I.C. PIOMBINO DESE

CURRICOLO DISCIPLINARE DI TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA: CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (termine scuola primaria)	CONCETTI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	VALUTAZIONE
• 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	• Vedere e osservare	• Utilizzare il pc ed alcune periferiche. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Ascoltare istruzioni e usare semplici software didattici	• Saper riconoscere i principali dispositivi informatici di input e output. • Saper riconoscere le principali funzioni di un software. • Con la supervisione dell'insegnante utilizzare il computer per attività e giochi didattici. • Utilizzare tastiera e mouse e riconoscere lettere e numeri.	• Conoscere le principali parti del pc e le periferiche più comuni. • Conoscere le funzioni dei principali software in uso.	• Osservazioni sistematiche in itinere
	• Prevedere immaginare	• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	• Saper pianificare e descrivere il procedimento per realizzare semplici oggetti di uso comune.	• Conoscere il procedimento per realizzare semplici oggetti. • Conoscere le proprietà di alcuni materiali (carta, legno, stoffa, metallo, plastica,..) • Coding unplugged : programmazione su carta quadrettata,	• Osservazioni sistematiche in itinere

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				algoritmi, tappeto a scacchiera • Coding con l'uso di software specifico (ad es. code.org) •	
	• Intervenire e trasformare	• Rappresentare con disegni elementi artificiali.	• Saper utilizzare le diverse tecniche di rappresentazione grafica. • Eseguire decorazioni • Seguire istruzioni per eseguire semplici manufatti utilizzando vari materiai	• Conoscere le diverse tipologie del linguaggio grafico.	• Osservazioni sistematiche in itinere.
METODO	• Ascolto, conversazione, discussione • Laboratori e ricerca • Lavoro di gruppo, collaborazione, sostegno tra pari, suddivisione dei ruoli • Apprendimento in contesti sperimentali • Problem posing e problem solving, metodo scientifico • UDA e compiti di realtà • Valorizzazione e utilizzo delle conoscenze già in possesso dagli alunni				
ESPERIENZE SIGNIFICATIVE	• Spazio riservato alla programmazione di classe: adesione a progetti, visite e/o uscite didattiche, ... • Esempi: Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali... Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. (es. le forbici, la caffettiera, bicicletta...) Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli d'istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale. Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti; utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare ed organizzare i dati. Utilizzare software di presentazione (power point) per effettuare semplici slide.				

I.C. PIOMBINO DESE

CURRICOLO DISCIPLINARE DI TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA: CLASSE SECONDA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (termine scuola primaria)	CONCETTI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	VALUTAZIONE
• 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.	• Vedere e osservare	• Utilizzare il pc ed alcune periferiche. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	• Saper riconoscere i principali dispositivi informatici di input e output. • Saper riconoscere le principali funzioni di un software.	• Conoscere le principali parti del pc e le periferiche più comuni. • Conoscere le funzioni dei principali software in uso. • Coding unplugged : programmazione su carta quadrettata, algoritmi, tappeto a scacchiera • Coding con l'uso di software specifico (ad es. code.org)	• Osservazioni sistematiche in itinere
	• Prevedere immaginare	• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Scrivere il procedimento di alcuni processi utilizzati nel proprio operato.	• Saper pianificare e descrivere il procedimento per realizzare semplici oggetti di uso comune. •	• Conoscere il procedimento per realizzare semplici oggetti. • Conoscere le proprietà di alcuni materiali (carta, legno, stoffa, metallo, plastica...) • Conoscere il procedimento per realizzare semplici oggetti di uso comune (algoritmi…)	• Osservazioni sistematiche in itinere.

• 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				• Coding unplugged : programmazione su carta quadrettata, algoritmi, tappeto a scacchiera • Coding con l'uso di software specifico (ad es. code.org)	
	• Intervenire e trasformare	• Rappresentare con disegni elementi artificiali. • Smontare, rimontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.	• Saper utilizzare le diverse tecniche di rappresentazione grafica. • Saper smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Eseguire decorazioni • Seguire istruzioni per eseguire semplici manufatti utilizzando vari materiai	• Conoscere le diverse tipologie del linguaggio grafico. • Conoscere le parti che compongono gli oggetti o i dispositivi presi in esame.	• Osservazioni sistematiche in itinere.
METODO	• Ascolto, conversazione, discussione • Laboratori e ricerca • Lavoro di gruppo, collaborazione, sostegno tra pari, suddivisione dei ruoli • Apprendimento in contesti sperimentali • Problem posing e problem solving, metodo scientifico • UDA e compiti di realtà Valorizzazione e utilizzo delle conoscenze già in possesso dagli alunni				
ESPERIENZE SIGNIFICATIVE	• Spazio riservato alla programmazione di classe: adesione a progetti, visite e/o uscite didattiche, ... • Esempi: Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali... Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. (es. le forbici, la caffettiera, bicicletta...) Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli d'istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale. Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti; utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare ed organizzare i dati. Utilizzare software di presentazione (power point) per effettuare semplici slide.				

I.C. PIOMBINO DESE

CURRICOLO DISCIPLINARE DI TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA: CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (termine scuola primaria)	CONCETTI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	VALUTAZIONE
• 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. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in	• Vedere e osservare	• Utilizzare il pc ed alcune periferiche. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	• Saper riconoscere i principali dispositivi informatici di input e output. • Saper riconoscere le principali funzioni di un software.	• Conoscere le principali parti del pc e le periferiche più comuni. • Conoscere le funzioni dei principali software in uso.	• Osservazioni sistematiche in itinere
	• Prevedere immaginare	• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Scrivere il procedimento di alcuni processi utilizzati nel proprio operato.	• Saper pianificare e descrivere il procedimento per realizzare semplici oggetti di uso comune.	• Conoscere il procedimento per realizzare semplici oggetti. • Conoscere le proprietà di alcuni materiali (carta, legno, stoffa, metallo, plastica...) • Conoscere il procedimento per realizzare semplici oggetti di uso comune (algoritmi…)	• Osservazioni sistematiche in itinere.
	• Intervenire e trasformare	• Rappresentare con disegni elementi artificiali. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni, i limiti della tecnologia attuale.	• Saper utilizzare le diverse tecniche di rappresentazione grafica.	• Conoscere le diverse tipologie del linguaggio grafico. • Coding unplugged : programmazione su carta quadrettata, algoritmi, tappeto a scacchiera	• Osservazioni sistematiche in itinere

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				• Coding con l'uso di software specifico (ad es. code.org)	
METODO	• Ascolto, conversazione, discussione • Laboratori e ricerca • Lavoro di gruppo, collaborazione, sostegno tra pari, suddivisione dei ruoli • Apprendimento in contesti sperimentali • Problem posing e problem solving, metodo scientifico • UDA e compiti di realtà Valorizzazione e utilizzo delle conoscenze già in possesso dagli alunni				
ESPERIENZE SIGNIFICATIVE	• Spazio riservato alla programmazione di classe: adesione a progetti, visite e/o uscite didattiche, ... • Esempi: Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali... Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. (es. le forbici, la caffettiera, bicicletta...) Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli d'istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale. Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti; utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare ed organizzare i dati. Utilizzare software di presentazione (power point) per effettuare semplici slide.				

I.C. PIOMBINO DESE

CURRICOLO DISCIPLINARE DI TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA: CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (termine scuola primaria)	CONCETTI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	VALUTAZIONE
• 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. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in	• Vedere e osservare	• Utilizzare il pc ed alcune periferiche. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Osservare e distinguere semplici procedure per la selezione e la presentazione di elementi del mondo artificiale.	• Saper riconoscere i principali dispositivi informatici di input e output. • Saper riconoscere le principali funzioni di un software. • Saper eseguire semplici misurazioni. • Saper leggere e interpretare le guide d'uso e i manuali d'istruzioni • Saper analizzare semplici procedure per la presentazione di elementi del mondo artificiale.	• Conoscere le principali parti del pc e le periferiche più comuni. • Conoscere le funzioni dei principali software in uso. • Conoscere i principali sistemi di misurazione. • Conoscere l'utilità delle guide e dei manuali. • Conoscere diverse procedure per la presentazione di oggetti del mondo artificiale (power point ricerche su internet, cartellonistica...)	• Osservazioni sistematiche in itinere
	• Prevedere immaginare	• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Scrivere il procedimento di alcuni	• Saper pianificare e descrivere il procedimento per realizzare semplici oggetti di uso comune. • Saper pianificare e descrivere il	• Conoscere il procedimento per realizzare semplici oggetti. • Conoscere le proprietà di alcuni materiali	• Osservazioni sistematiche in itinere

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		processi utilizzati nel proprio operato. • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.	procedimento per realizzare semplici oggetti di uso comune. • Saper effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti ed effettuare semplici classificazioni.	(carta, legno, stoffa, metallo, plastica...) • Conoscere il procedimento per realizzare semplici oggetti di uso comune (algoritmi…) • Coding unplugged : programmazione su carta quadrettata, algoritmi, tappeto a scacchiera • Coding con l'uso di software specifico (ad es. code.org) • Conoscere i principali sistemi di misurazione.	
	• Intervenire e trasformare	• Rappresentare con disegni elementi artificiali. • Smontare, rimontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni, i limiti della tecnologia attuale.	• Saper utilizzare le diverse tecniche di rappresentazione grafica. • Saper smontare e rimontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.	• Conoscere le diverse tipologie del linguaggio grafico. • Conoscere le parti che compongono gli oggetti o i dispositivi presi in esame.	• Osservazioni sistematiche in itinere
METODO	• Ascolto, conversazione, discussione • Laboratori e ricerca • Lavoro di gruppo, collaborazione, sostegno tra pari, suddivisione dei ruoli • Apprendimento in contesti sperimentali • Problem posing e problem solving, metodo scientifico • UDA e compiti di realtà Valorizzazione e utilizzo delle conoscenze già in possesso dagli alunni				
ESPERIENZE SIGNIFICATIVE	• Spazio riservato alla programmazione di classe: adesione a progetti, visite e/o uscite didattiche, ... • Esempi: Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali...				

	Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. (es. le forbici, la caffettiera, bicicletta...) Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli d'istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale. Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti; utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare ed organizzare i dati. Utilizzare software di presentazione (power point) per effettuare semplici slide.

I.C. PIOMBINO DESE

CURRICOLO DISCIPLINARE DI TECNOLOGIA SCUOLA PRIMARIA: CLASSE QUINTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (termine scuola primaria)	CONCETTI FONDANTI	COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	VALUTAZIONE
• 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. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in	• Vedere e osservare	• Utilizzare il pc ed alcune periferiche. • Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. • Osservare le trasformazioni causate dall'uomo sull'ambiente a seguito dell'utilizzo delle risorse energetiche.	• Saper riconoscere i principali dispositivi informatici di input e output. • Saper riconoscere le principali funzioni di un software. • Saper descrivere e classificare le trasformazioni portate dall'uomo sull'ambiente.	• Conoscere le principali parti del pc e le periferiche più comuni. • Conoscere le funzioni dei principali software in uso. • Conoscere le trasformazioni apportate dall'uomo sull'ambiente.	• Osservazioni sistematiche in itinere
	• Prevedere immaginare	• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Scrivere il procedimento di alcuni processi utilizzati nel proprio operato. • Riflettere sull'impatto ambientale derivato dall'utilizzo delle risorse energetiche. • Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per	• Saper pianificare e descrivere il procedimento per realizzare semplici oggetti di uso comune. • Saper pianificare e descrivere il procedimento per realizzare semplici oggetti di uso comune. • Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto ambientale. • Saper trovare notizie e informazioni utilizzando internet.	• Conoscere il procedimento per realizzare semplici oggetti. • Conoscere le proprietà di alcuni materiali (carta, legno, stoffa, metallo, plastica...) • Coding unplugged : programmazione su carta quadrettata, • algoritmi, tappeto a scacchiera • Coding con l'uso di software specifico (ad es. code.org)	• Osservazioni sistematiche in itinere

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		reperire notizie e informazioni.		• Conoscere i problemi legati alla produzione di energia utilizzando appositi schemi e indagare sui benefici e sui problemi ecologici • Conoscere alcuni rischi nell'utilizzo della rete internet e ipotizzare alcune soluzioni preventive. • Conoscere i rischi nell'utilizzo di apparecchiature elettriche ed elettroniche.	
	• Intervenire e trasformare	• Rappresentare con disegni elementi artificiali. • Utilizzare le risorse energetiche in modo consapevole evitando inutili sprechi • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni, i limiti della tecnologia attuale.	• Saper utilizzare le diverse tecniche di rappresentazione grafica. • Saper mettere in atto alcuni comportamenti adeguati per evitare sprechi energetici. • Saper rappresentare semplici oggetti con il disegno tecnico.	• Conoscere le diverse tipologie del linguaggio grafico. • Conoscere i comportamenti adeguati per evitare sprechi nell'utilizzo delle energie. • Conoscere le diverse tipologie del linguaggio grafico-tecnico	• Osservazioni sistematiche in itinere.
METODO	• Ascolto, conversazione, discussione • Laboratori e ricerca • Lavoro di gruppo, collaborazione, sostegno tra pari, suddivisione dei ruoli • Apprendimento in contesti sperimentali • Problem posing e problem solving, metodo scientifico				

	• UDA e compiti di realtà Valorizzazione e utilizzo delle conoscenze già in possesso dagli alunni
ESPERIENZE SIGNIFICATIVE	• Spazio riservato alla programmazione di classe: adesione a progetti, visite e/o uscite didattiche, ... • Esempi: Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari ad esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali... Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. (es. le forbici, la caffettiera, bicicletta...) Analizzare e redigere rapporti intorno alle tecnologie per la difesa dell'ambiente e per il risparmio delle risorse idriche ed energetiche, redigere protocolli d'istruzioni per l'utilizzo oculato delle risorse, per lo smaltimento dei rifiuti, per la tutela ambientale. Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti; utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare ed organizzare i dati. Utilizzare software di presentazione (power point) per effettuare semplici slide.