

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAREGO
CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA TECNOLOGICA E DIGITALE	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA	CLASSE: PRIMA	
COMPETENZE CHIAVE CONCORRENTI:	TUTTE	
COMPETENZA SPECIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	
NESSI INTERDISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE	
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine di uso comune utilizzati negli ambienti di vita. • Accendere e spegnere il PC. • Affinare la coordinazione oculo manuale per un utilizzo corretto del mouse. • Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà degli oggetti di uso comune. • Funzione degli oggetti di uso comune e di semplici strumenti. • Differenza tra oggetto e macchina. • Principali periferiche del computer. • Giochi didattici interattivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ➤ E' 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 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.

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAREGO
CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA TECNOLOGICA E DIGITALE	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA	CLASSE: SECONDA	
COMPETENZE CHIAVE CONCORRENTI:	TUTTE	
COMPETENZA SPECIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	
NESSI INTERDISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE	
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e classificare i materiali che costituiscono oggetti di uso comune in base a delle proprietà. • Realizzare semplici manufatti di uso comune cooperando con i compagni e seguendo una metodologia progettuale documentandone la sequenza delle operazioni. • Affinare la coordinazione oculo manuale per un utilizzo corretto del mouse. • Utilizzare il computer per eseguire semplici disegni e/o giochi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Parti e caratteristiche che compongono oggetti di uso comune. • Procedure per costruire semplici manufatti. • Funzionamento di strumenti di uso comune. • Significato di simboli grafici di uso "universale". • Giochi didattici interattivi. • Semplici software per realizzare disegni. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ➤ E' 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 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.

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAREGO
CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA TECNOLOGICA E DIGITALE	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA	CLASSE: TERZA	
COMPETENZE CHIAVE CONCORRENTI:	TUTTE	
COMPETENZA SPECIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	
NESSI INTERDISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE	
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare oggetti del passato e riconoscere le trasformazioni di utensili e processi produttivi. • Smontare semplici oggetti e meccanismi. • Realizzare oggetti con materiali vari cooperando con i compagni e seguendo una metodologia progettuale documentandone la sequenza delle operazioni. • Utilizzare il computer per eseguire semplici disegni e/o giochi. • Scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti del passato e loro evoluzione. • Componenti e funzionamento di oggetti e meccanismi. • Procedure e tecniche per costruire manufatti. • Giochi didattici interattivi. • Semplici software per realizzare disegni. • Programmi di videoscrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ➤ E' 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 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.

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAREGO
CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA TECNOLOGICA E DIGITALE	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA	CLASSE: QUARTA	
COMPETENZE CHIAVE CONCORRENTI:	TUTTE	
COMPETENZA SPECIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	
NESSI INTERDISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE	
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni. • Leggere le istruzioni e ricavare informazioni per costruire semplici manufatti. • Rappresentare semplici oggetti utilizzando alcuni strumenti per il disegno tecnico. • Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. • Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura. • Creare, aprire, salvare e stampare un documento. • Selezionare un'immagine da una cartella predisposta e inserirla in un testo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemi di misurazione. • Procedure per costruire manufatti. • Strumenti per il disegno tecnico. • Tabelle, mappe, diagrammi. • Programmi di videoscrittura. • File e cartelle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ➤ E' 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 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.

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAREGO
CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE:	COMPETENZA TECNOLOGICA E DIGITALE	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA	CLASSE: QUINTA	
COMPETENZE CHIAVE CONCORRENTI:	TUTTE	
COMPETENZA SPECIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. 	
NESSI INTERDISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE	
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire misurazioni via via più accurate. • Leggere le istruzioni e ricavare informazioni per costruire manufatti. • Rappresentare oggetti utilizzando strumenti per il disegno tecnico. • Effettuare esperimenti e documentarli seguendo il metodo scientifico. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi anche attraverso gli strumenti multimediali. • Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura. • Creare, aprire, modificare, salvare, inviare e stampare un documento. • Effettuare una semplice ricerca in internet per reperire informazioni o immagini su un argomento assegnato. • Ricercare, selezionare e inserire un'immagine. • Editare un'immagine in modo semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemi di misurazione. • Procedure per costruire manufatti. • Strumenti per il disegno tecnico. • Tabelle, mappe, diagrammi. • Programmi di videoscrittura. • File e cartelle • Caratteristiche, funzioni e limiti della tecnologia attuale. • Pericoli connessi all'utilizzo della Rete Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ➤ E' 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 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.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

COMPETENZA CHIAVE	PROFILO DELLA COMPETENZA	CLASSE	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
6. COMPETENZA DIGITALE	(6) Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	QUINTA	<p>Utilizza alcune periferiche di input e output del computer con l'aiuto dell'adulto. Necessita di aiuto nella procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer.</p> <p>Necessita di supporto per riconoscere le funzioni dei principali tasti del pc.</p> <p>Segue la procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti. Con aiuto, inserisce immagini nel testo videoscritto.</p> <p>Deve essere guidato per seguire la procedura di salvataggio e nomina di un file.</p> <p>Seleziona la stampante e dà l'invio di stampa solo con aiuto.</p> <p>Deve essere guidato per riuscire a comprendere le funzioni di semplici programmi conosciuti.</p>	<p>Utilizza in modo abbastanza appropriato le periferiche di input e output del computer. Segue la procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer chiedendo conferma.</p> <p>Riconosce con sufficiente sicurezza le funzioni dei principali tasti del pc.</p> <p>Segue la procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti in modo abbastanza sicuro.</p> <p>Ricerca, seleziona e inserisce immagini nel testo, con sufficiente sicurezza.</p> <p>- Segue la procedura di salvataggio e nomina di un file con sufficiente sicurezza.</p> <p>Seleziona la stampante e dà l'invio di stampa in modo abbastanza sicuro.</p> <p>Comprende le funzioni di semplici programmi conosciuti.</p>	<p>Utilizza correttamente le periferiche di input e output del computer. Segue autonomamente la procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer.</p> <p>Riconosce le funzioni dei principali tasti del pc.</p> <p>Conosce e segue la corretta procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti.</p> <p>Ricerca, seleziona e inserisce immagini nel testo autonomamente.</p> <p>Segue la procedura di salvataggio e nomina di un file autonomamente.</p> <p>Seleziona la stampante e dà l'invio di stampa in modo autonomo.</p> <p>Comprende le funzioni di semplici programmi conosciuti e li utilizza.</p> <p>Conosce le potenzialità dei mezzi di comunicazione e li utilizza con il supporto dell'adulto.</p>	<p>Utilizza con sicurezza le periferiche di input e output del computer .</p> <p>Segue autonomamente e con sicurezza la procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer.</p> <p>Riconosce con sicurezza le funzioni dei principali tasti del pc.</p> <p>Segue correttamente la procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti.</p> <p>Ricerca, seleziona e inserisce immagini nel testo, autonomamente e con sicurezza.</p> <p>Segue la procedura di salvataggio e nomina di un file autonomamente e con sicurezza.</p> <p>Seleziona la stampante e dà l'invio di stampa in modo autonomo e sicuro.</p> <p>Comprende le funzioni di semplici programmi conosciuti e li utilizza con sicurezza.</p> <p>Conosce le potenzialità dei mezzi di comun. e li utilizza in modo adeguato.</p>

6. COMPETENZA DIGITALE

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

QUARTA

Riconosce le periferiche di input e output del computer e le utilizza con la guida dell'adulto. Necessita di aiuto nella procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer.
Se supportato riconosce le funzioni elementari dei tasti del pc.
Segue la procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti, se guidato.
Sa selezionare un'immagine in un testo di videoscrittura.
Deve essere guidato per seguire la procedura di salvataggio di un file.
Dà l'invio di stampa solo con aiuto.
Deve essere guidato per riuscire a comprendere alcune funzioni di semplici programmi conosciuti.

Utilizza alcune periferiche di input e output del computer con la guida dell'adulto. Necessita di essere guidato nella procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer.
Necessita di supporto per riconoscere le funzioni dei principali tasti del pc.
Segue la procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti.
Con aiuto, inserisce immagini nel testo videoscritto, prelevandole da una cartella già predisposta.
Deve essere guidato per seguire la procedura di salvataggio e nomina di un file.
Seleziona la stampante e dà l'invio di stampa solo con aiuto.
Deve essere guidato per riuscire a comprendere le funzioni di semplici programmi conosciuti.

Utilizza in modo abbastanza appropriato le periferiche di input e output del computer.
Segue la procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer chiedendo conferma.
Riconosce con sufficiente sicurezza le funzioni dei principali tasti del pc.
Segue la procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti in modo abbastanza sicuro.
Ricerca, seleziona e inserisce con sufficiente sicurezza in un testo immagini predisposte in una cartella.
Segue la procedura di salvataggio e nomina di un file con sufficiente sicurezza.
Seleziona la stampante e dà l'invio di stampa in modo abbastanza sicuro.
Comprende le funzioni di semplici programmi conosciuti.

Utilizza correttamente le periferiche di input e output del computer.
Segue autonomamente la procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer.
Riconosce le funzioni dei principali tasti del pc.
Conosce e segue la corretta procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti.
Ricerca, seleziona e inserisce autonomamente in un testo immagini predisposte in una cartella.
Segue la procedura di salvataggio e nomina di un file autonomamente.
Seleziona la stampante e dà l'invio di stampa in modo autonomo.
Comprende le funzioni di semplici programmi conosciuti e li utilizza.
Conosce le potenzialità dei mezzi di comunicazione e li utilizza con il supporto dell'adulto.

<p>6. COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>(6) Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	<p>TERZA</p>	<p>Riconosce alcune periferiche di input e di output del computer. Necessita di aiuto nella procedura per l'accensione. Se supportato riconosce alcuni tasti del pc. Sa selezionare un'immagine in un testo di videoscrittura. Deve essere guidato per riuscire a comprendere alcune funzioni di semplici programmi conosciuti.</p>	<p>Riconosce le periferiche di input e output del computer e le utilizza con la guida dell'adulto. Necessita di aiuto nella procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer. Deve essere guidato per riuscire a comprendere alcune funzioni di semplici programmi conosciuti.</p>	<p>Utilizza alcune periferiche di input e output del computer con la guida dell'adulto. Necessita di essere guidato nella procedura per l'accensione e lo spegnimento del pc. Necessita di supporto per riconoscere le funzioni dei principali tasti del pc. Segue la procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti. Deve essere guidato per riuscire a comprendere le funzioni di semplici programmi conosciuti.</p>	<p>Utilizza in modo abbastanza appropriato le periferiche di input e output del computer. Segue la procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer chiedendo conferma. Riconosce con sufficiente sicurezza le funzioni dei principali tasti del pc. Segue la procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti in modo abbastanza sicuro. Comprende le funzioni di semplici programmi.</p>
<p>6. COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>(6) Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	<p>SECONDA</p>	<p>Denomina alcune periferiche di input e di output del computer. Necessita di aiuto nella procedura per l'accensione del pc. Se supportato riconosce alcuni tasti del pc. Conosce l'esistenza di diversi programmi. Deve essere guidato per riuscire a comprendere alcune funzioni di semplici programmi conosciuti.</p>	<p>Riconosce alcune periferiche di input e di output del computer. Necessita di aiuto nella procedura per l'accensione. Se supportato riconosce alcuni tasti del pc. -Riconosce alcuni semplici programmi conosciuti. Comprendere alcune funzioni di semplici programmi conosciuti, se guidato.</p>	<p>Riconosce le periferiche di input e output del computer e le utilizza con la guida dell'adulto. Necessita di aiuto nella procedura per l'accensione e lo spegnimento del pc. Se supportato riconosce le funzioni elementari dei tasti del pc. Riconosce la procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti, se guidato. Comprendere alcune funzioni di semplici programmi conosciuti.</p>	<p>Utilizza alcune periferiche di input e output del computer. Accende e spegne autonomamente il computer. Riconosce le funzioni di alcuni tasti del pc. Comprende le funzioni di semplici programmi conosciuti.</p>

<p>6. COMPETENZA DIGITALE</p>	<p>(6) Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</p>	<p>PRIMA</p>	<p>Denomina alcune periferiche di input e di output del computer. Necessita di aiuto nella procedura per l'accensione del pc. Se supportato riconosce alcuni tasti del pc. Conosce l'esistenza di diversi programmi.</p>	<p>Riconosce alcune periferiche di input e di output del computer. Necessita di aiuto nella procedura per l'accensione. Se supportato riconosce alcuni tasti del pc. Riconosce alcuni semplici programmi conosciuti. Deve essere guidato per riuscire a comprendere alcune funzioni di semplici programmi conosciuti.</p>	<p>Riconosce le periferiche di input e output del computer e le utilizza con la guida dell'adulto. Necessita di aiuto nella procedura per l'accensione e lo spegnimento del computer. Se supportato riconosce le funzioni elementari di alcuni tasti del pc. Guidato esegue la procedura per l'apertura di alcuni semplici programmi conosciuti. Deve essere guidato per riuscire a seguire la procedura di semplici programmi conosciuti.</p>	<p>Utilizza alcune periferiche elementari di input e output del computer. Accende autonomamente il computer. Spegne il computer chiedendo conferma. Riconosce le funzioni di alcuni tasti del pc. Segue la procedura per l'apertura di alcuni semplici programmi conosciuti. Seleziona la stampante e dà l'invio di stampa solo con aiuto. Segue la procedura per l'apertura di semplici programmi conosciuti.</p>
--------------------------------------	---	---------------------	--	---	--	--