

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA – scuola primaria e scuola secondaria di I grado

Aree di competenza	Specificazioni	Obiettivi trasversali	Obiettivi primaria	Obiettivi secondaria
1. COMUNICAZIONE	1.1 Comprensione	<p>1.1.1 comprendere un testo orale</p> <p>1.1.2 comprendere un testo scritto</p> <p>1.1.3 comprendere un testo in relazione al contesto</p>	<p>1.1.1 comprende istruzioni e comandi dati verbalmente</p> <p>1.1.2.a comprende informazioni contenute in istruzioni di montaggio, etichette e manuali d'uso</p> <p>1.1.2.b comprende informazioni contenute in grafici e tabelle</p> <p>1.1.3 comprende informazioni contenute in grafici e tabelle relativi al contesto vissuto</p>	<p>1.1.1.a comprende il comando relativo all'esecuzione di una prova grafica</p> <p>1.1.1.b comprende i criteri di valutazione relativi alle prove grafiche e teoriche</p> <p>1.1.2. comprende un testo che descrive i principali processi di trasformazione tecnologica delle risorse</p> <p>1.1.3.a comprende definizioni e proprietà inerenti i materiali e le figure geometriche</p> <p>1.1.3.b desume informazioni dalla lettura di grafici e tabelle</p>
	1.2. Espressione	<p>1.2.1 produrre testi di tipo diverso</p> <p>1.2.2 utilizzare un linguaggio specifico</p> <p>1.2.3 esporre argomenti di studio e di ricerca</p> <p>1.2.4 esprimere le proprie idee in vari ambiti disciplinari</p>	<p>1.2.1 produce testi utilizzando codici diversi.</p> <p>1.2.2.a utilizza disegni e grafici per rappresentare oggetti o fenomeni osservati</p> <p>1.2.2.b utilizza strumenti per effettuare misure</p> <p>1.2.3 espone le conoscenze acquisite attraverso un registro appropriato e/o strumenti adeguati anche multimediali</p> <p>1.2.4 esprime le proprie osservazioni e idee relative a percorsi risolutivi, progettazioni e contesti di applicazione</p>	<p>1.2.2. utilizza il linguaggio specifico della disciplina</p> <p>1.2.3. usa gli strumenti del disegno per effettuare misure, stime e per rappresentare figure geometriche</p> <p>1.2.4 presenta concetti mediante esposizione orale, elaborati grafici, digitali.</p>

2. UTILIZZO RISORSE INTELLETTUALI	2.1 elaborazione logica	<p>2.1.1 analizzare un messaggio</p> <p>2.1.2 riconoscere le relazioni</p> <p>2.1.3 ricavare informazioni implicite ed esplicite</p> <p>2.1.4 orientarsi nel tempo e nello spazio</p>	<p>2.1.1 ricava le informazioni contenute in messaggi in diversi codici</p> <p>2.1.2.a coglie sequenze logico temporali contenute in messaggi scritti in codici diversi</p> <p>2.1.3 esamina fenomeni, oggetti e processi anche in relazione all' impatto ambientale</p> <p>2.1.4.a osserva oggetti del passato rilevandone le trasformazioni nel tempo 2.1.4.b colloca oggetti e immagini coerentemente nello spazio</p>	<p>2.1.1. legge e interpreta sequenze operative trasformandole in procedure finalizzate alla realizzazione di rappresentazioni grafiche, infografiche, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni</p> <p>2.1.3. è in grado di valutare le possibili conseguenze di decisioni o scelte in situazioni problematiche, considerandone anche la sostenibilità e l'impatto sull'ambiente</p>
	2.2. Elaborazione pratica	<p>2.2.1 selezionare le informazioni</p> <p>2.2.2 organizzare le informazioni</p> <p>2.2.3 rielaborare le informazioni</p> <p>2.2.4 costruire testi o presentazioni con utilizzo di strumenti tradizionali o informatici</p>	<p>2.2.1 ricava le informazioni utili per la soluzioni di problemi concreti, basandosi sulle conoscenze tecnologiche possedute</p> <p>2.2.2 organizza le informazioni ricavate attraverso grafici, schemi e tabelle</p> <p>2.2.3 estrapola informazioni utili in funzione del compito e/o del contesto</p> <p>2.2.4.a utilizza le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative, anche di gioco. 2.2.4.b utilizza le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per arricchire il proprio lavoro in più discipline. 2.2.4.c costruisce figure e oggetti. 2.2.4.d costruisce schemi, oggetti, percorsi.</p>	<p>2.2.1. elabora soluzioni originali in risposta a problemi concreti, basandosi sulle conoscenze tecnologiche</p> <p>2.2.4.a. rappresenta graficamente figure tridimensionali e ne realizza il modello 2.2.4.b. realizza rappresentazioni grafiche utilizzando strumenti e procedure del disegno geometrico e tecnico 2.2.4.c. utilizza adeguate risorse e materiali per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche in formato digitale, pianificando le diverse fasi 2.2.4.d. utilizza strumenti informatici, linguaggi multimediali e di programmazione, ne esplora le funzioni e le potenzialità, facendone un uso adeguato e responsabile</p>