

DAL CAMPO DI ESPERIENZA "LA CONOSCENZA DEL MONDO" ALLA TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: ***Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia.***

"Le competenze matematiche considerate indispensabili sono quelle che permettono di risolvere i problemi legati alla quotidianità. Quelle in campo scientifica e tecnologico, invece, si risolvono nella capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla terra".

<table>
<tr><th colspan="5">Competenza di base di TECNOLOGIA</th></tr>
<tr><th colspan="5">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</th></tr>
<tr><th colspan="5">INFANZIA</th></tr>
<tr><th colspan="2">3 /4 ANNI</th><th colspan="3">5 ANNI</th></tr>
<tr><td colspan="2">-Toccare, smontare e costruire per affinare i propri gesti.
-Individuare le prime qualità e proprietà di semplici oggetti e materiali.</td><td colspan="3">-Toccare, smontare, costruire e ricostruire per affinare i propri gesti.
-Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali</td></tr>
<tr><th colspan="5">PRIMO CICLO</th></tr>
<tr><th colspan="3">PRIMARIA
VEDERE E OSSERVARE</th><th colspan="2">SECONDARIA PRIMO GRADO
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</th></tr>
<tr><th>CLASSE 1ª/2ª</th><th>CLASSE 3ª</th><th>CLASSE 4ª/5ª</th><th>CLASSE 1ª/2ª</th><th>CLASSE 3ª</th></tr>
<tr><td>-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
-Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni.</td><td>-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
-Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
-Riconoscere e</td><td>-Eseguire misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</td><td>-Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
-Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.
-Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche,</td><td>-Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
-Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
-Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella</td></tr>
</table>

-Ascoltare e eseguire istruzioni di montaggio. -Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. -Impiegare semplici regole del disegno tecnico per rappresentare enti geometrici (righello e squadra).	-Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. -Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. -Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (righello, squadra, goniometro e compasso).	meccaniche e tecnologiche di vari materiali. -Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. -Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.	rappresentazione di oggetti o processi. -Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. -Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
INFANZIA				
3 /4 ANNI -Riconoscere in semplici oggetti l'utilizzo e ne saper attribuire ad essi il nome.			**5 ANNI** -Immaginare la struttura di oggetti e sapere assemblarli in varie costruzioni.	
PRIMO CICLO				
PRIMARIA **PREVENIRE E IMMAGINARE**			**SECONDARIA PRIMO GRADO** **PREVENIRE, IMMAGINARE E PROGETTARE**	
CLASSE 1ª /2ª	**CLASSE 3ª**	**CLASSE 4ª/5ª**	**CLASSE 1ª/2ª**	**CLASSE 3ª**
-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	-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Prevedere le conseguenze di decisioni comportamenti personali o relative alla propria classe. -Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.	-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	-Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. -Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. -Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. -Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. -Progettare una gita d'istruzione o la	Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. Progettare una gita d'istruzione o la

elencando gli strumenti e i materiali necessari.	-Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. -Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.	visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.	visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
INFANZIA				
3 /4 ANNI -Manipolare materiali per realizzare manufatti. -Osservare e familiarizzare con il mondo multimediale, attraverso macchine e strumenti tecnologici.			**5 ANNI** -Manipolare materiali per realizzare manufatti -Sperimentare la multimedialità utilizzando macchine e strumenti tecnologici in modo appropriato.	
PRIMO CICLO				
PRIMARIA **INTERVENIRE E TRASFORMARE**			**SECONDARIA PRIMO GRADO** **INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE**	
CLASSE 1ª / 2ª	**CLASSE 3ª**	**CLASSE 4ª / 5ª**	**CLASSE 1ª/2ª**	**CLASSE 3ª**
Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità.	Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Smontare semplici oggetti e meccanismi. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare, sul computer un comune programma di utilità.	Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune	Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti). Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.	Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti). Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.

		programma di utilità.		

INDICAZIONI METODOLOGICHE:

L'educazione tecnologica si presta molto bene per iniziare un'attività laboratoriale, intesa non solo come utilizzo di spazi attrezzati, ma anche come modalità di apprendimento/ insegnamento, basato sull'operare praticamente su oggetti e sulla riflessione guidata, collettiva, che pone le basi della conoscenza.

Nella scuola dell'infanzia e nella scuola primaria il bambino verrà guidato, dall'insegnante e poi, dopo precise indicazioni, da solo, alla realizzazione di manufatti ottenuti con materiali facilmente reperiti nella vita quotidiana.

Si procederà all'osservazione sensoriale, alla scoperta dei materiali, si osserverà la loro struttura e si giungerà alla funzione per la quale sono stati progettati e all' ipotesi del loro funzionamento.

Si dedicherà spazio alla discussione, durante la quale i bambini si scambieranno esperienze, opinioni ed inizieranno a riflettere, in un ambiente aperto al confronto ed alla costruzione di idee.

Per i ragazzi della scuola media di primo grado, invece, essi verranno guidati all'osservazione e all' analisi dell'ambiente circostante e alla progettazione e realizzazione di oggetti.

Le tecniche di insegnamento/apprendimento di baseranno sullo sviluppo del pensiero computazionale partendo proprio dall'organizzazione delle semplici azioni che compiono giornalmente nella vita quotidiana e via via a quelle più complesse.

Inoltre si utilizzeranno le aule multimediali di cui la scuola è fornita per approfondire alcuni aspetti dell'utilizzo delle tecnologie, che, se non usate correttamente, possono portare nocumento a se stessi e alle persone.

RUBRICHE DI VALUTAZIONE

SCUOLA DELL'INFANZIA: 3/4 ANNI **COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA**				
TRAGUARDI	**LIVELLO INIZIALE**	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTEMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi .	Se aiutato inizia a utilizzare i primi strumenti tecnologici adeguati alla sua portata e a scoprirne alcune semplici funzioni.	Si approccia a macchine e strumenti tecnologici e al loro linguaggio multimediale.	Si interessa a macchine e a strumenti tecnologici individuandone il linguaggio multimediale.	Mostra curiosità e interesse all'uso di macchine e al loro linguaggio multimediale.

SCUOLA DELL'INFANZIA: 5 ANNI **COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA**				
TRAGUARDI	**LIVELLO INIZIALE**	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTEMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi.	Aiutato dall'insegnante si interessa e usa gli strumenti tecnologici e	Utilizza con interesse i primi strumenti tecnologici	Usa adeguatamente macchine e strumenti tecnologici, accostandosi	Padroneggia correttamente e autonomamente strumenti tecnologici, sperimentandone

	ne scopre alcune funzioni.	adeguati alla sua portata ed a scoprire alcune semplici funzioni.	al linguaggio multimediale.	funzioni e possibili usi.

CLASSE PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA				
TRAGUARDI	**LIVELLO INIZIALE SUFFICIENTE**	**LIVELLO BASE DISCRETO**	**LIVELLO INTEMEDIO BUONO**	**LIVELLO AVANZATO DISTINTO/OTTIMO**
Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi di tipo artificiale.	Con la guida dell'insegnante riconosce e distingue oggetti di uso didattico e non didattico.	Riconosce e distingue oggetti di uso didattico e non.	Riconosce e distingue in base alle caratteristiche oggetti didattici e non.	Riconosce, distingue e classifica in base all'uso e alle caratteristiche oggetti didattici e non.
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	Con l'aiuto dell'insegnante descrive la funzione di semplici oggetti e li utilizza per la realizzazione di manufatti.	Descrive la funzione di semplici oggetti e li utilizza per la realizzazione di manufatti.	Descrive la funzione principale di oggetti e li utilizza per la realizzazione di manufatti spiegando le varie fasi.	Descrive la funzione principale di oggetti, li utilizza per la realizzazione di manufatti ed è in grado di prevederne un uso differente da quello convenzionale.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Con l'aiuto dell'insegnante riconosce e utilizza le principali componenti del computer.	Riconosce e utilizza le principali componenti del computer.	Riconosce, classifica e utilizza le principali componenti del computer.	Riconosce, classifica e utilizza con consapevolezza le principali componenti del computer.

CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA				
TRAGUARDI	**LIVELLO INIZIALE SUFFICIENTE**	**LIVELLO BASE DISCRETO**	**LIVELLO INTEMEDIO BUONO**	**LIVELLO AVANZATO DISTINTO/OTTIMO**
L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi di tipo artificiale; li classifica in base alle caratteristiche.	Con la guida dell'insegnante riconosce e classifica oggetti in base alle caratteristiche.	Riconosce, classifica e distingue oggetti di uso didattico e non.	Riconosce e distingue in base alle caratteristiche oggetti didattici e non.	Riconosce, distingue e classifica in base all'uso e alle caratteristiche oggetti didattici e non.
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.	Con l'aiuto dell'insegnante descrive la funzione di oggetti, il loro impiego e la trasformazione nel tempo. Realizza manufatti guidato dall'insegnante.	Descrive la funzione di semplici oggetti, li utilizza e ne conosce la loro trasformazione avvenuta nel tempo. Realizza manufatti.	Descrive la funzione di oggetti, li utilizza e ne conosce la loro trasformazione avvenuta nel tempo. Realizza manufatti.	Descrive la funzione di oggetti anche complessi, li utilizza e ne conosce la loro trasformazione avvenuta nel tempo. Realizza manufatti.

Riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Con l'aiuto dell'insegnante utilizza semplici programmi e software didattici.	Conosce le principali componenti del computer e sa utilizzare programmi e software didattici.	Conosce con sicurezza le principali componenti del computer e sa utilizzare programmi e software didattici.	Conosce con sicurezza le principali componenti del computer e sa utilizzare autonomamente programmi e software didattici.

CLASSE QUARTA E QUINTA SCUOLA PRIMARIA COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA				
TRAGUARDI	**LIVELLO INIZIALE SUFFICIENTE**	**LIVELLO BASE DISCRETO**	**LIVELLO INTEMEDIO BUONO**	**LIVELLO AVANZATO DISTINTO/OTTIMO**
L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	Con la guida dell'insegnante riconosce e classifica oggetti in base alle caratteristiche.	Osserva, rappresenta e descrive elementi del mondo artificiale in modo abbastanza corretto.	Osserva, rappresenta e descrive elementi del mondo artificiale in modo corretto.	Osserva, rappresenta e descrive elementi del mondo artificiale in modo corretto e preciso.
E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Con il supporto dell'insegnante si avvia alla conoscenza di semplici processi di trasformazione delle risorse naturali e del loro impatto sull'ambiente.	Conosce semplici processi di trasformazione delle risorse naturali e del loro impatto sull'ambiente.	Conosce i processi di trasformazione delle risorse naturali e del loro impatto sull'ambiente.	Conosce con sicurezza i processi di trasformazione delle risorse naturali e del loro impatto sull'ambiente.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Con l'aiuto dell'insegnante utilizza programmi e software didattici e naviga in internet per ricerche didattiche. Guidato dall'insegnante realizza semplici modelli o rappresentazioni grafiche.	Utilizza programmi e software didattici e si avvia alla navigazione in internet per ricerche didattiche. Realizza semplici modelli o rappresentazioni grafiche.	Utilizza programmi e software didattici e naviga in internet per ricerche didattiche. Realizza modelli o rappresentazioni grafiche.	Utilizza con sicurezza programmi e software didattici. Naviga autonomamente in internet per ricerche didattiche. Guidato dall'insegnante realizza semplici modelli o rappresentazioni grafiche.

CLASSE PRIMA E SECONDA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA				
TRAGUARDI	**LIVELLO DI INIZIALE 6**	**LIVELLO BASE 7**	**LIVELLO INTEMEDIO 8**	**LIVELLO AVANZATO 9/10**
-Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla	Se guidato/a, conosce nozioni e concetti	Spiega i fenomeni attraverso	Spiega i fenomeni attraverso	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione

struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. -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. -Conosce ed utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli o 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 digitali.	analizza e spiega semplici meccanismi attraverso un'osservazione essenziale.	un'osservazione sostanzialmente corretta.	un'osservazione corretta; si orienta ad acquisire un sapere completo.	precisa, corretta e autonoma; si orienta ad acquisire un sapere più completo e integrale.
-E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologica, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. -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 alle proprie necessità di studio e socializzazione	Se guidato/a, realizza gli elaborati grafici in modo essenziale; usa gli strumenti tecnici in modo sufficientemente corretto	Realizza gli elaborati grafici in modo sostanzialmente corretto; usa gli strumenti tecnici in modo adeguato ed abbastanza appropriato.	Realizza gli elaborati grafici in modo corretto; usa gli strumenti tecnici con sicurezza e in modo appropriato.	Realizza gli elaborati grafici in modo preciso, corretto e autonomo; usa gli strumenti tecnici con scioltezza, precisione e proprietà.
L'alunno: -Sa utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni	Se guidato/a, conosce ed usa le tecniche più semplici, usa il linguaggio tecnico in modo sufficientemente corretto.	Conosce ed usa le varie tecniche in modo sostanzialmente corretto; usa il linguaggio tecnico in modo chiaro.	Conosce ed usa le varie tecniche in maniera corretta; usa con padronanza il linguaggio tecnico.	Conosce ed usa le varie tecniche in maniera precisa, corretta e autonoma; comprende completamente e usa in modo sicuro e consapevole il linguaggio tecnico.

CLASSE TERZA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO **COMPETENZA IN CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA**				
TRAGUARDI	**LIVELLO DI INIZIALE 6**	**LIVELLO BASE 7**	**LIVELLO INTEMEDIO 8**	**LIVELLO AVANZATO 9/10**
-Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. -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. -Conosce ed utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli o 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 digitali.	Realizza gli elaborati grafici in modo preciso, corretto e autonomo; usa gli strumenti tecnici con scioltezza, precisione e proprietà.	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione sostanzialmente corretta.	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione corretta; si orienta ad acquisire un sapere completo.	Spiega i fenomeni attraverso un'osservazione corretta; si orienta ad acquisire un sapere completo.
E 'in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologica, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. -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 alle proprie necessità di studio e socializzazione.	Se guidato/a, realizza gli elaborati grafici in modo essenziale; usa gli strumenti tecnici in modo sufficientemente corretto	Realizza gli elaborati grafici in modo sostanzialmente corretto; usa gli strumenti tecnici in modo adeguato ed abbastanza appropriato.	Realizza gli elaborati grafici in modo corretto; usa gli strumenti tecnici con sicurezza e in modo appropriato.	Realizza gli elaborati grafici in modo preciso, corretto e autonomo; usa gli strumenti tecnici con scioltezza, precisione e proprietà.
L'alunno:-Sa utilizzare comunicazioni proceduralied istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche	Se guidato/a, conosce ed usa le tecniche più semplici, usa il linguaggio tecnico in	Conosce ed usa le varie tecniche in modo sostanzialmente corretto; usa il linguaggio tecnico	Conosce ed usa le varie tecniche in maniera corretta; usa con padronanza il linguaggio	Conosce ed usa le varie tecniche in maniera precisa, corretta e autonoma; comprende completamente

collaborando e cooperando con i compagni.	modo sufficientemente corretto.	in modo chiaro.	tecnico.	e usa in modo sicuro e consapevole il linguaggio tecnico.