

COMPETENZE CHIAVE	Sa ricercare dati e informazioni per interagire con soggetti diversi utilizzando diversi strumenti tecnologici				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO				
	Abilità	Conoscenze / Esperienze	Attività	Strategie / Strumenti	Verifiche delle competenze
<p>L'alunno/a</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificare le fonti di energia rinnovabile sotto il profilo dell'impatto ambientale Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi Leggere e ricavare informazioni utili da guide o da istruzioni di montaggio Riconoscere vantaggi e svantaggi della tecnologia nella vita dell'uomo 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche e uso delle fonti di energia rinnovabile Riutilizzo, riciclaggio, trasformazione di materiali e oggetti Costruzioni (strutture, macchine, utensili, attrezzi) Guide turistiche Libretto di istruzioni/manutenzioni Lettura di etichette alimentari e bugiardini Principi di funzionamento di macchine semplici e apparecchi di uso comune Segnali di sicurezza e simboli di rischio Storia e uso di strumenti e macchine Osservazione di comportamenti sociali sull'uso della tecnologia moderna 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione e analisi di oggetti e prodotti biologici di uso quotidiano e comprensione del funzionamento e della destinazione Lettura, interpretazione e confronto di etichette di prodotti alimentari Visite guidate ad aziende agricole, centri di zootecnia, laboratori artigianali, industrie, cantieri, uffici postali, banche, ecomusei, aziende agricole Visione di prodotti multimediali che illustrino e spieghino oggetti e luoghi tecnologici o prodotti biologici Attività di ricerca ed esperienze di raccolta differenziata, depurazione, abbattimento e filtraggio fumi e particolati, termorecupero, energie alternative, depurazione e sanificazione di suoli, interventi di pubblica utilità 	<ul style="list-style-type: none"> Frutta , verdura, oggetti in sughero, in legno, ecc. Filmati Internet e fonti scritte Asciugacapelli, sfigmomanometro, apparecchio per aereosol Uso della cera per far comprendere i caratteri degli oggetti plastici Componenti hardware Personal computer Uso del pc e navigazione su internet 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazioni sistematiche Schede di approfondimento strutturate e non Schede di rilevazione delle procedure effettuate Verbalizzazioni orali e scritte Diagrammi di flusso Artefatti e manufatti realizzati Creazione di file e cartelle Prove grafiche Test a scelta multipla Questionari a risposte aperte

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO				
	Abilità	Conoscenze / Esperienze	Attività	Strategie / Strumenti	Verifiche delle competenze
<ul style="list-style-type: none"> Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni e servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali Si orienta fra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni 	<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni valutando i materiali e la loro utilizzazione Valutare il tipo di materiale in funzione dell'oggetto da realizzare <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizzare oggetti seguendo una metodologia progettuale e rappresentarli Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca 	<ul style="list-style-type: none"> Disegni e schizzi Analisi dei materiali Costruzione di semplici artefatti tecnologici Realizzazione di manufatti legati alle festività Disegno a mano libera / disegno tecnico Programmi di grafica e videoscrittura <p>Internet</p>	<p>(recupero di parti compromesse, del territorio come sentieri, parchi, aree cittadine), rifunzionalizzazione di zone dismesse (progetti per riqualificare un'area: parco giochi, cortile della scuola, campo, ecc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Osservazione di oggetti tratti dalla realtà quotidiana e classificazione degli stessi in base alla loro funzione e uso corretto secondo le norme di sicurezza Realizzazione di esperienze pratiche riguardanti i processi di trasformazione di risorse naturali in prodotti di consumo: dai minerali ai metalli e dai metalli agli oggetti metallici; dal petrolio agli oggetti di plastica; dai materiali buoni conduttori di elettricità agli oggetti elettrici. Conoscenza informata dell'esistenza del processo di trasformazione di materiali semilavorati in modelli o oggetti: dal materiale da fondere all'oggetto realizzato in stampo ; 		

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO				
	Abilità	Conoscenze / Esperienze	Attività	Strategie / Strumenti	Verifiche delle competenze
			<p>dalle componenti dei giochi elettronici all'oggetto elettronico; dal prodotto digitale elaborato da un computer alla sua diffusione sul web (esperienze facilitate e assistite, uso di blog, ipertesti in rete)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegno di elementi semplici seguendo i prescritti procedimenti grafici e plastici tradizionali e /o le moderne tecniche di rappresentazione digitale • Esperienze d'uso del computer ed elaborazione di testi, disegni, audio, filmati utilizzando software specifico 		