

## Curricolo verticale

**Competenza chiave europea: competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie**

**Campi di esperienza: la conoscenza del mondo**

**Disciplina di riferimento: tecnologia**

**Trasversalità: tutte**

### Traguardi per lo sviluppo della competenza

<b>Nuclei fondanti</b>	<b>Scuola dell'Infanzia</b>	<b>Scuola Primaria <i>Classe terza</i></b>	<b>Scuola Primaria <i>Classe quinta</i></b>	<b>Scuola Secondaria di primo grado</b>
<b>Vedere, osservare e sperimentare</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, identificando alcune proprietà</li><li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici e riesce anche a scoprirne le funzioni e i possibili usi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e di spiegarne il funzionamento</li><li>• Trasferisce nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sa ricavare informazioni utili sulle caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione</li><li>• Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Riconosce nell'ambiente circostante i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali</li></ul>
<b>Prevedere, immaginare e progettare</b>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Collabora nel pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organizza o progetta un evento usando i mezzi tecnologici per reperire notizie e informazioni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Progetta rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione</li></ul>

<p><b>Intervenire, trasformare, produrre</b></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inizia ad orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione e li usa adeguatamente a seconda delle diverse situazioni</li> <li>• Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</li> <li>• Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li> <li>• Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza adeguate risorse materiali, informatiche e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti anche digitali</li> <li>• Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni</li> <li>• Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</li> </ul>
--	--	---	--	--