

TECNOLOGIA								
INFANZIA	PRIMARIA					SECONDARIA		
<b>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>								
						<b>TS1-</b> 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. L'alunno conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.		
	<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>CLASSE SECONDA</b>	<b>CLASSE TERZA</b>	<b>CLASSE QUARTA</b>	<b>CLASSE QUINTA</b>	<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>CLASSE SECONDA</b>	<b>CLASSE TERZA</b>
						OB6-4 Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.	OB7-4 Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali	OB8-4 Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali

						OB6-7 Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	OB7-7 Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	OB8-7 Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
						OB6-10 Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei settori tecnologici oggetto di studio.	OB7-10 Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei settori tecnologici oggetto di studio.	OB8-10 Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei settori tecnologici oggetto di studio.
<b>PREVEDERE, IMMAGINARE, PROGETTARE</b>								
						<b>TS2-</b> L'alunno ipotizza le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Ricavare 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.		

						<p>Utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione</p>		
	<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>CLASSE SECONDA</b>	<b>CLASSE TERZA</b>	<b>CLASSE QUARTA</b>	<b>CLASSE QUINTA</b>	<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>CLASSE SECONDA</b>	<b>CLASSE TERZA</b>
						<b>OB6-1</b> Leggere e interpretare semplici disegni tecnici, testi, tabelle, ricavandone informazioni qualitative e quantitative.	<b>OB7-1</b> Leggere e interpretare semplici disegni tecnici, testi, tabelle, ricavandone informazioni qualitative e quantitative.	<b>OB8-1</b> Leggere e interpretare semplici disegni tecnici, testi, tabelle, ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
						<b>OB6-1</b> Leggere e interpretare semplici disegni tecnici, testi, tabelle, ricavandone	<b>OB7-1</b> Leggere e interpretare semplici disegni tecnici, testi, tabelle, ricavandone	<b>OB8-1</b> Leggere e interpretare semplici disegni tecnici, testi, tabelle, ricavandone

						informazioni qualitative e quantitative.	informazioni qualitative e quantitative.	informazioni qualitative e quantitative.
								<b>OB8-2</b> Eeguire misurazioni e rilievi grafici e fotografici del territorio.
						<b>OB6-3</b> Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi	<b>OB7-3</b> Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi	<b>OB8-3</b> Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi
						<b>OB6-5</b> Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorando funzioni e potenzialità.	<b>OB7-5</b> Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorando funzioni e potenzialità.	<b>OB8-5</b> Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorando funzioni e potenzialità.

						<b>OB6-6</b> Effettuare stime di grandezze fisiche.	<b>OB7-6</b> Effettuare stime di grandezze fisiche.	<b>OB8-6</b> Effettuare stime di grandezze fisiche.
						<b>OB6-7</b> Valutare le conseguenze e di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	<b>OB7-7</b> Valutare le conseguenze e di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	<b>OB8-7</b> Valutare le conseguenze e di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
						<b>OB6-9</b> Pianificare le diverse fasi per la realizzazione o la modifica di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.	<b>OB7-9</b> Pianificare le diverse fasi per la realizzazione o la modifica di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.	<b>OB8-9</b> Pianificare le diverse fasi per la realizzazione o la modifica di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.

						<p><b>OB6-10</b> Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei settori tecnologici oggetto di studio.</p>	<p><b>OB7-10</b> Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei settori tecnologici oggetto di studio.</p>	<p><b>OB8-10</b> Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei settori tecnologici oggetto di studio.</p>
							<p><b>OB7-11</b> Rilevare e disegnare spazi ed oggetti anche avvalendosi di software specifici.</p>	<p><b>OB8-11</b> Rilevare e disegnare spazi ed oggetti anche avvalendosi di software specifici.</p>
						<p><b>OB6-12</b> Operare in semplici ambienti di programmazione utilizzando le diverse funzioni</p>	<p><b>OB7-12</b> Operare in semplici ambienti di programmazione utilizzando le diverse funzioni</p>	<p><b>OB8-12</b> Operare in semplici ambienti di programmazione utilizzando le diverse funzioni</p>

**INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE**

						<p><b>TS3-</b>                  Conoscere e utilizzare oggetti, strumenti e macchine di uso comune, classificare e descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.                  Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.                  Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p>		
	<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>CLASSE SECONDA</b>	<b>CLASSE TERZA</b>	<b>CLASSE QUARTA</b>	<b>CLASSE QUINTA</b>	<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>CLASSE SECONDA</b>	<b>CLASSE TERZA</b>
						<p><b>OB6-1</b>                  Leggere e interpretare semplici disegni tecnici, testi, tabelle, ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p>	<p><b>OB7-1</b>                  Leggere e interpretare semplici disegni tecnici, testi, tabelle, ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p>	<p><b>OB8-1</b>                  Leggere e interpretare semplici disegni tecnici, testi, tabelle, ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p>

								<b>OB8-2</b> Eseguire misurazioni e rilievi grafici e fotografici del territorio.
						<b>OB6-3</b> Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi	<b>OB7-3</b> Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi	<b>OB8-3</b> Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi
						<b>OB6-5</b> Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorando funzioni e potenzialità.	<b>OB7-5</b> Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorando funzioni e potenzialità.	<b>OB8-5</b> Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorando funzioni e potenzialità.
						<b>OB6-7</b> Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni	<b>OB7-7</b> Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni	<b>OB8-7</b> Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni



						problematic he.	problematic he.	problematic he.
						<b>OB6-8</b> Operare sugli oggetti: smontare/ri montare; costruire con materiali facilmente reperibili o immaginare semplici modifiche, in relazione a nuove esigenze o necessità concrete.	<b>OB7-8</b> Operare sugli oggetti: smontare/ri montare; costruire con materiali facilmente reperibili o immaginare semplici modifiche, in relazione a nuove esigenze o necessità concrete.	<b>OB8-8</b> Operare sugli oggetti: smontare/ri montare; costruire con materiali facilmente reperibili o immaginare semplici modifiche, in relazione a nuove esigenze o necessità concrete.
						<b>OB6-9</b> Pianificare le diverse fasi per la realizzazione e o la modifica di un oggetto impiegando materiali di	<b>OB7-9</b> Pianificare le diverse fasi per la realizzazione e o la modifica di un oggetto impiegando materiali di	<b>OB8-9</b> Pianificare le diverse fasi per la realizzazione e o la modifica di un oggetto impiegando materiali di

						uso quotidiano.	uso quotidiano.	uso quotidiano.
							<b>OB7-11</b> Rilevare e disegnare spazi ed oggetti anche avvalendosi di software specifici.	<b>OB8-11</b> Rilevare e disegnare spazi ed oggetti anche avvalendosi di software specifici.