

CONOSCENZA DEL MONDO/TECNOLOGIA

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA <i>da Raccomandazioni Europee 2018</i>	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
PROFILO IN USCITA <i>da Indicazioni Nazionali</i>	Dimostra prime abilità di tipo logico, si orienta nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni (inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali, dei media, delle tecnologie. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana)

Esiti Formativi 3 ANNI

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>da Indicazioni Nazionali</i>	<i>Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza</i>			
1. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	<i>In via di prima acquisizione</i>	<i>Base</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Avanzato</i>
	1.1 Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali, toccando, smontando, costruendo e ricostruendo.			
	L'alunno solo in situazioni note e guidato si avvia a individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali, toccando, smontando, costruendo e ricostruendo.	L'alunno solo in situazioni note e guidato, se necessario, si avvia a individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali, toccando, smontando, costruendo e ricostruendo.	L'alunno in situazioni note e prevalentemente in autonomia individua qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali, toccando, smontando, costruendo e ricostruendo.	L'alunno in situazioni anche non note e in autonomia individua qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali, toccando, smontando, costruendo e ricostruendo.

Esiti Formativi 4 ANNI

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>da Indicazioni Nazionali</i>	<i>Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza</i>			
1. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	<i>In via di prima acquisizione</i>	<i>Base</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Avanzato</i>
	1.1 Riconoscere e dare un nome alle proprietà individuate degli oggetti e dei materiali.			
	L'alunno solo in situazioni note e guidato si avvia a riconoscere e a dare un nome alle proprietà individuate degli oggetti e dei materiali.	L'alunno in situazioni note e guidato se necessario si avvia a riconoscere e a dare un nome alle proprietà individuate degli oggetti e dei materiali.	L'alunno in situazioni note e prevalentemente in autonomia riconosce e dà un nome alle proprietà individuate degli oggetti e dei materiali.	L'alunno in situazioni anche non note e in autonomia riconosce e dà un nome alle proprietà individuate degli oggetti e dei materiali.

2. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	2.1 Utilizzare materiali e tecniche diverse con differenti linguaggi espressivi.			
	L'alunno solo in situazioni note o guidato utilizza materiali e tecniche diverse e si avvia a conoscere le potenzialità offerte dalla tecnologia.	L'alunno in situazioni note e guidato, se necessario, utilizza materiali e tecniche diverse e si avvia a conoscere le potenzialità offerte dalla tecnologia.	L'alunno in situazioni note ma in autonomia utilizza materiali e tecniche diverse e si avvia a conoscere le potenzialità offerte dalla tecnologia.	L'alunno in situazioni non note e in completa autonomia utilizza materiali e tecniche diverse e si avvia a conoscere le potenzialità offerte dalla tecnologia.

Esiti Formativi 5 ANNI					
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>da Indicazioni Nazionali</i>	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza				
1. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	<i>In via di prima acquisizione</i>	<i>Base</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Avanzato</i>	
		1.1 Cerca di capire come sono fatti gli oggetti e i materiali e come funzionano.			
	L'alunno solo in situazioni note e guidato cerca di capire come sono fatti gli oggetti e i materiali e come funzionano.	L'alunno in situazioni note e guidato, se necessario, cerca di capire come sono fatti gli oggetti e i materiali e come funzionano.	L'alunno in situazioni anche non note, in prevalente autonomia, cerca di capire come sono fatti gli oggetti e i materiali e come funzionano.	L'alunno in situazioni anche non note, in completa autonomia, cerca di capire come sono fatti gli oggetti e i materiali e come funzionano.	
2. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.	2.1 Esplorare semplici strumenti mass-mediali.				
L'alunno solo in situazioni note e guidato esplora semplici strumenti mass-mediali.	L'alunno in situazioni note e guidato, se necessario, esplora e si avvia a utilizzare semplici strumenti mass-mediali.	L'alunno in situazioni note in autonomia esplora e si avvia a utilizzare semplici strumenti mass-mediali.	L'alunno in situazioni non note e in completa autonomia esplora e utilizza semplici strumenti mass-mediali.		

PRIMO CICLO

Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA <i>da Raccomandazioni Europee 2018</i>	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
PROFILO IN USCITA <i>da Indicazioni Nazionali</i>	Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali.

Esiti Formativi CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>da Indicazioni Nazionali</i>	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza				
1. Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). (Traguardo trasversale/arte)	NUCLEO TEMATICO	<i>In via di prima acquisizione</i>	<i>Base</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Avanzato</i>
	INTERVENIRE E TRASFORMARE	1.1 Realizza semplici oggetti seguendo le indicazioni date.			
	<i>Obiettivi specifici in forma operativa</i>	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare semplici oggetti seguendo le indicazioni date. 			
	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, crea un oggetto seguendo con fatica le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, in autonomia, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e non note e in completa autonomia, crea un oggetto seguendo con padronanza le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	
2. Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione	ESPRIMERSI E COMUNICARE	2.1 Applica procedure di base per utilizzare dispositivi multimediali in situazioni significative di gioco e non.			
		<i>Obiettivi specifici in forma operativa</i>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici (procedure canoniche dell'utilizzo del computer) Riconoscere e usare i principali componenti del computer: pulsante d'accensione, monitor, tastiera, mouse 		

<p>appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)</p>		<p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note, e in autonomia, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.</p>	<p>L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Esiti Formativi CLASSE SECONDA SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>da Indicazioni Nazionali</i>	Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza				
<p>1. Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali)</p> <p>(Traguardo trasversale/arte)</p>	<p>NUCLEO TEMATICO</p>	<p><i>In via di prima acquisizione</i></p>	<p><i>Base</i></p>	<p><i>Intermedio</i></p>	<p><i>Avanzato</i></p>
	<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<p>1.1 Realizza semplici oggetti, seguendo le indicazioni date e selezionando il materiale opportuno.</p>			
		<p><i>Obiettivi specifici in forma operativa</i></p> <p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato, crea un oggetto seguendo con fatica le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note, in autonomia, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e non note e in completa autonomia, crea un oggetto seguendo con padronanza le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.</p>

2. Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)	ESPRIMERSI E COMUNICARE	2.1 Applica procedure di base per utilizzare mezzi multimediali in situazioni di apprendimento; utilizza semplici programmi di scrittura .			
		<i>Obiettivi specifici in forma operativa</i>	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere brevi brani utilizzando la videoscrittura 		
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, e in autonomia, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.

Esiti Formativi CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <small>da Indicazioni Nazionali</small>		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
1. Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	NUCLEO TEMATICO	<i>In via di prima acquisizione</i>	<i>Base</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Avanzato</i>
	PREVEDERE, IMMAGINARE, PROGETTARE	1.1 Realizza oggetti, seguendo le indicazioni date e selezionando il materiale opportuno; documenta l'attività svolta			
		<i>Obiettivi specifici in forma operativa</i>	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare oggetti, seguendo le indicazioni date e selezionando il materiale opportuno; documenta l'attività svolta 		
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, realizza oggetti seguendo le indicazioni date e selezionando il materiale opportuno	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, realizza oggetti seguendo le indicazioni date e selezionando il materiale opportuno	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, in autonomia, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, riconosce e utilizza gli elementi del linguaggio visivo e pittorico.

(Traguardo trasversale/arte)					
2. Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)	ESPRIMERSI E COMUNICARE	2.1 Applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento; utilizza software didattici e di videoscrittura.			
		<i>Obiettivi specifici in forma operativa</i>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare autonomamente i comandi principali del computer e di alcuni programmi 		
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, ma in autonomia, applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, applica procedure informatiche in situazioni di apprendimento e utilizza software didattici e di videoscrittura.

Esiti Formativi CLASSE QUARTA SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE da Indicazioni Nazionali		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza				
1. Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma	NUCLEO TEMATICO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato	
	PREVEDERE, IMMAGINARE, PROGETTARE	1.1 Realizza oggetti scegliendo tra i materiali proposti i più adatti per realizzarli				
		<i>Obiettivi specifici in forma operativa</i>	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare oggetti scegliendo tra i materiali proposti i più adatti per realizzarli 			
	L'alunno, solo in situazioni note e guidato, crea un oggetto seguendo con fatica le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, in autonomia, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e non note e in completa autonomia, crea un oggetto seguendo con padronanza le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.		

anche audiovisivi e multimediali). (Traguardo trasversale/arte)					
2. Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)	ESPRIMERSI E COMUNICARE	2.1 Utilizza le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per realizzare il proprio lavoro			
		<i>Obiettivi specifici in forma operativa</i>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare Semplici procedure per realizzare elaborati personali per una comunicazione efficace 		
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, e in autonomia, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.

Esiti Formativi CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA					
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE da Indicazioni Nazionali		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
1. Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini	NUCLEO TEMATICO	<i>In via di prima acquisizione</i>	<i>Base</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Avanzato</i>
	PREVEDERE, IMMAGINARE, PROGETTARE	1.1 Pianifica la realizzazione di oggetti sapendo scegliere i materiali facilmente reperibili più adatti a realizzarli			
		<i>Obiettivi specifici in forma operativa</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pianificazione e realizzazione di oggetti sapendo scegliere i materiali facilmente reperibili più adatti a realizzarli 		
		L'alunno, solo in situazioni note e guidato, crea un oggetto seguendo con fatica le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, prevalentemente in situazioni note, in autonomia, crea un oggetto seguendo le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.	L'alunno, in situazioni note e non note e in completa autonomia, crea un oggetto seguendo con padronanza le diverse fasi per la realizzazione dello stesso.

<p>con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).</p> <p>(Traguardo trasversale/arte)</p>					
<p>2. Individua/distingue/ riconosce le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti,), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)</p>	<p><i>ESPRIMERSI E COMUNICARE</i></p>	<p>2.1 Utilizza le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per realizzare, presentare e condividere il proprio lavoro</p>			
		<p><i>Obiettivi specifici in forma operativa</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare procedure per realizzare elaborati personali per una comunicazione efficace 		
<p>L'alunno, solo in situazioni note e guidato, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.</p>	<p>L'alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.</p>	<p>L'alunno, prevalentemente in situazioni note, e in autonomia, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.</p>	<p>L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, riesce a utilizzare nuove procedure informatiche di base.</p>		

Esiti Formativi CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA I GRADO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>da Indicazioni Nazionali</i>		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
<p>1. 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.</p> <p>2. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p>	NUCLEO TEMATICO	<i>In via di prima acquisizione</i>	<i>Base</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Avanzato</i>
		1.1 Conoscere le proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali			
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce le proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, conosce le proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce con una certa continuità e padronanza le proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, conosce con continuità e padronanza le proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		1.2 Acquisire semplici procedure informatiche di base			
	<i>Vedere, Osservare, Sperimentare</i>	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, riesce ad acquisire nuove procedure informatiche di base, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, riesce ad acquisire nuove procedure informatiche di base, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia riesce ad acquisire con una certa continuità e padronanza semplici procedure informatiche di base, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, riesce ad acquisire con continuità e padronanza semplici applicazioni informatiche di base, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		2.1 Valutare le conseguenze di scelte e decisioni di tipo tecnologico			
<i>Prevedere, immaginare, progettare</i>	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, valuta le conseguenze di scelte e decisioni di tipo tecnologico, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, valuta le conseguenze di scelte e decisioni di tipo tecnologico, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia valuta con una certa continuità e padronanza le conseguenze di scelte e decisioni di tipo tecnologico, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, valuta con continuità e padronanza le conseguenze di scelte e decisioni di tipo tecnologico, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	
	3.1 Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione delle costruzioni geometriche fondamentali				
3. Progetta e realizza rappresentazioni	<i>Vedere, Osservare, Sperimentare</i>	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce ed utilizza gli	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, conosce	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia,

<p>grafiche o infografiche, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>		strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione delle costruzioni geometriche fondamentali, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	ed utilizza gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione delle costruzioni geometriche fondamentali, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione delle costruzioni geometriche fondamentali, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	conosce ed utilizza con continuità e padronanza gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione delle costruzioni geometriche fondamentali, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
	3.2 Leggere ed interpretare semplici disegni tecnici				
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, legge ed interpreta semplici disegni tecnici, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, legge ed interpreta semplici disegni tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia legge ed interpreta con una certa continuità e padronanza semplici disegni tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, legge ed interpreta con continuità e padronanza semplici disegni tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
	3.3 Elencare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto				
	<i>Prevedere, Immaginare, Progettare</i>	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, elenca le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, elenca le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia elenca con una certa continuità e padronanza le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, elenca con continuità e padronanza le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
	3.4 Costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili				
<i>Intervenire, trasformare, Produrre</i>	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, costruisce semplici oggetti con materiali facilmente reperibili, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, costruisce semplici oggetti con materiali facilmente reperibili, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia costruisce con una certa padronanza semplici oggetti con materiali facilmente reperibili, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, costruisce con padronanza semplici oggetti con materiali facilmente reperibili, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	
3.5 Creare motivi decorativi su una struttura portante di un dato poligono					

		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, crea motivi decorativi su una struttura portante di un dato poligono, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea motivi decorativi su una struttura portante di un dato poligono, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia crea motivi decorativi su una struttura portante di un dato poligono, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, crea motivi decorativi su una struttura portante di un dato poligono, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
3.6 Creare un prodotto multimediale su tematiche affrontate durante l'anno scolastico					
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, crea un prodotto multimediale su tematiche note, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, crea un prodotto multimediale su tematiche note recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia crea un prodotto multimediale su tematiche note recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, crea un prodotto multimediale su tematiche note recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.

Esiti Formativi CLASSE SECONDA SCUOLA SECONDARIA I GRADO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>da Indicazioni Nazionali</i>		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza				
1. 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	NUCLEO TEMATICO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato	
	<i>Vedere, Osservare, Sperimentare</i>	1.1 Effettuare semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali				
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, effettua indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, effettua indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia effettua con una certa continuità e padronanza indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, effettua con continuità e padronanza indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	
1.2 Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità						
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, riesce a utilizzare nuove	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, riesce a	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia,	

<p>diverse forme di energia coinvolte.</p>		applicazioni informatiche, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	utilizzare nuove applicazioni informatiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	riesce ad utilizzare con una certa continuità e padronanza nuove applicazioni informatiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	riesce ad utilizzare con continuità e padronanza nuove applicazioni informatiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	
	<p><i>Prevedere, immaginare, progettare</i></p>	<p>1.3 Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</p>				
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, valuta le conseguenze di scelte relative a situazioni problematiche, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, valuta le conseguenze di scelte relative a situazioni problematiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia valuta con una certa continuità e padronanza le conseguenze di scelte relative a situazioni problematiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, valuta con continuità e padronanza le conseguenze di scelte relative a situazioni problematiche recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	
<p>2. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica, vari compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Realizza rappresentazioni grafiche, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<p><i>Vedere, Osservare, Sperimentare</i></p>	<p>2.1 Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di solidi in proiezione ortogonale</p>				
			L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce ed utilizza gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di solidi in proiezione ortogonale, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, conosce ed utilizza gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di solidi in proiezione ortogonale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce ed utilizza con una certa continuità e padronanza gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di solidi in proiezione ortogonale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, conosce ed utilizza con continuità e padronanza gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di solidi in proiezione ortogonale, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		<p>2.2 Leggere ed interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative</p>				
			L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, legge ed interpreta semplici disegni tecnici, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, legge ed interpreta semplici disegni tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia legge ed interpreta con una certa continuità e padronanza semplici disegni tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, legge ed interpreta con continuità e padronanza semplici disegni tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		<p>2.3 Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</p>				

		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, esegue semplici misurazioni o rilievi relativi ad ambienti familiari, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, esegue semplici misurazioni o rilievi relativi ad ambienti familiari, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia esegue con una certa continuità e padronanza semplici misurazioni o rilievi relativi ad ambienti familiari, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, esegue con continuità e padronanza semplici misurazioni o rilievi relativi ad ambienti familiari, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
	<i>Prevedere, Immaginare, Progettare</i>	2.4 Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, impiegando materiali di uso quotidiano			
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia pianifica con una certa continuità e padronanza le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, pianifica con continuità e padronanza le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
	<i>Intervenire, trasformare, Produrre</i>	2.5 Rilevare e disegnare la propria stanza o altri luoghi			
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, rileva e disegna la propria stanza o altri luoghi, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, rileva e disegna la propria stanza o altri luoghi, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia rileva e disegna con una certa continuità la propria stanza o altri luoghi, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, rileva e disegna con continuità e padronanza la propria stanza o altri luoghi, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
3. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale	<i>Vedere, Osservare, Sperimentare</i>	3.1 Accostarsi all'utilizzo di programmi di disegno 3D			
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, utilizza programmi di disegno 3D, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, utilizza programmi di disegno 3D, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia utilizza con una certa continuità e padronanza programmi di disegno 3D, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, utilizza con continuità e padronanza programmi di disegno 3D, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.

Esiti Formativi CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA I GRADO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>da Indicazioni Nazionali</i>		Obiettivi di apprendimento e relativi Livelli di competenza/padronanza			
1. 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.	NUCLEO TEMATICO	<i>In via di prima acquisizione</i>	<i>Base</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Avanzato</i>
	<i>Vedere, Osservare, Sperimentare</i>	1.1 Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità			
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, riesce a utilizzare nuove applicazioni informatiche, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, riesce a utilizzare nuove applicazioni informatiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia riesce ad utilizzare con una certa continuità e padronanza nuove applicazioni informatiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, riesce ad utilizzare con continuità e padronanza nuove applicazioni informatiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
<i>Prevedere, immaginare, progettare</i>	1.2 Classifica e conosce le diverse fonti di energia e il loro impiego tecnologico				
	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, classifica e conosce le diverse forme di energia, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, classifica e conosce le diverse forme di energia, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia classifica e conosce con una certa continuità e padronanza le diverse forme di energia, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, classifica e conosce con continuità e padronanza le diverse forme di energia, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	
	1.3 Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi				
	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, valuta le conseguenze di scelte relative a situazioni problematiche, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, valuta le conseguenze di scelte relative a situazioni problematiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia valuta con una certa continuità e padronanza le conseguenze di scelte relative a situazioni problematiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, valuta con continuità e padronanza le conseguenze di scelte relative a situazioni problematiche recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	
2. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni	<i>Vedere, Osservare, Sperimentare</i>	2.1 Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di solidi nelle tre principali assonometrie			
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, conosce ed utilizza gli strumenti e le regole del disegno	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, conosce ed utilizza gli strumenti e le regole	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia conosce ed utilizza con una certa	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, conosce ed utilizza con continuità

tecniche per eseguire, in maniera metodica, vari compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Realizza rappresentazioni grafiche, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.		tecnico nella rappresentazione di solidi nelle tre principali assonometrie, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	del disegno tecnico nella rappresentazione di solidi nelle tre principali assonometrie, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	continuità e padronanza gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di solidi nelle tre principali assonometrie, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	e padronanza gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione solidi nelle tre principali assonometrie, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		2.2 Leggere ed interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative			
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, legge ed interpreta semplici disegni tecnici, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, legge ed interpreta semplici disegni tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia legge ed interpreta con una certa continuità e padronanza semplici disegni tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, legge ed interpreta con continuità e padronanza semplici disegni tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		2.3 Approfondire l'utilizzo di programmi per il disegno 3D			
		L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, riesce a utilizzare nuove applicazioni informatiche, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, riesce a utilizzare nuove applicazioni informatiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia riesce ad utilizzare con una certa continuità e padronanza nuove applicazioni informatiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, riesce ad utilizzare con continuità e padronanza nuove applicazioni informatiche, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
		2.4 Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, impiegando materiali di uso quotidiano			
	<i>Prevedere, Immaginare, Progettare</i>	L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, pianifica le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.	L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia pianifica con una certa continuità e padronanza le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.	L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, pianifica con continuità e padronanza le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.
3. Conosce oggetti, strumenti e macchine di	<i>Vedere,</i>	3.1 Leggere e interpretare semplici schemi tecnici per spiegare il funzionamento di una centrale elettrica			

<p>uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali</p>	<p><i>Osservare, Sperimentare</i></p>	<p>L'Alunno, solo in situazioni note e guidato, legge e interpreta semplici schemi tecnici, recuperando, con fatica, le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L'Alunno, in situazioni note e guidato, se necessario, legge e interpreta semplici schemi tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici.</p>	<p>L'Alunno, prevalentemente in situazioni note ma in autonomia legge e interpreta con una certa continuità e padronanza semplici schemi tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>	<p>L'alunno, anche in situazioni non note e in completa autonomia, legge e interpreta con continuità e padronanza semplici schemi tecnici, recuperando le conoscenze e le abilità (risorse) acquisite in contesti di apprendimento scolastici ed extrascolastici.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------