

**Disciplina tecnologia**  
**competenze in uscita vari ordini**

Indicatori competenze	Infanzia	Primaria	Secondaria
<b>Vedere e osservare</b>		<p>Esegue semplici misurazioni sull'ambiente costruito. Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p>	<p>Esegue misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Legge e interpreta semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>Impiega gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>Effettua prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>Classifica i materiali e le fonti energetiche.</p> <p>Si accosta a basilari applicazioni informatiche.</p> <p>Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle e mappe.</p>
<b>Prevedere e immaginare</b>		<p>Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto</p>	<p>Valuta le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>Usa internet per reperire e selezionare le informazioni utili al lavoro scolastico.</p>

<p>Intervenire e trasformare</p>		<p>elencando gli strumenti e i materiali necessari. Reperisce notizie e informazioni relative ad un argomento usando internet.</p> <p>.</p> <p>Utilizza semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Esegue interventi di decorazione, manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizza un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cerca e seleziona sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Utilizza semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti). Rileva e disegna la propria abitazione o altri luoghi. Costruisce oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p>
----------------------------------	--	--	---