

# CURRICOLO VERTICALE

## PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

### TECNOLOGIA

Scuola Primaria	Scuola secondaria di primo grado
<ul style="list-style-type: none"><li>▶ <a href="#">Classe prima</a></li><li>▶ <a href="#">Classe seconda</a></li><li>▶ <a href="#">Classe terza</a></li><li>▶ <a href="#">Classe quarta</a></li><li>▶ <a href="#">Classe quinta</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ <a href="#">Classe prima</a></li><li>▶ <a href="#">Classe seconda</a></li><li>▶ <a href="#">Classe terza</a></li></ul>

## SCUOLA PRIMARIA

### TECNOLOGIA

#### ↑ [PRIMARIA-CLASSE PRIMA](#)

Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Sa porre domande di fronte alla realtà e cerca risposte e informazioni.	Pone domande su semplici procedure o per soddisfare curiosità.
<b>Competenza multilinguistica</b>	E' in grado di fare un uso adeguato dei diversi mezzi di comunicazione, a seconda delle diverse situazioni.	Ricava informazioni da video, audio e documenti digitali.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Produce semplici rappresentazioni grafiche utilizzando semplici strumenti. Applica algoritmi per portare a compimento giochi, azioni, compiti, operazioni. Rappresenta i dati raccolti dall'osservazione con elaborazioni grafiche e tabelle.	Utilizza il foglio quadrettato, il righello per rappresentare semplici oggetti e forme. Data una sequenza di operazioni, realizza percorsi, azioni. Utilizza le istruzioni verbali per realizzare oggetti con materiali di uso quotidiano o di riciclo. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni, didascalie.
<b>Competenza digitale</b>	Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Descrive semplici oggetti tecnologici, identificando l'uso principale.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Utilizza diversi mezzi e strategie per cercare risposte e informazioni di fronte a situazioni nuove. Risolve semplici problemi pratici, ipotizzando soluzioni realizzabili, anche collaborando con il gruppo.	Comprende il funzionamento di semplici oggetti tecnologici, anche attraverso la ricerca di informazioni e la manipolazione. Esegue semplici interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.

		Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	Riflette su alcuni comportamenti e interventi sulla realtà, direttamente osservabili e relativi al proprio vissuto, e ne coglie alcuni effetti positivi o negativi.	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
<b>Competenza imprenditoriale</b>	Interviene e trasforma la realtà, attraverso la realizzazione di manufatti ed elaborati.	Esegue istruzioni per la realizzazione di semplici oggetti, dato un modello.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Attraverso la creatività e la fantasia, immagina possibili modifiche di oggetti, anche valutandone la funzionalità.

↑ <b>PRIMARIA-CLASSE SECONDA</b>		
Le competenze europee	TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	INDICATORI DI COMPETENZA
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Sa ricavare semplici informazioni utili su oggetti leggendo etichette, volantini. Sa porre domande di fronte alla realtà e cerca risposte e informazioni.	Espone una esperienza (gita, uscita didattica...) riferendo notizie principali e informazioni. Pone domande su semplici procedure o soddisfare curiosità.
<b>Competenza multilinguistica</b>	E' in grado di fare un uso adeguato dei diversi mezzi di comunicazione, a seconda delle diverse situazioni.	Ricava informazioni da video, audio e documenti digitali. Intuisce le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
<b>Competenza matematica e</b>	Produce semplici rappresentazioni grafiche utilizzando semplici strumenti.	Utilizza il foglio quadrettato, il righello, programmi di disegno per rappresentare semplici oggetti e forme.

<b>competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	<p>Applica algoritmi per portare a compimento azioni, compiti, operazioni.</p> <p>Rappresenta i dati raccolti dall’osservazione con elaborazioni grafiche e tabelle.</p>	<p>Realizza un oggetto con materiali di uso quotidiano o di riciclo, data una sequenza di operazioni.</p> <p>Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, disegni, didascalie.</p>
<b>Competenza digitale</b>	<p>Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>	<p>Descrive semplici oggetti tecnologici, identificando l’uso principale e le parti fondamentali.</p>
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	<p>Sa porre domande di fronte alla realtà e cerca risposte e informazioni, utilizzando diversi mezzi e strategie.</p> <p>Risolve semplici problemi pratici, ipotizzando soluzioni realizzabili, anche collaborando con il gruppo.</p>	<p>Comprende il funzionamento di semplici oggetti tecnologici, anche attraverso la ricerca di informazioni e la manipolazione.</p> <p>Esegue semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p>
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	<p>Riflette su alcuni comportamenti, interventi o trasformazioni della realtà, direttamente osservabili e relativi al proprio vissuto, e ne coglie alcuni effetti, positivi o negativi.</p>	<p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p>
<b>Competenza imprenditoriale</b>	<p>Interviene e trasforma la realtà, attraverso la realizzazione di manufatti ed elaborati.</p>	<p>Esegue istruzioni per la realizzazione di semplici oggetti, dato un modello.</p>
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	<p>Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>Attraverso la creatività e la fantasia, Immagina possibili modifiche di oggetti, anche valutandone la funzionalità.</p>

↑ **PRIMARIA-CLASSE TERZA**

<b>Le competenze europee</b>	<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA</b>

<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Sa ricavare semplici informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni, leggendo etichette, volantini.	Esponde una esperienza (gita, visita ad un museo...) reperendo notizie e informazioni. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
<b>Competenza multilinguistica</b>	E' in grado di fare un uso adeguato dei diversi mezzi di comunicazione, a seconda delle diverse situazioni.	Utilizza internet per cercare informazioni. Utilizza programmi audio, video e prodotti multimediali per espandere le proprie conoscenze, oltre l'esperienza diretta.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti tecnici e multimediali. Applica algoritmi per portare a compimento azioni, compiti, operazioni.	Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione utilizzando campioni arbitrari. Impiega strumenti del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti e forme. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni, testi. Data una sequenza di operazioni, realizza percorsi, azioni. Realizza un oggetto in cartoncino o in materiale riciclato, data una sequenza delle operazioni.
<b>Competenza digitale</b>	Sceglie semplici oggetti tecnologici e strumenti digitali in funzione dello scopo	Reperisce gli strumenti e i materiali necessari per realizzare semplici oggetti e manufatti. Utilizza sul computer un comune programma di utilità.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Intuisce il funzionamento di semplici meccanismi. Utilizza tecniche e strumenti per risolvere bisogni. Risolve semplici problemi pratici, ipotizzando soluzioni realizzabili, anche collaborando con il gruppo.	Smonta semplici oggetti comuni e ne intuisce il funzionamento. Esegue semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale.	Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, in merito alla differenziazione dei rifiuti.

<b>Competenza imprenditoriale</b>	Interviene e trasforma la realtà, attraverso la realizzazione di manufatti ed elaborati.	Pianifica la realizzazione di semplici oggetti, dato un modello.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Riconosce alcuni evidenti difetti di un oggetto e ne immagina possibili miglioramenti.

↑ **PRIMARIA-CLASSE QUARTA**

<b>Le competenze europee</b>	<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA</b>
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni, leggendo etichette, volantini.	Organizza e/o espone una esperienza (gita, visita ad un museo...) reperendo notizie e informazioni. Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
<b>Competenza multilinguistica</b>	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Utilizza internet per cercare informazioni. Riconosce le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Applica algoritmi per portare a compimento azioni, compiti, operazioni.	Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Realizza un oggetto in cartoncino o in materiale di riciclo descrivendo la sequenza delle operazioni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

<b>Competenza digitale</b>	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura.	Identifica, in base alle caratteristiche, gli strumenti e i materiali necessari per realizzare semplici oggetti e manufatti. Cerca e seleziona sul computer un comune programma di utilità.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Intuisce il funzionamento di semplici meccanismi. Utilizza tecniche e strumenti per risolvere bisogni. Risolve semplici problemi pratici, ipotizzando soluzioni realizzabili, anche collaborando con il gruppo.	Smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione su vari oggetti di uso comune. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.	Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, in merito alla eco-sostenibilità ambientale.
<b>Competenza imprenditoriale</b>	Interviene e trasforma la realtà, attraverso la progettazione e la realizzazione di manufatti ed elaborati.	Pianifica la realizzazione di semplici oggetti o documenti multimediali.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.	Riconosce i difetti evidenti di un oggetto e ne immagina possibili miglioramenti.

↑ **PRIMARIA-CLASSE QUINTA**

<b>Le competenze europee</b>	<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA</b>
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Organizza e/o espone una esperienza (gita, una visita ad un museo...) reperendo notizie e informazioni.

		Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
<b>Competenza multilinguistica</b>	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Utilizza internet per cercare informazioni. Riconosce le principali funzioni di una nuova applicazione informatica.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.</b>	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Applica algoritmi per portare a compimento azioni, compiti, operazioni.	Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Realizza un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni. Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
<b>Competenza digitale</b>	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.	Identifica, in base alle caratteristiche, gli strumenti e i materiali necessari per realizzare oggetti e manufatti. Cerca e seleziona sul computer un comune programma di utilità.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Intuisce il funzionamento di semplici meccanismi. Utilizza tecniche e strumenti per risolvere bisogni. Risolve semplici problemi pratici, ipotizzando soluzioni realizzabili, anche collaborando con il gruppo.	Smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione su semplici oggetti di uso comune. Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.	Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, rispetto ad un atteggiamento ecologico ed eco-sostenibile.



<b>Competenza imprenditoriale</b>	Interviene e trasforma la realtà, attraverso la progettazione e la realizzazione di manufatti ed elaborati.	Pianifica la realizzazione di semplici oggetti.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.	Riconosce i difetti di un oggetto e prova ad immaginarne possibili miglioramenti.

## SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

### TECNOLOGIA

#### ↑ SECONDARIA-CLASSE PRIMA

<b>Competenze europee</b>	<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA</b>
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni disponibili sul mercato Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni (eventualmente mediante dispositivi informatici).	Comprende testi orali e scritti riconoscendone gli elementi fondamentali. Racconta argomenti di studio, raccogliendo informazioni significative. Redige relazioni, mappe concettuali, utilizzando anche strumenti tecnologici. Legge e interpreta disegni tecnici e diagrammi. Comprende i termini specifici. Comprende e utilizza una sequenza di semplici istruzioni.

<b>Competenza multilinguistica</b>	Utilizza la lingua inglese e la seconda lingua comunitaria anche con le tecnologie dell’informazione e della comunicazione.	Conosce il significato di termini tecnici espressi in inglese e seconda lingua comunitaria.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b>	Riconosce nell’ambiente i principali sistemi tecnologici e le relazioni che essi stabiliscono con gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. È in grado di ipotizzare alcune possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico. Conosce ed utilizza oggetti e strumenti di uso comune ed è in grado di classificarli in relazione ai materiali.	Classifica i materiali. Coglie l’evoluzione nel tempo di alcuni semplici processi di produzione nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici. Esegue misurazioni e semplici rappresentazioni in scala. Analizza e descrive il funzionamento di strumenti di uso comune.
<b>Competenza digitale</b>	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Utilizza con consapevolezza le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni utili a un dato contesto applicativo, a partire dall’attività di studio. È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione.	Conosce le regole nell’uso di internet anche in relazione alla sicurezza. Utilizza le nuove tecnologie per scrivere, effettuare calcoli, ricerca ed elabora informazioni.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso responsabile rispetto alle proprie necessità di studio.	Conosce alcuni problemi legati all’utilizzo delle risorse naturali in termini di vantaggi e svantaggi. Utilizza le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi di esperienza o relativi allo studio (sa eseguire un disegno tecnico seguendo le istruzioni assegnate, sa organizzare una mappa concettuale).
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.	Valuta le conseguenze ambientali e sociali di scelte relative a situazioni problematiche. Lavora in gruppo e valorizza le abilità dei compagni di classe.

	Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso responsabile rispetto alle proprie necessità di studio.	Conosce e rispetta le regole nella gestione degli ambienti e degli strumenti scolastici con autocontrollo e rispetto per l'altro.
<b>Competenza imprenditoriale</b>	Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni (eventualmente mediante dispositivi informatici). Realizza rappresentazioni grafiche o info grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.	Pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, impiegando materiali di uso quotidiano. Assume e completa iniziative nella vita personale e nel lavoro scolastico, valuta aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	Utilizza il linguaggio del disegno tecnico per rappresentare progetti, anche mediante software di disegno.	Progetta e realizza semplici manufatti spiegando le fasi del processo. Esegue la rappresentazione grafica di figure geometriche impiegando gli strumenti e le regole del disegno tecnico.

↑ **SECONDARIA-CLASSE SECONDA**

<b>Competenze europee</b>	<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA</b>
<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	Comprende testi orali e scritti riconoscendone gli elementi fondamentali. Racconta argomenti di studio, raccogliendo informazioni significative e le esplicita in modo chiaro Redige relazioni, mappe concettuali, utilizzando anche strumenti tecnologici. Legge e interpreta disegni tecnici e diagrammi. Comprende e sa utilizzare i termini specifici. Comprende e utilizza una sequenza di istruzioni.

<b>Competenza multilinguistica</b>	Utilizza la lingua inglese e la seconda lingua comunitaria anche con le tecnologie dell’informazione e della comunicazione.	Conosce il significato di termini tecnici espressi in inglese e seconda lingua comunitaria. È in grado di utilizzare software in lingua inglese.
<b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b>	Riconosce nell’ambiente i principali sistemi tecnologici e le relazioni che essi stabiliscono con gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Conosce oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli o di descriverne la funzione in relazione alla forma e ai materiali.	Sa analizzare i problemi legati all’utilizzo delle risorse naturali in termini di vantaggi e svantaggi. Coglie l’evoluzione nel tempo di alcuni semplici processi di produzione nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici. Sa eseguire misurazioni, rilievi e semplici rappresentazioni in scala. Analizza e descrive il funzionamento di strumenti di uso comune. Classifica i materiali.
<b>Competenza digitale</b>	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Utilizza con consapevolezza le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni utili a un dato contesto applicativo, a partire dall’attività di studio. È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione.	Conosce le regole nell’uso di internet anche in relazione alla sicurezza. Utilizza le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, effettuare calcoli, ricerca ed elabora informazioni. Produce lavori interdisciplinari in formato digitale con l’utilizzo di file multimediali: suono, immagini, collegamenti e video.
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.	Utilizza le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi di esperienza o relativi allo studio (sa eseguire un disegno tecnico seguendo le istruzioni del libro di testo, sa organizzare una mappa concettuale).

<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	<p>È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p>	<p>Valuta le conseguenze ambientali e sociali di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>Conosce i principali Enti che governano e legiferano in materia ambientale e tecnologica.</p> <p>Sa lavorare in gruppo e valorizzare le abilità dei compagni di classe.</p> <p>Conosce e rispetta le regole nella gestione degli ambienti e degli strumenti scolastici con autocontrollo e rispetto per l'altro.</p>
<b>Competenza imprenditoriale</b>	<p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Realizza rappresentazioni grafiche o info grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali</p>	<p>Pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>Assume e completa iniziative nella vita personale e nel lavoro scolastico, valutare aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</p> <p>Pianifica l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi e individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti.</p>
<b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>	<p>Utilizza il linguaggio del disegno tecnico per rappresentare oggetti.</p>	<p>Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Sa eseguire la rappresentazione grafica di figure geometriche impiegando gli strumenti e le regole del disegno tecnico.</p> <p>Sa rappresentare gli oggetti in proiezione ortogonali in scala quotati.</p>

↑ **SECONDARIA-CLASSE TERZA**

<b>Competenze europee</b>	<b>TRAGUARDI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b>	<b>INDICATORI DI COMPETENZA</b>
---------------------------	--	---------------------------------

<p><b>Competenza alfabetica funzionale</b></p>	<p>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.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni (eventualmente mediante dispositivi informatici).</p>	<p>Comprende testi orali e scritti riconoscendone gli elementi fondamentali.</p> <p>Racconta argomenti di studio, raccogliendo informazioni significative e le esplicita in modo chiaro usando un lessico adeguato.</p> <p>Redige relazioni, mappe concettuali, semplici presentazioni, utilizzando anche strumenti tecnologici.</p> <p>Legge e interpreta disegni tecnici e diagrammi.</p> <p>Comprende e sa utilizzare i termini specifici.</p> <p>Comprende e utilizza una sequenza di istruzioni.</p>
<p><b>Competenza multilinguistica</b></p>	<p>Utilizza la lingua inglese e la seconda lingua comunitaria anche con le tecnologie dell’informazione e della comunicazione.</p>	<p>Conoscere il significato di termini tecnici espressi in inglese e seconda lingua comunitaria. È in grado di utilizzare software in lingua inglese.</p>
<p><b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b></p>	<p>Riconosce nell’ambiente i principali sistemi tecnologici e le relazioni che essi stabiliscono con gli altri elementi naturali.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>Conosce ed utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli o di descriverne la funzione relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p>	<p>Sa analizzare i problemi legati all’utilizzo delle risorse naturali in termini di vantaggi e svantaggi.</p> <p>Coglie l’evoluzione nel tempo di alcuni semplici processi di produzione nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici.</p> <p>Comprende i problemi legati alla produzione di energia ed indagare sui benefici e sui problemi economici ed ecologici.</p> <p>Sa eseguire misurazioni, rilievi e rappresentazione in scala.</p> <p>Analizza e descrive il funzionamento di strumenti di uso comune.</p> <p>Sa classificare le risorse energetiche e materiali.</p> <p>Sa leggere, disegnare e costruire semplici modelli di circuiti elettrici in serie e in parallelo.</p>
<p><b>Competenza digitale</b></p>	<p>Utilizza con consapevolezza le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni utili a un dato contesto applicativo, a partire dall’attività di studio.</p>	<p>Conosce le regole nell’uso di internet anche in relazione alla sicurezza.</p> <p>Utilizza le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare, effettuare calcoli, ricercare ed elaborare informazioni.</p>

	<p>È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p>	<p>Produce lavori interdisciplinari in formato digitale con l'utilizzo di file multimediali: suono, immagini, collegamenti e video.</p>
<b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b>	<p>Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p>	<p>Utilizza le informazioni nella pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi di esperienza o relativi allo studio (sa eseguire un disegno tecnico seguendo le istruzioni del libro di testo, sa organizzare una mappa concettuale).</p>
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	<p>È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>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.</p> <p>Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p>	<p>Valuta le conseguenze ambientali, economiche e sociali di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>Conosce i principali Enti che governano e legiferano in materia ambientale e tecnologica.</p> <p>Sa lavorare in gruppo (eventualmente mediante dispositivi informatici) e valorizzare le abilità dei compagni di classe.</p> <p>Conosce e rispetta le regole nella gestione degli ambienti e degli strumenti scolastici con autocontrollo e rispetto per l'altro.</p>
<b>Competenza imprenditoriale</b>	<p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni (eventualmente mediante dispositivi informatici).</p> <p>Progetta e realizza 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>	<p>Pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>Assume e completa iniziative nella vita personale e nel lavoro scolastico, valutare aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</p> <p>Pianifica l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi e individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti.</p>

<p><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b></p>	<p>Utilizza il linguaggio del disegno tecnico per rappresentare progetti, anche mediante software di disegno.</p>	<p>Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.          Sa eseguire la rappresentazione grafica di figure geometriche impiegando gli strumenti e le regole del disegno tecnico.          Sa rappresentare gli oggetti in proiezione ortogonale in scala quotati.          Sa applicare le regole per rappresentare i principali solidi e semplici oggetti in assonometria.</p>
--	---	---

## ↑ LIVELLO

<p>Livello avanzato</p>	<p>Possiede una conoscenza completa e precisa; applica in modo autonomo e creativo le conoscenze; esporta le conoscenze in altri compiti, contesti, ambiti.</p>
<p>Livello intermedio</p>	<p>Possiede una conoscenza consolidata per le parti essenziali del lavoro, applica le conoscenze in modo corretto, è autonomo per alcune attività e in contesti ed attività di routine. Esporta alcune conoscenze in altri ambiti e contesti</p>
<p>Livello base</p>	<p>Possiede una conoscenza di base; con la guida dell'adulto, applica le conoscenze in modo adeguato, sono presenti alcune inesattezze. Utilizza le conoscenze in ambito conosciuto e familiare</p>
<p>Livello iniziale</p>	<p>Possiede un bagaglio di conoscenze modesto, applica le conoscenze</p>