

CURRICOLO DI: TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA SS I
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dalle indicazioni nazionali <p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p> <p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ . Dalle indicazioni nazionali <p>L'alunno 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> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dalle indicazioni nazionali <p>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. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. 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 e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. 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. 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. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. 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>

DISCIPLINA DI INSEGNAMENTO: TECNOLOGIA

SCUOLA DELL'INFANZIA		SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELL'INFANZIA DELLA SEZIONE "TRE ANNI DI ETA'		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA CLASSE PRIMA		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA CLASSE PRIMA		
CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	
CAMPI DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO					
NUCLEO TEMATICO	MULTIMEDIALITÀ		VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE		VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	
COMPETENZE DISCIPLINARI	Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.		Osservare e analizzare la realtà tecnica in relazione all'uomo e all'ambiente.		Leggere e analizzare grafici, testi e tabelle	
	<p>Conoscere:</p> <ul style="list-style-type: none"> -personaggi, luoghi e azioni di cartoni animati - immagini relative al vissuto quotidiano (pubblicità, volantini...) -canti e filastrocche -materiali per attività grafico - espressive - strumenti tecnologici e informatici utilizzati dall'uomo 	<p>L'alunno :</p> <ul style="list-style-type: none"> -ricostruisce: Le sequenze di un cartone attraverso una conversazione guidata (prima/dopo) -riconosce e produce: gesti ed azioni di personaggi di un cartoon -esprime creativamente le proprie idee, le proprie esperienze e le proprie emozioni attraverso le arti visive, la musica e lo spettacolo. 	<p>Conoscere:</p> <ul style="list-style-type: none"> -le funzioni di alcuni strumenti utilizzati dall'uomo -semplici software didattici interattivi in relazione alla conoscenza delle parti dell'occhio, orecchi, naso, bocca 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -esplora e scopre funzioni e possibili usi di oggetti e artefatti tecnologici -utilizza i principali programmi informatici come potenziamento della didattica e delle proprie capacità espressive e comunicative 	<p>Conoscere:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Semplici misurazioni di oggetti e dell'ambiente scolastico. -L'uso corretto degli strumenti del disegno tecnico. -La rappresentazione di figure geometriche utilizzando i procedimenti grafici specifici. -L'uso degli strumenti informatici per effettuare ricerche e apprendimenti. 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilizza il disegno di figure geometriche piane per la descrizione e la rappresentazione grafica di oggetti applicando anche regole della scala di proporzione. -E' in grado di osservare e analizzare la realtà tecnologica per stabilire confronti, individuare relazioni qualitative e quantitative.

		<ul style="list-style-type: none">-esplora e utilizza con creatività materiali e tecniche a disposizione.-sperimenta diverse forme di espressione attraverso l'uso delle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie.-segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione)				
--	--	--	--	--	--	--

NUCLEO TEMATICO			PREVEDERE E IMMAGINARE, INTERVENIRE E TRASFORMARE		PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE	
COMPETENZE DISCIPLINARI			Progettare, realizzare e verificare le esperienze lavorative.		Conoscere e utilizzare strumenti e macchine di uso comune	
			Conoscere: -i rischi derivanti dall'uso improprio di alcuni oggetti - la realizzazione di semplici manufatti	L'alunno: -esplora, progetta e realizza semplici manufatti e strumenti e spiega le fasi del processo	Conoscere: -Le stime di grandezze fisiche relative ad oggetti e all'ambiente scolastico. -oggetti di uso comune in relazione a nuovi bisogni. -le diverse fasi di realizzazione di un oggetto con materiali di uso comune.	L'alunno: -individua le relazioni forma-funzione-materiale attraverso documentari, esperienze di progettazione e realizzazione.
NUCLEO TEMATICO					INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE	
COMPETENZE DISCIPLINARI					Usare istruzioni tecniche per eseguire compiti complessi	
					Conoscere: -Il montaggio di semplici oggetti di uso quotidiano. -come disegnare la propria classe e oggetti di uso scolastico comune.	L'alunno: -utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo

					-la costruzione di oggetti con materiali facilmente reperibili o riciclati.	digitale.
--	--	--	--	--	---	-----------

DISCIPLINA DI INSEGNAMENTO: TECNOLOGIA						
	SCUOLA DELL'INFANZIA		SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA SEZIONE "QUATTRO ANNI DI ETÀ"		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA CLASSE SECONDA		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA CLASSE SECONDA	
	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
CAMPI DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO					
NUCLEO TEMATICO	MULTIMEDIALITÀ		VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE		VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	
COMPETENZE DISCIPLINARI	Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.		Si lascia guidare nell'esplorazione dell'ambiente circostante		Conoscere i mezzi di comunicazione	
	Conoscere: -personaggi, tempi e azioni di immagini multimediali -il significato dei messaggi -tecniche di rappresentazione	L'alunno: -esprime creativamente le proprie idee, le proprie esperienze e le proprie emozioni attraverso le arti	Conoscere: -oggetti, strumenti semplici macchine/meccanismi di uso comune (il tubo della colla, giocattoli meccanici, a molla, a batteria)	L'alunno: -legge e ricava informazioni utili di guide d'uso o istruzioni di montaggio -effettua prove ed	Conoscere: -la rappresentazione delle figure geometriche utilizzando i procedimenti grafici specifici -gli strumenti e le regole del disegno tecnico per	L'alunno: -utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali. -descrive e classifica utensili e

	<p>grafica, plastica -strumenti tecnologici e informatici utilizzati dall' uomo</p>	<p>visive, la musica e lo spettacolo. -ricostruisce le sequenze di immagini multimediali formulando ipotesi sul loro significato -produce rappresentazioni grafiche e drammatiche di un messaggio multimediale -inventa storie e le rappresenta attraverso attività grafico-pittoriche e altre attività manipolative -esplora e utilizza con creatività materiali e tecniche e disposizione. -sperimenta diverse forme di espressione attraverso l'uso delle potenzialità</p>	<p>e le loro caratteristiche (forma, peso, elementi costitutivi, funzione), le principali regole di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali</p>	<p>esperienze sulle proprietà dei materiali comuni -rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi</p>	<p>rappresentare solidi geometrici attraverso il metodo delle proiezioni ortogonali -l'utilizzo del PC per ricerche e disegni.</p>	<p>macchine cogliendone le diversità in relazione al funzionamento.</p>
--	---	---	---	---	--	---

		<p>offerte dalle nuove tecnologie.</p> <p>-segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione)</p>				
NUCLEO TEMATICO			PREVEDERE E IMMAGINARE, INTERVENIRE E TRASFORMARE		PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE	
COMPETENZE DISCIPLINARI			<p>Conosce ed utilizza adeguatamente semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano</p> <p>realizza oggetti seguendo un progetto.</p>		<p>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche e infografiche</p>	
			<p>Conoscere:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la rilevazione delle parti, dei materiali e della funzione di oggetti e di macchine -la costruzione di semplici oggetti con materiali vari -ricette e procedimenti per la preparazione di 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico - riconosce i difetti di un oggetto e immagina possibili cambiamenti -pianifica la 	<p>Conoscere:</p> <ul style="list-style-type: none"> -le stime di grandezze fisiche di oggetti di uso comune, riportare quote. -le modifiche di elementi di uso quotidiano e le eventuali conseguenze relative a situazioni problematiche o a nuove necessità -le diverse fasi per la realizzazione di prodotti legati al soddisfacimento 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -usa il disegno tecnico con il metodo delle proiezioni ortogonali nella progettazione di semplici oggetti. -è in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendone in ogni innovazione opportunità e rischi.

			<p>alimenti (la macedonia, la spremuta) -decorazioni e semplici riparazioni</p>	<p>fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari- esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico -realizza un oggetto in cartoncino, descrive e documenta la sequenza delle operazioni</p>	<p>dei bisogni primari dell'uomo -l'utilizzo di internet per maggiori approfondimenti degli argomenti affrontati.</p>	
NUCLEO TEMATICO					INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE	
COMPETENZE DISCIPLINARI					Progettare e realizzare semplici prodotti	

					<p>Conoscere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semplici procedure per eseguire prove sperimentali nel settore alimentare e nella realizzazione di manufatti. - Come rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi, proponendo anche variazioni attuabili. - Come ricavare nuovi prodotti ottenuti dal riciclo dei diversi materiali e nuovi ambienti urbani dal recupero del patrimonio edilizio esistente, nel rispetto dell'ambiente. 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Applica i principi di rispetto ambientale e il corretto comportamento dei cittadini. - Riconosce 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.
--	--	--	--	--	---	---

DISCIPLINA DI INSEGNAMENTO: TECNOLGIA						
	SCUOLA DELL'INFANZIA		SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA SEZIONE "CINQUE ANNI DI ETA'		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA CLASSE TERZA		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA CLASSE TERZA	
	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	ABILITA'
CAMPI DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO					
NUCLEO TEMATICO	MULTIMEDIALITÀ		VEDERE , OSSERVARE E SPERIMENTARE		VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	
COMPETENZE DISCIPLINARI	Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.		Osservare e analizzare la realtà tecnica in relazione all'ambiente e all'uomo		Riconoscere i sistemi tecnologici	
	Conoscere: - gli argomenti ed i contenuti di un messaggio multimediale -materiali per la produzione di elaborati -principali forme e di espressione -tecniche di rappresentazione grafica, plastica,	L'alunno: -ricostruisce: le sequenze di un messaggio multimediale scegliendone gli aspetti più significativi -produce: un testo narrativo o una sequenza di immagini ispirandosi ad un	Conoscere: -conoscere e - classificare gli oggetti in base ai materiali e alle loro funzioni conoscere il funzionamento del computer e delle sue parti -usare strumenti digitali per rielaborare il proprio lavoro: paint e word	L' alunno: -l' alunno esplora e scopre funzioni e possibili usi di oggetti e artefatti tecnologici -utilizza i principali informatici come potenziamento della didattica e delle proprie capacità espressive e comunicative	Conoscere: -l'impiego degli strumenti e le regole del disegno tecnico per rappresentare solidi geometrici, e ambienti attraverso il metodo delle assonometrie -i disegni tecnici e progetti, ricavando informazioni di utilizzo degli oggetti o delle apparecchiature	L'alunno: -esegue misurazioni e rilievi, impiega strumenti e regole del disegno tecnico per rappresentare solidi geometrici e oggetti con il metodo delle assonometrie, legge e interpreta disegni tecnici e progetti -è in grado di usare, in modo responsabile, le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare

	corporea, audiovisiva -gioco simbolico	messaggio multimediale. -esprime creativamente le proprie idee, le proprie esperienze e le proprie emozioni attraverso le arti visive, la musica e lo spettacolo. -sperimenta diverse forme di espressione attraverso l'uso delle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie. -segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione)		-l'utilizzo del PC per ricerche e disegni.	lo studio e il lavoro progettuale, sia a livello individuale che collaborando e cooperando con gli altri.
--	--	---	--	---	--

NUCLEO TEMATICO			PREVEDERE E IMMAGINARE, INTERVENIRE E TRASFORMARE		PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE	
COMPETENZE DISCIPLINARI			Progettare, realizzare e verificare le esperienze lavorative		Conoscere i processi di produzione e le forme di energia	
			Conoscere: -conoscere la schematizzazione di semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti di uso comune, indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione	L'alunno: -l' alunno esplora, progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegandone le fasi del processo	Conoscere: -le conseguenze del proprio consumo energetico quotidiano -l'utilizzo delle fonti di energia nel rispetto dell'ambiente e delle necessità dell'uomo -l'eventuale collocazione di centrali elettriche con l'uso delle fonti rinnovabili -l'utilizzo di internet per approfondimenti sugli argomenti trattati e sugli avvenimenti di attualità legati ai problemi energetici mondiali	L'alunno: -è in grado di descrivere e classificare macchine, meccanismi o strutture cogliendone le diversità in relazione al funzionamento e al tipo di energia e di controllo che richiedono per il funzionamento -è in grado di usare, in modo efficace e responsabile, le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare lo studio e il lavoro progettuale.
NUCLEO TEMATICO					INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE	
COMPETENZE DISCIPLINARI					Ipotizzare le possibili conseguenze di una scelta	

					<p>Conoscere:</p> <ul style="list-style-type: none">-il montaggio semplici apparecchi elettrici di uso comune. Eseguire interventi di riparazione di oggetti di uso comune.-l'utilizzo di semplici componenti elettrici per eseguire prove sperimentali sul circuito elettrico.-semplici istruzioni per l'utilizzo di apparecchiature di uso comune come computer e smartphone.	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none">-realizza un semplice progetto di un oggetto (modellino, plastico, progetto grafico) coordinando risorse e materiali per raggiungere uno scopo-è in grado di capire i problemi ambientali ed economici legati alle varie forme e modalità di produzione dell'energia-ricerca informazioni ed è in grado di selezionarle, svilupparle e illustrarle, utilizzando le TIC.
--	--	--	--	--	--	---

DISCIPLINA DI INSEGNAMENTO: TECNOLOGIA

DISCIPLINA DI INSEGNAMENTO: TECNOLOGIA				
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA CLASSE QUARTA		
		CONOSCENZE	ABILITA'	
NUCLEO TEMATICO		VEDERE , OSSERVARE E SPERIMENTARE		
COMPETENZA DISCIPLINARE		<p>Riconoscere nell'ambiente elementi e fenomeni artificiali. conoscere ed adoperare semplici oggetti e saper descrivere il funzionamento. saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni e servizi.</p>		
		<p>Conoscere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le parti e le funzioni di semplici macchine - la scomposizione e/o ricomposizione di oggetti -il riciclaggio di materiali -le energie rinnovabili - le fasi della progettazione e realizzazione di semplici manufatti con l'utilizzo di vari materiali riciclati 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla sua abitazione -individua informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio -impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti -esegue prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni - rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi 	

NUCLEO TEMATICO		PREVEDERE E IMMAGINARE, INTERVENIRE E TRASFORMARE		
COMPETENZA DISCIPLINARE		Produce semplici oggetti e modelli . Rappresentazioni graficamente il proprio operato utilizzando elementi del disegno geometrico		
		Conoscere: -il funzionamento degli oggetti realizzati e/o in dotazione -l'evoluzione degli utensili nelle tappe della storia e del loro processo produttivo. -la distinzione e la denominazione dei meccanismi di input e output -l'uso delle procedure: accendere e spegnere il computer, usare il mouse e la tastiera, avviare e uscire da un programma - l'uso di software e LIM -il programma Word e il programma Paint	L'alunno: -esegue stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico -riconosce i difetti di un oggetto e immagina i possibili cambiamenti -pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto ed elenca gli strumenti e i materiali necessari -.approfondisce la conoscenza delle strumentazioni informatiche	

DISCIPLINA DI INSEGNAMENTO: TECNOLOGIA

DISCIPLINA DI INSEGNAMENTO: TECNOLOGIA					
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA		SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DELLA CLASSE QUINTA			
		CONOSCENZE			ABILITA'
NUCLEO TEMATICO		VEDERE , OSSERVARE E SPERIMENTARE			
COMPETENZA DISCIPLINARE		<p>Riconoscere nell'ambiente elementi e fenomeni artificiali. conoscere ed adoperare semplici oggetti e saper descrivere il funzionamento.</p> <p>saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni e servizi.</p>			
		<p>Conoscere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le parti e le funzioni di semplici macchine - la scomposizione e/o ricomposizione di oggetti -il riciclaggio di materiali -le energie rinnovabili - le fasi della progettazione e realizzazione di semplici manufatti con l'utilizzo di vari materiali riciclati 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla sua abitazione. -individua informazioni utili da guide d'uso o istruzione di montaggio -impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti -esegue prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni -riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informatica - rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi 		

NUCLEO TEMATICO		PREVEDERE E IMMAGINARE, INTERVENIRE E TRASFORMARE		
COMPETENZA DISCIPLINARE		<p>Produrre modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico</p> <p>riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</p>		
		<p>Conoscere:</p> <ul style="list-style-type: none"> -il funzionamento degli oggetti realizzati e/o in dotazione -l'evoluzione degli utensili nelle tappe della storia e del loro processo produttivo - le ricette per il recupero di alimenti avanzati - le decorazioni per le vetrate della scuola - gli oggetti con materiali riciclati - i programmi Word, PowerPoint, Excel. - Internet e i motori di ricerca 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> -esegue stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico -riconosce i difetti di un oggetto e immagina i possibili cambiamenti -pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto ed elenca gli strumenti e i materiali necessari -smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete e altri dispositivi comuni - conosce le modalità di selezione, di preparazione e di presentazione degli alimenti 	