

## *Competenze e Obiettivi di Apprendimento di Tecnologia/Informatica - Traguardi*

	Descrittori	<u>Informatica al termine della scuola primaria</u>	<u>Tecnologia al termine della scuola secondaria di I grado</u>
<b>COMPETENZE</b>		<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<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.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>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.</p> <p>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> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>A. VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>• Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>• Riconoscere le funzioni principali di un software informatico: paint, word, power point, excell</li> <li>• Rappresentare al computer i dati dell'osservazione attraverso l'uso di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul>

<b>B. PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>• Raccogliere informazioni, dati, immagini imparando ad accedere e navigare in internet</li> <li>• Sviluppare competenze logiche e capacità di problem solving in modo creativo attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco, concretizzabile sia attraverso attività ludico-motorie, sia attraverso l'uso di strumenti digitali, favorendo nel contempo l'acquisizione di consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie informatiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> <li>• Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</li> </ul>
<b>C. INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le principali parti costitutive di una postazione multimediale</li> <li>• Utilizzare la piattaforma OFFICE 365 e le relative app a disposizione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>