

## CURRICULUM IN VERTICALE **TECNOLOGIA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	
<b>SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	CAMPI DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	
	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• osserva e analizza l'ambiente e mette in relazione diversi fenomeni ed elementi</li> <li>• osserva il suo corpo, gli organismi viventi, i fenomeni naturali registrandone i cambiamenti</li> <li>• riconosce e rispetta gli esseri viventi e la natura</li> <li>• ordina oggetti e ne indica alcune proprietà</li> <li>• confronta e valuta quantità</li> <li>• osserva, descrive, usa strumenti e utensili</li> <li>• colloca azioni nel tempo</li> <li>• osserva e descrive i cambiamenti che avvengono nei materiali</li> <li>• usa simboli per registrare le proprietà delle cose dei fenomeni e dei materiali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riprodurre graficamente le forme euclidee</li> <li>• Produrre sequenze ritmiche di tre elementi</li> <li>• Rappresentare percorsi e direzioni</li> <li>• Orientarsi nello spazio grafico: sopra/sotto/al centro/destra/sinistra</li> <li>• Operare con tabelle e diagrammi</li> <li>• Formulare ipotesi e soluzioni a semplici problemi</li> <li>• Operare con il concetto di appartenenza.</li> <li>• Operare con il concetto di non appartenenza</li> <li>• Inventare simboli per rappresentare le caratteristiche di un insieme</li> <li>• Ordinare una serie di almeno 4 oggetti per dimensione</li> <li>• Effettuare relazioni logiche</li> <li>• Riconoscere i numeri da 1 a 10</li> <li>• Rappresentare quantità fino a 9</li> <li>• Collegare i numeri alla quantità corrispondente</li> <li>• Contribuire a piccoli progetti di gioco ideati dal gruppo</li> <li>• Utilizzare simboli per la registrazione di dati</li> <li>• Conoscere e distingue le scansioni principali del giorno</li> <li>• Scandire un avvenimento in 4 sequenze</li> <li>• Conoscere la scansione della settimana</li> </ul>

SCUOLA PRIMARIA	FINE CLASSE TERZA	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
		L'alunno è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e del loro impatto ambientale; realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; utilizza le più comuni tecnologie d'informazione e comunicazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Eeguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</li> <li>-Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica</li> <li>- Prevedere le conseguenze di comportamenti personali</li> <li>-Cercare, selezionare, scaricare, installare sul computer un comune programma di utilità</li> </ul>
FINE SCUOLA PRIMARIA	L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo; coglie le potenzialità, i limiti e i rischi della tecnologia attuale	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica</li> <li>-Organizzare una gita o un visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi</li> <li>-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico</li> </ul>	

SCUOLA SECONDARIA

1. L'alunno ha capacità di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico individuando nelle diverse forme di energia le opportunità e i rischi
2. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche e infografiche utilizzando elementi del disegno tecnico
3. Individua e decodifica le nuove forme di controllo e gestione della comunicazione

Vedere Osservare Sperimentare  
Prevedere Immaginare Progettare  
Intervenire Trasformare Produrre

- Si accosta a nuove applicazioni informatiche esplorandone funzioni e le potenzialità
- Progetta una gita d'istruzione o la visita ad una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
- Scompone e ricompone semplici oggetti, apparecchiature elettriche o altri dispositivi comuni.