TRAGUARDI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L’alunno riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e materiali di vario tipo.
- 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.
- 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 strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

Informatica/Tecnologia
Obiettivi di apprendimento scuola Primaria

Descrittori	***Classe prima***	***Classe seconda***	***Classe terza***	***Classe quarta***	***Classe quinta***
A. VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	• Ascoltare semplici istruzioni in sequenza ed eseguirle in forma grafica e pratica. • Sapere accendere e spegnere il computer ed utilizzare il mouse.	• Effettuare prove ed esperienze di materiali vari. • Sapere accendere e spegnere il computer, utilizzare il mouse e la tastiera.	• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio. • Saper utilizzare un programma di disegno.	• Riconoscere e documentare le funzioni principali di software informatici: (paint, word, power point…)	• Riconoscere e documentare le funzioni principali di software informatici: (word, power point, excell….)
B. PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, immaginandone possibili miglioramenti.	• Esaminare oggetti e processi prevedendo l’impatto con l’ambiente • Saper Utilizzare vari strumenti di rappresentazione grafica.	• Raccogliere informazioni, dati, immagini imparando ad accedere e navigare in internet. • Saper Utilizzare vari strumenti di rappresentazione grafica.	• Organizzare un evento usando internet per reperire notizie e informazioni. • Saper Utilizzare vari strumenti di rappresentazione grafica.

C. INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	• Realizzare manufatto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	• Smontare semplici oggetti e meccanismi, dispositivi comuni e apparecchiature obsolete.	• Conoscere le principali parti costitutive di una postazione multimediale	• Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

TRAGUARDI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
▪ 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. ▪ 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. ▪ 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*, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

Tecnologia
Obiettivi di apprendimento scuola Secondaria

Descrittori	***Classe prima***	***Classe seconda***	***Al termine della scuola Secondaria***
A. VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Impiegare gli strumenti del disegno tecnico nella rap-presentazione di oggetti.	• Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici • sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	• 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. • Accostarsi ad applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.

B. PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative asituazioni problematiche. • 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.	• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell’ambiente scolastico. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.	• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. • Progettare una gita d’istruzione o la visita a una mostra o una presentazione multimediale usando inter- net per reperire e selezionare le informazioni utili.
C. INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	• Eseguire interventi di riparazione e manutenzione su- gli oggetti scolastici o casalinghi. • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti). • 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 bisogni concreti.	• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.

Competenze e Obiettivi di Apprendimento di Tecnologia/Informatica - Traguardi		
	Descrittori	***Tecnologia al termine della scuola secondaria di I grado***
COMPETENZE		– 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. – 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. – 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*, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	**A. 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. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
	B. PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. • Progettare una gita d’istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
	C. INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	• 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 bisogni concreti.