

TECNOLOGIA
SCUOLA DELL'INFANZIA

ASSE TECNOLOGICO-SCIENTIFICO

CAMPO D'ESPERIENZA		LA CONOSCENZA DEL MONDO - IMMAGINI, SUONI E COLORI	
COMPETENZE SPECIFICHE	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
<p>Usufruire delle nuove tecnologie per giocare, svolgere attività varie, acquisire informazioni.</p> <p>Comunicare ed esprimere emozioni, raccontare, utilizzando i linguaggi non verbali e diverse forme di rappresentazione.</p> <p>Sperimentare le prime forme di comunicazione utilizzando le tecnologie</p>	<p>Il bambino sperimenta nuove forme di comunicazione ed esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia.</p> <p>Il bambino raggruppa ed ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi utilizzando simboli per registrarli.</p> <p>Il bambino osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>	<p style="text-align: center;">3 ANNI:</p> <p>Raggruppare oggetti uguali o dello stesso genere</p> <p>Percepire e distinguere le principali figure geometriche (cerchio)</p> <p>Distinguere e valutare le dimensioni grande/piccolo</p> <p>Osservare le fasi di cambiamento degli organismi</p> <p style="text-align: center;">4 ANNI:</p> <p>Comprendere ed operare secondo il criterio d'insieme</p> <p>Distinguere e valutare le dimensioni</p> <p>Osservare ed esplorare la natura e le sue trasformazioni</p> <p>Riconoscere le differenze tra il mondo naturale e quello antropico</p>	<p>Figure geometriche</p> <p>Le dimensioni degli oggetti</p> <p>Strumenti e tecniche di misurazione</p> <p>Concetto d'insieme</p> <p>Caratteristiche del mondo naturale e antropico</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Utilizzo di nuove forme di comunicazione</p>

		<p>5 ANNI:</p> <p>Eseguire seriazioni e riprodurle graficamente</p> <p>Eseguire confronti, valutazioni e misurazioni</p> <p>Discriminare e descrivere le trasformazioni in natura</p> <p>Osservare, riconoscere e descrivere le differenti caratteristiche del mondo naturale ed antropico</p> <p>Discriminare e descrivere le trasformazioni in natura.</p>	
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**SCUOLA PRIMARIA
TECNOLOGIA – CLASSE PRIMA**

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza. - Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 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. - Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni (raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, misurare, trasportare, ...). - Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. - Seguire istruzioni d'uso. - Conoscere come si accende e si spegne il computer. - Conoscere l'uso della tastiera e del mouse. - Muoversi in un ambiente informatico strutturato seguendone le regole. - Giocare con il computer. - Scrivere il proprio nome.

TECNOLOGIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza. - Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 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. - Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. - Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni (raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, misurare, trasportare, ...). - Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. - Seguire istruzioni d'uso. - Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale. - Comprendere l'importanza della tecnologia come maggiorazione delle capacità umane. - Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione: <ul style="list-style-type: none"> • disegnare a colori i modelli realizzati o altre immagini usando semplici programmi di grafica; • saper inserire le maiuscole e modificare i caratteri in Word.

TECNOLOGIA – CLASSE TERZA

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza. - Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 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. - Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. - Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni (raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, misurare, trasportare...) e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza. - Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. - Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. - Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. - Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
		<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazioni, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Comprendere l'importanza della tecnologia come maggiorazione delle capacità umane. - Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione: <ul style="list-style-type: none"> • conoscere le norme di tutela della salute e della sicurezza del computer; • saper scrivere in Word e inserire le maiuscole; • saper modificare, colorare ed evidenziare le parole; • saper centrare i titoli; • saper stampare un documento; • saper stampare le informazioni e copiare le immagini in Word; • saper utilizzare il browser Internet Explorer; • saper usare un motore di ricerca per trovare le informazioni sul Web.

TECNOLOGIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>1 Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.</p> <p>2 Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 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. - Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. - Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri. - 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 	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osservando oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia dell'umanità.

- | | | |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro:- utilizzare in modo appropriato gli strumenti per il disegno;- utilizzare le rappresentazioni grafiche per organizzare e comunicare dati e procedure (algoritmi, grafici, tabelle, diagrammi);- utilizzare "taglia" e "incolla" per riordinare le parti di un testo. |
|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

TECNOLOGIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<p>? Trasferisce, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.</p> <p>- Utilizza le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. - Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri. - 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>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e distinguere la funzione dal funzionamento. - Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. - Rispettare le regole di sicurezza nell'uso di strumenti che funzionano con le diverse forme di energia. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego, realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro: <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro: - utilizzare in modo appropriato gli strumenti per il disegno; - utilizzare le rappresentazioni grafiche per organizzare e comunicare dati e procedure (algoritmi, grafici, tabelle, diagrammi);

		<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare "taglia" e "incolla" per riordinare le parti di un testo; - stampare un documento in tutte le sue pagine o solo alcune; - costruire un semplice elenco di procedure, articolando con una numerazione significativa; - inserire un'immagine in un documento, utilizzando i comandi appropriati; - inserire un'immagine in un documento, disponendo intorno il testo; - disegnare forme, frecce e fumetti, in base ad un progetto; - predisporre scritte colorate con lo strumento WordArt;.
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
TECNOLOGIA – CLASSE PRIMA**

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
-----------------------------------------------	---------------------------------------------------	-----------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Iniziare ad analizzare la realtà tecnologica, considerata in relazione con l'uomo e l'ambiente. - Progettare, realizzare e verificare esperienze operative, utilizzando il metodo scientifico. - Acquisire metodologie tecniche e tecnologiche. - Comprendere ed utilizzare linguaggi specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> - - L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli essere viventi e gli altri elementi naturali. - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. - - 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. - Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alla proprie necessità di studio e socializzazione. - Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni. - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. - Effettuare semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

TECNOLOGIA – CLASSE SECONDA

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - Osservare ed analizzare la realtà tecnologica, considerata in relazione con l'uomo e l'ambiente. - Progettare, realizzare e verificare esperienze operative, utilizzando il metodo scientifico. - Acquisire metodologie tecniche e tecnologiche. - Comprendere ed utilizzare linguaggi specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli essere viventi e gli altri elementi naturali. - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. - E' 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. - Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alla proprie necessità di studio e socializzazione. - Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni. - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. - Eseguire misurazioni e rilievi grafici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. - Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. - Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. - Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. - Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità.

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
		<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. - Programmare ambienti informatici.

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> - Iniziare ad osservare la realtà tecnologica, considerata in relazione con l'uomo e l'ambiente. - Progettare, realizzare e verificare esperienze operative, utilizzando il metodo scientifico. - Acquisire metodologie tecniche e tecnologiche. - Comprendere ed utilizzare linguaggi specifici 	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli essere 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. - Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alla proprie necessità di studio e socializzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.

COMPETENZE SPECIFICHE DISCIPLINARI	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alla proprie necessità di studio e socializzazione. - Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni. - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità. - Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. - Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.