note, e in completa autonomia, è in grado di utilizzare le procedure informatiche di base, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, principalmente in situazioni note, e in autonomia, è in grado di utilizzare le procedure informatiche di base.	L'alunno, in situazioni note, e guidato, se necessario, è in grado di utilizzare le procedure informatiche di base.	L'alunno, solo in situazioni note, guidato e con risorse fornite, è in grado di utilizzare le procedure informatiche di base.
2. Intervenire e trasformare	<p>2. <i>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.</i></p>	2.1 Realizzare semplici oggetti seguendo le indicazioni date e selezionando il materiale necessario.			
		L'alunno, in situazioni note e non note e in completa autonomia, crea un oggetto seguendo con padronanza le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, in autonomia, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, crea un oggetto seguendo le principali fasi per la realizzazione dello stesso.

TECNOLOGIA CLASSE TERZA

Nucleo tematico	Traguardi per lo sviluppo delle competenze (da Indicazioni Nazionali)	Esiti formativi Livello di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
1. Vedere e osservare	<p>1. <i>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.</i></p> <p><i>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</i></p>	1.1 Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.			
		L'alunno, in situazioni note e non note è in grado di seguire istruzioni per l'uso, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, principalmente in situazioni note, è in grado di seguire istruzioni per l'uso, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, è in grado di seguire istruzioni per l'uso.	L'alunno, solo in situazioni note, guidato e con risorse fornite, è in grado di seguire istruzioni per l'uso.
		1.2 Applicare procedure informatiche in situazioni di apprendimento; utilizzare software didattici e di videoscrittura.			
		L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia, applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, applica semplici procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.
2. Prevedere e immaginare	<p>2. <i>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</i></p>	2.1 Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.			
		L'alunno, in situazioni note e non note è in grado di effettuare misure arbitrarie di oggetti scolastici, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, principalmente in situazioni note, è in grado di effettuare misure arbitrarie di oggetti scolastici, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, è in grado di effettuare misure arbitrarie di oggetti scolastici.	L'alunno, solo in situazioni note, guidato e con risorse fornite, è in grado di effettuare misure arbitrarie di oggetti scolastici.
3. Intervenire e trasformare	3.	3.1 Realizzare semplici oggetti seguendo le indicazioni date, selezionando il materiale necessario e documentando l'attività svolta.			

	<i>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.</i>	L'alunno, in situazioni note e non note e in completa autonomia, crea un oggetto seguendo con padronanza le diverse fasi per la realizzazione dello stesso; riconosce e utilizza gli elementi del linguaggio visivo e pittorico.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, in autonomia, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea un oggetto seguendo le indicazioni date e selezionando il materiale necessario.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, crea un oggetto seguendo le indicazioni date e selezionando il materiale necessario.
--	--	--	---	---	---

TECNOLOGIA CLASSE QUARTA

Nucleo tematico	Traguardi per lo sviluppo delle competenze (da Indicazioni Nazionali)	Esiti formativi Livello di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
1. Vedere e osservare	<p><i>1. 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.</i></p> <p><i>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</i></p>	1.1 Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni.			
		L'alunno, in situazioni note e non note è in grado di seguire istruzioni per l'uso, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, principalmente in situazioni note, è in grado di seguire istruzioni per l'uso, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, è in grado di seguire istruzioni per l'uso.	L'alunno, solo in situazioni note, guidato e con risorse fornite, è in grado di seguire istruzioni per l'uso.
		1.2 Applicare procedure informatiche in situazioni di apprendimento; utilizzare software didattici e di videoscrittura.			
		L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia, applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, applica semplici procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.
2. Prevedere e immaginare	<p><i>2. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e</i></p>	2.1 Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.			
		L'alunno, in situazioni note e non note è in grado	L'alunno, principalmente in situazioni note, è in grado	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, è in	L'alunno, solo in situazioni note, guidato e con risorse fornite, è in

	<i>fenomeni di tipo artificiale.</i>	di effettuare misure arbitrarie di oggetti scolastici, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	di effettuare misure arbitrarie di oggetti scolastici, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	grado di effettuare misure arbitrarie di oggetti scolastici.	grado di effettuare misure arbitrarie di oggetti scolastici.
3. Intervenire e trasformare	3. <i>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</i> <i>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.</i>	3.1 Realizzare oggetti scegliendo tra i materiali proposti i più adatti per realizzarli.			
		L'alunno, in situazioni note e non note e in completa autonomia, crea un oggetto seguendo con padronanza le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, in autonomia, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, crea un oggetto seguendo le principali fasi per la realizzazione dello stesso.
		3.2. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.			
		L'alunno, in situazioni note e non note e in completa autonomia, crea un oggetto seguendo con padronanza le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, in autonomia, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, crea un oggetto seguendo le principali fasi per la realizzazione dello stesso.

TECNOLOGIA CLASSE QUINTA

Nucleo tematico	Traguardi per lo sviluppo delle competenze (da Indicazioni Nazionali)	Esiti formativi Livello di competenza			
		Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
1. Vedere e osservare	1. <i>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.</i> <i>Si orienta tra i diversi mezzi</i>	1.1 Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni.			
		L'alunno, in situazioni note e non note è in grado di seguire istruzioni per l'uso, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, principalmente in situazioni note, è in grado di seguire istruzioni per l'uso, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, è in grado di seguire istruzioni per l'uso.	L'alunno, solo in situazioni note, guidato e con risorse fornite, è in grado di seguire istruzioni per l'uso.
		1.2 Utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per realizzare, presentare e condividere il proprio lavoro.			

	<i>di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</i>	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, utilizza procedure informatiche in modo personale per comunicare.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, utilizza procedure informatiche per comunicare in modo efficace.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, applica procedure informatiche per comunicare.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, utilizza semplici procedure informatiche per comunicare.
2. Prevedere e immaginare	<p><i>2. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</i></p> <p><i>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</i></p>	2.1 Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.			
		L'alunno, in situazioni note e non note è in grado di utilizzare diversi mezzi di comunicazione per usi differenti, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, principalmente in situazioni note, è in grado di utilizzare diversi mezzi di comunicazione per usi differenti, recuperando le risorse acquisite in vari contesti di apprendimento.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, è in grado di utilizzare alcuni mezzi di comunicazione per usi differenti.	L'alunno, solo in situazioni note, guidato e con risorse fornite, è in grado di utilizzare alcuni mezzi di comunicazione per usi differenti.
3. Intervenire e trasformare	<p>3.</p> <p><i>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</i></p> <p><i>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.</i></p>	3.1 Pianificare la realizzazione di oggetti sapendo scegliere i materiali facilmente reperibili più adatti a realizzarli.			
		L'alunno, in situazioni note e non note e in completa autonomia, crea un oggetto seguendo con padronanza le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, in autonomia, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, crea un oggetto seguendo le principali fasi per la realizzazione dello stesso.
		3.2. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.			
		L'alunno, in situazioni note e non note e in completa autonomia, crea un oggetto seguendo con padronanza le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, in autonomia, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, crea un oggetto seguendo le principali fasi per la realizzazione dello stesso.

