



ISTITUTO COMPRENSIVO GUICCIARDINI

Via Reginaldo Giuliani, n. 180 – 50141 FIRENZE

Tel. 055 411738 - fax 055 417086 - e-mail FIIC85800C@istruzione.it - C. F. 94202740489



CURRICOLO VERTICALE TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEI TRE ORDINI DI SCUOLA

TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
- COMPETENZA DIGITALE
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Ambito	Competenze al termine di		
	Scuola dell'Infanzia	Scuola primaria	Scuola secondaria di primo grado
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	*Si rimanda alle competenze di Scienze	L'alunno/a: - Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la forma, la struttura e i	L'alunno/a: - riconosce e descrive, nell'ambiente che lo circonda, i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e le relazioni che

		materiali e di spiegarne il funzionamento.	essi stabiliscono con gli esseri viventi e l'ambiente.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE		- Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette e istruzioni per pianificare la realizzazione di un semplice manufatto.	- 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 - Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate - Utilizza in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione .
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE		-Utilizza le risorse materiali a sua disposizione per la realizzazione di semplici manufatti e prodotti, anche di tipo digitale. -Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale - E' consapevole dell'importanza di assumere comportamenti e scelte ecologicamente sostenibili in particolare riguardo alle diverse forme di energia utilizzate nei processi tecnologici

GRIGLIE VALUTAZIONE SCUOLA PRIMARIA

TECNOLOGIA

AMBITO	LIVELLO			
	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	Aiutato osserva semplici oggetti di uso quotidiano e ne conosce parzialmente le caratteristiche e le funzioni.	Osserva semplici oggetti di uso quotidiano e ne descrive le principali caratteristiche e le funzioni.	Osserva in modo autonomo oggetti di uso quotidiano e ne descrive le caratteristiche e le funzioni in modo completo.	Osserva e descrive con precisione la funzione principale e le caratteristiche di oggetti di uso quotidiano, spiegandone il funzionamento.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	Aiutato pianifica le principali fasi per la realizzazione di un semplice manufatto e/o oggetto	Guidato pianifica le fasi per la realizzazione di un semplice manufatto e/o oggetto.	Prevede e pianifica la realizzazione di un manufatto e/o oggetto in modo corretto.	Prevede e pianifica in modo sicuro e corretto la realizzazione di un manufatto e/o oggetto.
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	Aiutato realizza semplici rappresentazioni grafiche e/o manufatti.	Guidato esegue le principali fasi per la realizzazione di semplici rappresentazioni grafiche e/o manufatti anche di tipo digitale.	Realizza ed esegue in autonomia le principali fasi di realizzazione di varie rappresentazioni grafiche e/o manufatti di tipo digitale.	Realizza ed esegue le fasi di realizzazione di varie rappresentazioni grafiche e/o manufatti in modo corretto, preciso e creativo di tipo digitale.