

TECNOLOGIA E INFORMATICA

SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		STRATEGIE DIDATTICHE	DESCRITTORI DEI LIVELLI DI COMPETENZA			
	CONOSCENZE	ABILITA'		LIVELLO AVANZATO	LIVELLI INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
<p>VEDERE E OSSERVARE Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale; fare un uso adeguato dei diversi mezzi di comunicazione.</p>	<p>Caratteristiche e differenze degli oggetti per forma e materiale.</p> <p>Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni.</p> <p>Analisi diretta di campioni di materiali.</p> <p>Il PC e le sue periferiche principali</p>	<p>-Conoscere semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. -Descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegare il suo funzionamento (ad es. forbici, matita...).</p> <p>-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Ricavare informazioni sui diversi materiali manipolati.</p> <p>Esplorare sia liberamente sia in modo guidato alcuni oggetti presenti in classe e/o raccolti all'esterno</p> <p>Classificare gli oggetti utilizzando diversi criteri di classificazione; evidenziare le proprietà comuni a più oggetti.</p> <p>-Conoscere e usare i tasti del mouse per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • puntare, • cliccare, • trascinare, 	<p>Apprendimento cooperativo e sviluppo del senso di responsabilità.</p> <p>Esercizi guidati alla graduale scoperta dello strumento computer, dei</p>	<p>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano in maniera corretta e sicura, descrivendoli e spiegandone il funzionamento.</p>	<p>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione.</p>	<p>Conoscere ed utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p>	<p>Usare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • selezionare. <p>-Conoscere le icone e le varie parti di una finestra sul desktop:</p> <ul style="list-style-type: none"> - barra dei titoli - barra degli strumenti - barra dei menù - barra di stato - barra di scorrimento. <p>-Utilizzare la tastiera per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - spostare il cursore sullo schermo. - scrivere parole, frasi e/o messaggi. <p>-Acquisire le principali procedure informatiche per accendere e spegnere il computer, aprire e chiudere un programma.</p> <p>Conoscere e usare in modo creativo gli strumenti di grafica.</p> <p>-Conoscere la tastiera e i tasti speciali.</p> <p>-Conoscere gli strumenti di videoscrittura.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prime conoscenze di formattazione del testo (scelta del carattere, della grandezza e dello stile) 	<p>suoi limiti e delle sue potenzialità.</p> <p>Guidare gli alunni a compiere le ordinarie procedure di accensione e spegnimento del computer.</p> <p>Utilizzo guidato di giochi didattici, programmi di disegno...</p> <p>Utilizzo di software didattici per il recupero/consol</p>	<p>Servirsi di strumenti tecnologici con sicurezza e in autonomia per applicare procedure in ambienti di gioco, risolvere situazioni/problema e realizzare procedure.</p>	<p>Usare strumenti tecnologici per applicare procedure in ambienti di gioco, risolvere situazioni/problema con procedure conosciute.</p>	<p>Usare strumenti tecnologici per applicare procedure conosciute in ambienti di gioco, riconoscere situazioni/problema e utilizzare procedure note.</p>	<p>Usare strumenti tecnologici per applicare procedure conosciute in ambienti di gioco, con la guida dell'insegnante, eseguire procedure in situazioni problema.</p>
--	--	--	---	--	--	--

<p>PREVEDERE E IMMAGINARE Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMAR E Utilizzare le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialment e utili.</p>	<p>Software didattici.</p> <p>Istruzioni per gli spostamenti su griglia.</p> <p>Oggetti di uso comune, semplici artefatti.</p> <p>Terminologia specifica. I procedimenti costruttivi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la funzione di salvataggio di documenti. -Conoscere le funzioni della Lim. - Comprendere situazioni-problema per individuare soluzioni. -Conoscere e utilizzare le istruzioni per eseguire percorsi in modo efficace (ad esempio con l'uso delle bee bot). Seguire istruzioni e fornire istruzioni per realizzare progetti grafici utilizzando la pixel art. -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. -Smontare semplici oggetti. -Eseguire interventi di decorazione del proprio arredo scolastico utilizzando diversi materiali documentando le sequenze delle operazioni. -Esprimere attraverso la verbalizzazione e la rappresentazione grafica le varie fasi dell'esperienza vissuta. 	<p>idamento degli apprendimenti.</p> <p>Esecuzione di semplici istruzioni impartite a voce o lette.</p>	<p>Produrre contenuti digitali (immagini e testi) in modo coerente ed efficace.</p>	<p>Completare contenuti digitali (immagini e testi) in modo corretto.</p>	<p>Completare contenuti digitali (immagini e testi) in modo semplice.</p>	<p>Completare contenuti digitali (immagini e testi) con qualche aiuto.</p>
---	---	--	---	---	---	---	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA

SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		STRATEGIE DIDATTICHE	DESCRITTORI DEI LIVELLI DI COMPETENZA			
	CONOSCENZE	ABILITA'		LIVELLO AVANZATO	LIVELLI INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
<p>VEDERE E OSSERVARE Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale; fare un uso adeguato dei diversi mezzi di comunicazione.</p>	<p>Caratteristiche e differenze degli oggetti per forma e materiale.</p> <p>Funzioni e modalità d'uso degli utensili e degli strumenti più comuni.</p> <p>Analisi diretta di campioni di materiali.</p> <p>Il PC e le sue periferiche principali</p>	<p>-Conoscere semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. -Descriverne la funzione principale e la struttura (kit di costruzione come orologio, lego we-do...)</p> <p>-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Ricavare informazioni sui diversi materiali manipolati.</p> <p>-Conoscere le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro, tasto sinistro) -Usare i tasti del mouse per:</p> <ul style="list-style-type: none"> • puntare, • cliccare, • trascinare, • selezionare. <p>-Conoscere le icone e le varie parti di una finestra sul desktop: - barra del titolo - barra degli strumenti</p>	<p>Apprendimento cooperativo e sviluppo del senso di responsabilità.</p> <p>Esercizi guidati alla graduale scoperta dello strumento computer, dei suoi limiti e delle sue potenzialità.</p>	<p>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano in maniera corretta e sicura, descrivendoli e spiegandone il funzionamento.</p> <p>Servirsi di strumenti tecnologici con</p>	<p>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione.</p> <p>Usare strumenti tecnologici per</p>	<p>Conoscere ed utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Usare strumenti</p>	<p>Usare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Usare strumenti</p>

	<p>Accensione e spegnimento di un personal computer.</p> <p>Apertura e chiusura dei programmi.</p> <p>Programma di grafica.</p> <p>Programma di videoscrittura</p>	<ul style="list-style-type: none"> - barra dei menù - barra di stato - barra di scorrimento. -Utilizzare la tastiera per: <ul style="list-style-type: none"> - spostare il cursore sullo schermo. - scrivere parole, frasi e/o messaggi. -Acquisire le principali procedure informatiche per accendere e spegnere il computer, aprire e chiudere un programma. -Conoscere e usare in modo creativo gli strumenti di grafica. -Conoscere gli strumenti di videoscrittura. -Prime conoscenze di formattazione del testo (scelta del carattere, della dimensione, del colore e della posizione del testo). -Conoscere la funzione delle cartelle. - Conoscere la funzione di recupero e salvataggio di documenti. 	<p>Guidare gli alunni a compiere le ordinarie procedure di accensione e spegnimento del computer.</p> <p>Utilizzo guidato di giochi didattici, programmi di disegno...</p> <p>Utilizzo di software didattici per il recupero/consolidamento degli apprendimenti.</p> <p>-Esecuzione di semplici</p>	<p>sicurezza e in autonomia per applicare procedure in ambienti di gioco, risolvere situazioni/problema e realizzare procedure.</p> <p>Produrre contenuti digitali (immagini e testi) in modo coerente ed efficace.</p>	<p>applicare procedure in ambienti di gioco, risolvere situazioni/problema con procedure conosciute.</p> <p>Completare contenuti digitali (immagini e testi) in modo corretto.</p>	<p>tecnologici per applicare procedure conosciute in ambienti di gioco, riconoscere situazioni/problema e utilizzare procedure note.</p> <p>Completare contenuti digitali (immagini e testi) in modo semplice.</p>	<p>tecnologici per applicare procedure conosciute in ambienti di gioco, con la guida dell'insegnante, eseguire procedure in situazioni problema.</p> <p>Completare contenuti digitali (immagini e testi) con qualche aiuto.</p>
--	--	---	---	---	--	--	---

<p>PREVEDERE E IMMAGINARE Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE E Utilizzare le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili.</p>	<p>Software didattici.</p> <p>Internet e navigazione (vedere educazione civica)</p> <p>Oggetti di uso comune, semplici artefatti.</p> <p>Terminologia specifica.</p> <p>I procedimenti costruttivi.</p>	<p>-Comprendere e analizzare situazioni-problema per individuare soluzioni.</p> <p>-Schematizzare le procedure utilizzando diagrammi (diagramma a blocchi).</p> <p>-Seguire e proporre procedure per realizzare le soluzioni individuate (percorsi.)</p> <p>-Conoscere le funzioni della Lim.</p> <p>-Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>-Smontare semplici oggetti.</p> <p>-Eseguire interventi di decorazione.</p> <p>-Esprimere attraverso la verbalizzazione e la rappresentazione grafica le varie fasi dell'esperienza vissuta.</p>	<p>istruzioni impartite a voce o lette.</p>	<p>Scomporre e individuare le parti degli oggetti seguendo in modo sicuro le indicazioni.</p>	<p>Scomporre e individuare le parti degli oggetti seguendo le indicazioni.</p>	<p>Scomporre e individuare le parti degli oggetti seguendo le indicazioni con l'aiuto dell'insegnante</p>	<p>Scomporre e individuare le parti degli oggetti seguendo le indicazioni con difficoltà.</p>
---	--	---	---	---	--	---	---

TECNOLOGIA E INFORMATICA							
SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA							
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		STRATEGIE DIDATTICHE	DESCRITTORI DEI LIVELLI DI COMPETENZA			
	CONOSCENZE	ABILITA'		LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
VEDERE E OSSERVARE Conoscere ed utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.	Proprietà e caratteristiche degli strumenti più comuni. Uso del computer e delle sue periferiche. La videoscrittura e semplici programmi di grafica.	-Eeguire semplici misurazioni arbitrarie e convenzionali sull'ambiente scolastico. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle e disegni. -Utilizzare correttamente il computer: -salvare nella cartella adatta o su altri supporti di archiviazione; -saper cercare un documento precedentemente salvato. -Utilizzare le funzioni della videoscrittura taglia, copia e incolla. -Utilizzare il correttore ortografico e grammaticale. -Utilizzare e inserire immagini e elementi grafici nel testo. -Completare una lavagna multimediale inserendo testi, immagini, foto, video (Padlet).	Apprendimento cooperativo. Predisposizione di un ambiente di apprendimento basato sulla costruzione attiva del sapere, nel rispetto delle diverse intelligenze multiple.	Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano in maniera corretta e sicura, descrivendoli e spiegandone il funzionamento. Individuare le principali componenti hardware e software dei dispositivi che usa. Utilizzare con sicurezza gli elementi per la comunicazione attraverso	Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrivendoli e spiegandone il funzionamento. Conoscere le principali componenti hardware e software dei dispositivi che usa. Utilizzare gli elementi per la comunicazione attraverso	Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione. Conoscere le principali componenti hardware e software dei computer. Utilizzare, in modo non sempre autonomo, gli	Usare oggetti e strumenti di uso quotidiano. Conoscere le principali componenti del computer. Conoscere gli elementi per la comunicazion

<p>PREVEDERE E IMMAGINARE Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE Utilizzare le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo a partire dalle discipline di studio.</p>	<p>Oggetti di uso comune, loro funzione e trasformazione nel tempo.</p> <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali.</p>	<p>individuare soluzioni (particolare attenzione alla ricorsione, a problemi con gli angoli, alla condizione “se-allora”).</p> <p>-Conoscere e costruire il diagramma di flusso (le forme del diagramma di flusso).</p> <p>-Pianificare e riprodurre la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti, i materiali e la sequenza delle operazioni (esempio Lego we-do.)</p> <p>-Ordinare sulla linea del tempo manufatti rappresentativi della storia dell’uomo.</p> <p>-Individuare i cambiamenti tecnologici avvenuti in oggetti di uso comune.</p> <p>-Riflettere sull’obiettivo 7 dell’Agenda 2030: energia pulita e accessibile.</p>	<p>realizzazione di semplici oggetti.</p>	<p>Creare semplici applicazioni informatiche (storie, giochi).</p> <p>Costruire oggetti seguendo in modo sicuro le indicazioni.</p>	<p>Creare contenuti digitali (testi, immagini, presentazioni ...) utilizzando software adatti allo scopo, seguendo tracce indicate dall’insegnante.</p> <p>Costruire oggetti seguendo le indicazioni.</p>	<p>Completare contenuti digitali (testi, immagini, presentazioni ...) seguendo tracce indicate dall’insegnante.</p> <p>Costruire oggetti seguendo le indicazioni con l’aiuto dell’insegnante.</p>	<p>Preparare, con la guida dell’insegnante, semplici contenuti digitali (testi, immagini, presentazioni ...).</p> <p>Costruire oggetti seguendo con difficoltà le indicazioni.</p>
---	--	--	---	---	---	---	--

TECNOLOGIA E INFORMATICA							
SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA							
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		STRATEGIE DIDATTICHE	DESCRITTORI DEI LIVELLI DI COMPETENZA			
	CONOSCENZE	ABILITA'		LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
VEDERE E OSSERVARE	<p>Proprietà, caratteristiche e modalità di manipolazione dei materiali più comuni. Procedure e utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche di alcuni strumenti.</p> <p>La rappresentazione dei dati dell'osservazione</p>	<p>-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>-Eeguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico con l'uso di strumenti diversi (termometro, barometro...).</p> <p>-Ricavare informazioni scientifiche attraverso l'uso del microscopio.</p> <p>-Rappresentare i dati dell'osservazione utilizzando diversi modi (mappe, tabelle, grafici...).</p>	<p>Apprendimento cooperativo.</p> <p>Predisposizione di un ambiente di apprendimento basato sulla costruzione attiva del sapere, nel rispetto delle diverse intelligenze multiple.</p> <p>Progettazione di mappe anche in formato multimediale.</p>	<p>Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano in maniera corretta e sicura, descrivendoli e spiegandone il funzionamento.</p> <p>Rappresentare con precisione e/o ricava dati dalle esperienze svolte, applicare con sicurezza le conoscenze scientifiche apprese.</p>	<p>Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrivendoli e spiegandone il funzionamento.</p> <p>Rappresentare e/o ricava dati dalle esperienze svolte, applicare le conoscenze scientifiche apprese.</p>	<p>Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione.</p> <p>Rappresentare e/o ricava dati dalle esperienze svolte.</p>	<p>Usare oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Ricavare dati dalle esperienze svolte con l'aiuto dell'insegnante.</p>

<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p>	<p>In relazione al contesto tecnologico e culturale scegliere esempi evocativi di valori ed eventi caratterizzanti le diverse civiltà.</p> <p>La videoscrittura e semplici programmi di grafica.</p> <p>Navigazione in internet.</p>	<p>-Conoscere tecniche antiche (scrittura e decorazioni facendo riferimento ad antiche civiltà)</p> <p>-Modificare, riordinare testi, inserire immagini e elementi grafici.</p> <p>-Reperire informazioni utili all'approfondimento degli argomenti trattati.</p> <p>-Utilizzare i motori di ricerca: indirizzare la ricerca in modo efficace scegliendo tra gli strumenti proposti.</p> <p>-Utilizzare le app di Google Workspace for education: documenti ...</p>	<p>Strutturazione del lavoro in modalità cooperativa, attraverso la progettazione collettiva del prodotto, distribuzione dei compiti specifici e assemblaggio dei singoli lavori.</p> <p>Didattica della ricerca: pianificazione della navigazione sul web.</p>	<p>Utilizzare con sicurezza gli elementi per la comunicazione e attraverso strumenti tecnologici.</p> <p>Individuare comportamenti accettabili/inaccettabili nell'uso della tecnologia informatica e delle informazioni ottenute per suo tramite. Applicare con sicurezza e in autonomia le conoscenze per ricercare informazioni, salvare, recuperare file e contenuti.</p>	<p>Utilizzare gli elementi per la comunicazione attraverso strumenti tecnologici.</p> <p>Conoscere comportamenti accettabili/inaccettabili nell'uso della tecnologia informatica e delle informazioni ottenute per suo tramite. Applicare le conoscenze per ricercare informazioni, salvare, recuperare file e contenuti.</p>	<p>Utilizzare, in modo non sempre autonomo, gli elementi per la comunicazione e attraverso strumenti tecnologici.</p> <p>Conoscere comportamenti accettabili/inaccettabili nell'uso della tecnologia informatica, procedure per ricercare informazioni, salvare, recuperare file e contenuti.</p>	<p>Conoscere gli elementi per la comunicazione e attraverso strumenti tecnologici e utilizzarli con la guida dell'insegnante.</p> <p>Conoscere i principali comportamenti accettabili/inaccettabili nell'uso della tecnologia informatica, le conoscenze essenziali per ricercare informazioni salvare, recuperare file e contenuti.</p>
--------------------------------------	---	---	---	--	---	---	--

INTERVENIRE E TRASFORMAR E	La posta elettronica	<p>-Conoscere la posta elettronica e le sue caratteristiche.</p> <p>-Conoscere e utilizzare la netiquette per gli scambi di posta elettronica.</p> <p>-Comprendere e analizzare situazioni-problema per individuare soluzioni (condizione "se- allora").</p>	<p>Osservazione di immagini e fonti iconografiche per ricavare informazioni riguardanti le diverse forme di energia.</p> <p>Relazioni su confronti - collegamenti.</p>	Creare semplici applicazioni informatiche (storie, giochi).	Creare contenuti digitali (testi, immagini, presentazioni ...) utilizzando software adatti allo scopo, seguendo tracce indicate dall'insegnante.	Completare contenuti digitali (testi, immagini, presentazioni ...) seguendo tracce indicate dall'insegnante.	Preparare, con la guida dell'insegnante e, semplici contenuti digitali (testi, immagini, presentazioni ...).
	Relazione fra organismi e ambiente e possibile soluzione ai problemi ambientali.	<p>-Conoscere il significato elementare di energia, le sue diverse forme e le macchine che le utilizzano.</p> <p>-Costruire semplici macchine</p>		Costruire oggetti seguendo in modo sicuro le indicazioni.	Costruire oggetti seguendo le indicazioni.	Costruire oggetti seguendo con l'aiuto dell'insegnante e le indicazioni.	Costruire oggetti seguendo con difficoltà le indicazioni.
	Fonti e forme di energia.						

TECNOLOGIA E INFORMATICA							
SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA							
COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		STRATEGIE DIDATTICHE	DESCRITTORI DEI LIVELLI DI COMPETENZA			
	CONOSCENZE	ABILITA'		LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
VEDERE E OSSERVARE	<p>Procedure e utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche di alcuni strumenti.</p> <p>La rappresentazione dei dati dell'osservazione.</p>	<p>- Leggere, seguire istruzioni ricavate da manuali d'uso.</p> <p>-Ricavare informazioni scientifiche attraverso l'uso del microscopio.</p> <p>-Rappresentare i dati dell'osservazione utilizzando diversi modi (mappe, tabelle, grafici...).</p> <p>-Conoscere la struttura di un sito web e costruirne uno utilizzando l'applicazione Sites di Google workspace for education</p>	<p>Apprendimento cooperativo.</p> <p>Predisposizione di un ambiente di apprendimento basato sulla costruzione attiva del sapere, nel rispetto delle diverse intelligenze multiple.</p> <p>Progettazione di mappe anche in formato multimediale.</p> <p>Strutturazione del lavoro in modalità cooperativa, attraverso la progettazione collettiva del</p>	<p>Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano in maniera corretta e sicura, descrivendoli e spiegandone il funzionamento.</p> <p>Rappresentare con precisione e/o ricava dati dalle esperienze svolte, applicare con sicurezza le conoscenze scientifiche apprese.</p>	<p>Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrivendoli e spiegandone il funzionamento.</p> <p>Rappresentare e/o ricava dati dalle esperienze svolte, applicare le conoscenze scientifiche apprese.</p>	<p>Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione.</p> <p>Rappresentare e/o ricavare dati dalle esperienze svolte.</p>	<p>Usare oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Ricavare dati dalle esperienze svolte con l'aiuto dell'insegnante.</p>

PREVEDERE E IMMAGINARE	Il foglio di calcolo	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere la struttura e i menù dei fogli di calcolo. -Registrare i dati di un'indagine statistica e realizzare grafici. 	prodotto, distribuzione dei compiti specifici e assemblaggio dei singoli lavori.	Utilizzare con sicurezza gli elementi per la comunicazione e attraverso strumenti tecnologici.	Utilizzare gli elementi per la comunicazione attraverso strumenti tecnologici.	Utilizzare, in modo non sempre autonomo, gli elementi per la comunicazione e attraverso strumenti tecnologici.	Conoscere gli elementi per la comunicazione e attraverso strumenti tecnologici e li utilizza con la guida dell'insegnante.
	Navigazione in internet (ad esempio siti per le visite d'istruzione).	<ul style="list-style-type: none"> -Reperire informazioni utili all'approfondimento degli argomenti trattati. -Utilizzare i motori di ricerca: indirizzare la ricerca in modo efficace scegliendo tra gli strumenti proposti. -Utilizzare le app di Google Workspace for education per ordinare le informazioni reperite -Conoscere il significato elementare di energia, le sue diverse forme e le macchine che le utilizzano. -Costruire modellini di semplici macchine e descriverle. 	Didattica della ricerca: pianificazione della navigazione sul web.	Applicare con sicurezza e in autonomia le conoscenze per ricercare informazioni, salvare, recuperare file e contenuti.	Applicare le conoscenze per ricercare informazioni, salvare, recuperare file e contenuti.	Applicare in modo non sempre autonomo le conoscenze per ricercare informazioni, salvare, recuperare file e contenuti.	Applicare con l'aiuto dell'insegnante e le conoscenze per ricercare informazioni, salvare, recuperare file e contenuti.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Relazione fra organismi e ambiente e possibile soluzione ai problemi ambientali.	<ul style="list-style-type: none"> -Comprendere e analizzare situazioni-problema per individuare soluzioni (condizione "se- allora", e variabili). 	Didattica attiva: Problem solving e approccio costruttivista.	Creare semplici applicazioni informatiche (storie, giochi).	Creare contenuti digitali (testi, immagini, presentazioni ...) utilizzando software adatti	Completare contenuti digitali (testi, immagini, presentazioni ...) seguendo tracce indicate	Preparare, con la guida dell'insegnante, semplici contenuti digitali (testi, immagini,
	Fonti e forme di energia.						

		Costruire programmi, giochi utilizzando la programmazione a blocchi.	<p>Lettura di testi, osservazione di immagini e fonti iconografiche per ricavare informazioni riguardanti le diverse forme di energia.</p> <p>Relazioni su confronti - collegamenti.</p>	Costruire oggetti seguendo in modo sicuro le indicazioni.	allo scopo, seguendo tracce indicate dall'insegnante.	dall'insegnante.	presentazioni ...).
				Costruire oggetti seguendo le indicazioni.	Costruire oggetti seguendo le indicazioni.	Costruire oggetti seguendo le indicazioni con l'aiuto dell'insegnante.	Costruire oggetti seguendo con difficoltà le indicazioni.

TECNOLOGIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO – CLASSE PRIMA

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		STRATEGIE DIDATTICHE	DESCRITTORI DEI LIVELLI DI COMPETENZA			
	CONOSCENZE	ABILITA'		LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE: CONOSCERE E RAPPRESENTARE FATTI E FENOMENI	Osservazione ed analisi della realtà tecnologica. Riconoscimento della diversa natura dei materiali mettendo in evidenza le proprietà e le caratteristiche. - Tecniche e tecnologie della produzione di materiali di uso più comune (legno, carta, ceramica, ...). Le problematiche ambientali legate alla produzione, allo smaltimento e al riciclaggio dei materiali.	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare e analizzare campioni di vari materiali. -Riconoscere la diversa natura del materiale mettendo in evidenza le proprietà e le caratteristiche. -Esprimere verbalmente dati tecnici ed i concetti tecnologici appresi. -Verificare attraverso prove sperimentali le principali caratteristiche dei materiali. -Individuare attraverso rilievi sperimentali, le principali caratteristiche dei materiali. -Conoscere i bisogni dell'uomo legati ai beni e ai servizi; al mondo in cui vive e come si relaziona all'ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo induttivo e deduttivo. - Lavoro di gruppo - Ricerche individuali e/o di gruppo - Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti - Impulso allo spirito critico - Inserimento in gruppi motivati di lavoro - Assiduo controllo dell'apprendimento, con frequenti verifiche e richiami - Diversificazione/adattamento dei contenuti disciplinari - Metodologie e strategie di insegnamento differenziate 	<p>Riconoscere nell'ambiente circostante i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p>Conoscere e utilizzare oggetti e materiali di uso comune; classificarli e descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e alle proprietà.</p>	<p>Riconoscere in modo adeguato nell'ambiente circostante i principali sistemi tecnologici</p> <p>Conoscere e utilizzare oggetti e materiali di uso comune; classificarli e descriverne la funzione.</p>	<p>Riconoscere con fatica nell'ambiente circostante i principali sistemi tecnologici</p> <p>Conoscere e utilizzare oggetti e materiali di uso comune.</p>	<p>Riconoscere nell'ambiente circostante i principali sistemi tecnologici solo se guidato</p> <p>Conoscere e utilizzare oggetti e materiali di uso comune solo con l'aiuto dell'insegnante</p>

<p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE: PROGETTARE E REALIZZARE OGGETTI</p>	<p>I primi elementi del disegno tecnico.</p> <p>Le strutture geometriche elementari di figure e oggetti.</p> <p>Le costruzioni piane.</p> <p>Sistemi di rappresentazione.</p> <p>Rilevamento di dati e misure.</p> <p>Applicazione di una semplice metodologia di rappresentazione grafica per realizzare prodotti anche di uso quotidiano.</p>	<p>- Usare correttamente gli strumenti del disegno.</p> <p>-Partendo dall'osservazione, eseguire la rappresentazione grafica di figure piane.</p> <p>-Progettare, realizzare e verificare esperienze operative.</p> <p>-Utilizzare semplici procedimenti per attuare prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.</p> <p>-Costruire semplici oggetti descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>		<p>Realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di figure piane utilizzando con sicurezza elementi del disegno tecnico.</p>	<p>Realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di figure piane utilizzando elementi del disegno tecnico.</p>	<p>Realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di figure piane utilizzando con qualche incertezza elementi del disegno tecnico.</p>	<p>Realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di figure piane utilizzando con incertezza elementi del disegno tecnico e solo se aiutato</p>
---	---	--	--	---	---	--	---

TECNOLOGIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE SECONDA

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		STRATEGIE DIDATTICHE	DESCRITTORI DEI LIVELLI DI COMPETENZA			
	CONOSCENZE	ABILITA'		LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE: CONOSCERE E RAPPRESENTARE FATTI E FENOMENI	I bisogni dell'uomo legati ai beni e ai servizi e al mondo in cui vive e come si relazione all'ambiente. Agricoltura e ambiente. Alimentazione. Utensili, macchine, processi di produzione.	- Riflettere sui contesti e i processi di produzione in cui trovano impiego utensili e macchine, con particolare riferimento a quelli per la produzione alimentare. - Cogliere l'evoluzione nel tempo di tecniche e tecnologie.	-Metodo induttivo e deduttivo -Lavoro di gruppo. -Ricerche individuali e/o di gruppo. -Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti. -Impulso allo spirito critico Inserimento in gruppi motivati di lavoro. -Assiduo controllo dell'apprendimento, con frequenti verifiche e richiami.	Riconoscere relazioni e interpretare i fatti con sicurezza.	Riconoscere relazioni e interpretare i fatti in modo adeguato	Riconoscere relazioni e interpretare i fatti in modo incerto	Riconoscere relazioni e interpretare i fatti in modo incerto e solo se guidato
				Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di oggetti utilizzando gli strumenti della geometria descrittiva	Realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di oggetti utilizzando gli strumenti della geometria descrittiva bidimensionale	Realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di oggetti utilizzando elementi base del disegno tecnico.	Realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di oggetti utilizzando con qualche incertezza elementi del
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE: PROGETTARE E REALIZZARE OGGETTI	Nozioni fondamentali del disegno tecnico. Elementi principali delle proiezioni ortogonali. Comprensione ed applicazione delle	-Rilevare e disegnare forme semplici e composte ovvero di solidi e figure piane in proiezione ortogonale. -Usare correttamente gli	Diversificazione/adattamento dei contenuti disciplinari. -Metodologie e strategie di insegnamento differenziate.	Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di oggetti utilizzando gli strumenti della geometria descrittiva	Realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di oggetti utilizzando gli strumenti della geometria descrittiva bidimensionale	Realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di oggetti utilizzando elementi base del disegno tecnico.	Realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di oggetti utilizzando con qualche incertezza elementi del

	<p>regole della rappresentazione grafica.</p> <p>-</p>	<p>strumenti del disegno.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Rilevare ed utilizzare dati e misure. -Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati. -Pianificare le diversi fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. -Utilizzare semplici procedure per verificare. 		<p>bidimensionale e tridimensionale utilizzando elementi del disegno tecnico.</p>	<p>e tridimensionale utilizzando elementi del disegno tecnico.</p>		<p>disegno tecnico e solo se aiutato</p>
--	---	---	--	---	--	--	--

TECNOLOGIA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CLASSE TERZA

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		STRATEGIE DIDATTICHE	DESCRITTORI DEI LIVELLI DI COMPETENZA			
	CONOSCENZE	ABILITA'		LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE: CONOSCERE E RAPPRESENTARE FATTI E FENOMENI	<p>L'evoluzione nel tempo della produzione e dell'utilizzo dell'energia.</p> <p>I principali combustibili fossili.</p> <p>Energia</p> <p>Concetti e principi per il risparmio energetico.</p> <p>Le fonti alternative.</p> <p>I problemi ecologici.</p> <p>Gli aspetti positivi e negativi delle fonti energetiche esauribili e rinnovabili.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cogliere l'evoluzione nel tempo della produzione e dell'utilizzo dell'energia. - Classificare i principali combustibili fossili. - Comprendere le problematiche legate alla produzione di energia. - Classificare le principali fonti alternative. - Iniziare a comprendere i problemi legati alla produzione di energia utilizzando appositi schemi e indagare sui benefici e sui problemi economici ed ecologici legati alle varie forme e modalità di produzione. - Pianificare la scelta e l'utilizzo delle fonti energetiche 	<ul style="list-style-type: none"> -Metodo induttivo e deduttivo. -Lavoro di gruppo -Ricerche individuali e/o di gruppo -Approfondimento, rielaborazione e problematizzazione dei contenuti -Impulso allo spirito critico -Inserimento in gruppi motivati di lavoro -Assiduo controllo dell'apprendimento, con frequenti verifiche e richiami -Diversificazione/ adattamento dei contenuti disciplinari 	<p>Conoscere con sicurezza i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconoscere le diverse forme e fonti di energia.</p>	<p>Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconoscere le diverse forme e fonti di energia.</p>	<p>Conoscere con incertezza i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconoscere le diverse forme e fonti di energia.</p>	<p>Conoscere con incertezza i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconoscere le diverse forme e fonti di energia solo se guidato</p>

		<p>rinnovabili ed esauribili.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulare ipotesi per il risparmio energetico. -Cogliere l'evoluzione nel tempo nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici. 	<p>-Metodologie e strategie di insegnamento differenziate</p>				
<p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE: PROGETTARE E REALIZZARE OGGETTI</p>	<p>Rappresentazione delle figure geometriche e di figure con il metodo delle proiezioni assonometriche (isometrica, cavaliere e monometrica).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Applicare le regole della rappresentazione grafica. - Seguire le regole per progettare semplici oggetti. 		<p>Progettare e realizzare con sicurezza rappresentazioni grafiche relative alla struttura di figure solide utilizzando elementi della geometria descrittiva tridimensionale.</p>	<p>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di figure solide utilizzando in modo adeguato elementi della geometria descrittiva tridimensionale</p>	<p>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di figure solide utilizzando con incertezza elementi della geometria descrittiva tridimensionale</p>	<p>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche relative alla struttura di figure solide utilizzando con molta incertezza elementi della geometria descrittiva tridimensionale e solo se guidato.</p>