

-CURRICOLO TECNOLOGIA – SCUOLA SECONDARIA di PRIMO GRADO-

NUCLEI FONDANTI : - VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE

- PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE

- INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE

-VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe 1	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe 2	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe 3
<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>E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p>	<p>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di semplici figure piane.</p> <p>Leggere semplici disegni tecnici, ricavandone informazioni qualitative.</p> <p>Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p>	<p>Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di figure piane e di solidi geometrici.</p> <p>Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso mappe, tabelle, diagrammi</p>	<p>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti e processi.</p> <p>Leggere e interpretare disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p>

-PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe 1	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe 2	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe 3
<p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</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 e tabelle informazioni sui beni e sui servizi disponibili sul mercato in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p>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.</p>	<p>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico</p> <p>Immaginare semplici modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>	<p>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p>	<p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative situazioni problematiche.</p> <p>Immaginare e realizzare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità.</p> <p>Progettare e pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</p>

INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Dalle Indicazioni Nazionali)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe 1	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe 2	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Classe 3
<p>L'alunno utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti anche di tipo digitale.</p> <p>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.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali ed 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 e infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione,</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.</p> <p>Eseguire piccoli interventi di manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</p> <p>Costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature o altri dispositivi comuni.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia(ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</p> <p>Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p>	<p>Smontare e rimontare oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi.</p> <p>Utilizzare procedure per eseguire prove sperimentali in vari settori della tecnologia.</p> <p>Eseguire interventi di riparazione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</p> <p>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>

