

CURRICOLO DI ISTITUTO
 AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA
TECNOLOGIA

INDICATORI	Infanzia Alunni seienni	Primaria Classe III	Primaria Classe V	Secondaria I grado Classe III	Secondaria II grado Biennio	COMPETENZE DI LISBONA			
Indicatore I osservare e descrivere la realtà tecnologica	- Osservare ed esplorare il mondo del costruito.	-Osservare ed ordinare oggetti ed esperienze secondo criteri diversi.	-Osservare oggetti del presente e del passato e inquadrarli nelle tappe evolutive.	-Osservare i diversi processi di produzione. -Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali.		➡ Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia. ➡ Comunicazione nella madre lingua ➡ Comunicazione nelle lingue straniere ➡ Competenze sociali e civiche ➡ Competenza DIGITALE ➡ Imparare ad imparare ➡ Consapevolezza ed espressione culturale ➡ Spirito di iniziativa e imprenditorialità			
Indicatore II: stabilire relazioni tra la realtà tecnologica, l'uomo e l'ambiente	-Scoprire funzioni e possibili i usi di semplici oggetti.	-Interagire con lo spazio in modo consapevole e cercare di riprodurlo con la rappresentazione grafica	-Esaminare oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente	-Indagare su problemi economici ed ecologici legati all'uso delle risorse energetiche. -Acquisire comportamenti corretti in relazione all'educazione stradale.					
Indicatore III: progettare, realizzare e verificare esperienze concrete e operative afferenti alla realtà tecnologica	-Manipolare, smontare e costruire usando semplici materiali ed oggetti.	-Saper eseguire semplici istruzioni d'uso.	-Saper utilizzare semplici materiali digitali e strumenti informatici in situazioni significative di gioco o di apprendimento.	-Usare strumenti tecnologici e materiali coerentemente alle funzioni ed ai principi di sicurezza ad essi collegati. -Rappresentare graficamente forme geometriche in P.O. e assonometria applicando le regole. -Utilizzare strumenti informatici per elaborare dati, testi, immagini.					