

TECNOLOGIA

Competenze Europee: Competenza digitale

Competenze chiave di Cittadinanza: Acquisire e interpretare l'informazione

CLASSE PRIMA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	<p>L'ALUNNO:</p> <p>A) Osserva e analizza i fenomeni legati alla realtà tecnologica considerata in relazione con l'uomo e l'ambiente.</p>	<p>A1) <u>Eseguire misurazioni</u> e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente naturale e artificiale.</p> <p>A2) Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>A3) <u>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche</u> esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p>
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE	<p>B)</p> <p>-Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o iconografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi di disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</p>	<p>B1) <u>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali</u>, oggetti e fenomeni dell'ambiente naturale e artificiale.</p> <p>B2) <u>Leggere</u> e interpretare <u>disegni tecnici</u> ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>B3) Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>B4) Organizzare un viaggio d'istruzione o una visita guidata. usando internet per reperire e selezionare informazioni utili.</p>
	<p>-Utilizza risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici</p>	<p>B5) <u>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</u></p> <p>B6) <u>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso</u></p>

	prodotti, anche di tipo digitale.	<p><u>quotidiano</u> in relazione a nuovi bisogni e necessità.</p> <p>B7) Pianificare (<u>eseguire</u>) le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>B8) Progettare modelli multimediali.</p>
INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE	C)Rileva le potenzialità e i limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	<p>C1) <u>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</u></p> <p>C2) Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.</p> <p>C3) Rilevare e disegnare ambienti anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>C4) Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</p> <p>C5) <u>Costruire oggetti con materiali reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</u></p>

CLASSE SECONDA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE	OBIETTIVI
VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE	<p>L'ALUNNO:</p> <p>A) Osserva e analizza i fenomeni legati alla realtà tecnologica considerata in relazione con l'uomo e l'ambiente.</p>	<p>A1) Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente naturale e artificiale.</p> <p>A2) Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>A3) <u>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</u></p>
PREVEDERE, IMMAGINARE PROGETTARE	<p>B)</p> <p>-Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o iconografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</p>	<p>B1) Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali, oggetti e fenomeni dell'ambiente naturale e artificiale.</p> <p>B2) <u>Leggere e interpretare disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</u></p> <p>B3) <u>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</u></p> <p>B4) Organizzare un viaggio d'istruzione o una visita guidata. usando internet per reperire e selezionare informazioni utili.</p>
	<p>-Utilizza risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p>	<p>B5) Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>B6) <u>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano</u> in relazione a nuovi bisogni e necessità.</p> <p>B7) Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. Progettare modelli multimediali.</p>
		C1) Smontare e rimontare

<p style="text-align: center;">INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</p>	<p>C) Rileva le potenzialità e i limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. C2) Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia. C3) <u>Rilevare e disegnare ambienti anche avvalendosi di software specifici.</u> C4) Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. C5) Costruire oggetti con materiali reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p>
---	--	---

CLASSE TERZA

NUCLEI TEMATICI	COMPETENZE (TRAGUARDI)	OBIETTIVI
------------------------	------------------------------------	------------------

<p>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</p>	<p>L'ALUNNO:</p> <p>A) Osserva e analizza i fenomeni legati: alle trasformazioni di energia e all'economia e mondo del lavoro.</p>	<p>A1) Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente naturale e artificiale.</p> <p>A2) Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>A3) <u>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</u></p>
<p>PREVEDERE, IMMAGINARE, PROGETTARE</p>	<p>C)</p> <p>-Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o iconografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</p>	<p>C1) Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali, oggetti e fenomeni dell'ambiente naturale e artificiale.</p> <p>C2) Leggere e interpretare disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>C3) Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>C4) <u>Organizzare un viaggio d'istruzione o una visita guidata. usando internet per reperire e selezionare informazioni utili.</u></p>
	<p>- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p>	<p>C4) Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>C5) Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità.</p> <p>C6) <u>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto</u> impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>C7) <u>Progettare modelli multimediali.</u></p>

