

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA IN CAMPO TECNOLOGICO

La competenza in campo tecnologico implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DA INSERIRE NEL DOCUMENTO DI VALUTAZIONE
VEDERE E OSSEVARE	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrivendoli, spiegandone il funzionamento e ricavarne informazioni utili sulle proprietà e caratteristiche
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none">• Realizzare prodotti seguendo una precisa metodologia progettuale, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none">• Sapersi orientare tra i diversi mezzi di comunicazione usandoli nelle diverse situazioni.

COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE

- Possiede forme di pensiero e atteggiamenti che sostengono interventi trasformativi dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse.
- Analizza dati e fatti della realtà e verifica l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri.
- Affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi e ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)

- Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- 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.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.
- È in grado di fare un uso adeguato delle tecnologie a seconda delle diverse situazioni

SCOPRO E MISURO		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
VEDERE E OSSEVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi sui vari oggetti analizzati • Riconoscere il significato e il funzionamento di internet e degli ipertesti 	<ul style="list-style-type: none"> • Con riferimento a contesti quotidiani, concreti e operativi, in particolare nelle occasioni che si creano durante le attività dedicare attenzione a oggetti, istruzioni d'uso, materiali e processi
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti • Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio 	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti, utensili e macchine: loro funzioni e trasformazione nel tempo: la bilancia
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti per scoprire la loro funzione • Programma di videoscrittura 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura delle istruzioni • Canali di comunicazione per collaborare

LA NECESSITÀ DI COMUNICARE		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
VEDERE E OSSEVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del computer e di software di grafica e/o videoscrittura (Paint, word, ...) • Coding • Avvio e uso del linguaggio della programmazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Word di Microsoft • Programma Paint • Programmi dedicati
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la tecnologia informatica per reperire informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • INTERNET
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli strumenti comunicativi nel tempo • Navigare in internet e usare i principali motori di ricerca per informarsi e documentarsi • Eseguire ricerche online guidate • Usare software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dalla macchina a caratteri mobili al pc. • Risultati della ricerca adeguati alle necessità. • Attendibilità delle fonti con l'aiuto dell'insegnante. • Realizzazione di un tour virtuale

IO ESPERIMENTO		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
VEDERE E OSSEVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi 	<ul style="list-style-type: none"> • Il barometro, materie e materiali.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare tecniche artistiche di vario tipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Manufatti vari

INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali caratteristiche degli oggetti • Conoscere gli oggetti e i loro processi di trasformazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli oggetti • Gli oggetti nel tempo
----------------------------------	--	--

UN MONDO DI OGGETTI		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
VEDERE E OSSEVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere, descrivere e rappresentare oggetti del mondo artificiale, cogliendone le differenze 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni, misurazioni, immagini
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e riconoscere le criticità di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi critica delle principali caratteristiche di un oggetto e ricerca di opportuni interventi di miglioramento.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di oggetti con materiali di riciclo • Utilizzare il programma di videoscrittura • Creazione di un semplice video tutorial 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoretti per i vari eventi scolasti con l'utilizzo di vario materiale • Strumenti digitali di vario tipo

VEDERE E OSSERVARE	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrivendoli, spiegandone il funzionamento e ricavarne informazioni utili sulle proprietà e caratteristiche</i> 	
avanzato	Conosce e utilizza in modo originale e funzionale semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento con precisione e appropriatezza.
intermedio	Conosce e utilizza in modo corretto semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento con appropriatezza.
base	In modo discreto/sufficiente riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale identificando i basilari processi di trasformazione e di risorse del territorio.
in via di prima acquisizione	Conosce e utilizza in modo accettabile semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone sufficientemente il funzionamento.

PREVEDERE E IMMAGINARE
<i>Realizzare prodotti seguendo una precisa metodologia progettuale, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</i>

avanzato	Autonomamente e correttamente realizza oggetti seguendo una precisa metodologia progettuale, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali in situazioni note e non note mobilitando una varietà di risorse.
intermedio	Autonomamente e adeguatamente realizza oggetti seguendo una precisa metodologia progettuale, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali in situazioni note.
base	Con accuratezza discreta/superficiale realizza oggetti seguendo una precisa metodologia progettuale, utilizzando essenziali elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali in semplici situazioni note.
in via di prima acquisizione	Con il supporto del docente e solo in semplici situazioni note realizza oggetti seguendo una precisa metodologia progettuale, utilizzando parzialmente gli elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

INTERVENIRE E TRASFORMARE	
Sapersi orientare tra i diversi mezzi di comunicazione usandoli nelle diverse situazioni.	
avanzato	Sa orientarsi in modo autonomo, efficace e sicuro tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso puntuale e consapevole nelle diverse situazioni.
intermedio	Sa orientarsi in modo autonomo e corretto tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso adeguato nelle diverse situazioni.
base	Sa orientarsi in modo sufficiente tra i principali mezzi di comunicazione facendone un uso essenziale in situazioni note.
in via di prima acquisizione	Se non guidato in ogni fase si orienta in modo confuso ed incerto tra i principali mezzi di comunicazione facendone un uso confuso .