

**Scuola secondaria di primo grado**

<b>TECNOLOGIA</b>		<b>Obiettivi di apprendimento classe prima</b>
<b>Vedere, osservare e sperimentare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici su oggetti dell'ambiente scolastico o della propria abitazione.</li> <li>• Conoscere gli strumenti del disegno tecnico e saperne descrivere l'uso appropriato.</li> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da procedure di costruzioni geometriche, guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>• Impostare graficamente il foglio da disegno e la pagina del proprio quaderno.</li> <li>• Impiegare le regole del disegno tecnico per rappresentare enti geometrici e figure piane.</li> <li>• Individuare e analizzare in semplici oggetti, gli elementi formali, strutturali e funzionali.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Riconoscere ed applicare comandi, strumenti e funzioni principali delle applicazioni informatiche apprese.</li> <li>• Rappresentare i dati di osservazioni in vari ambiti attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi anche con mezzi informatici.</li> </ul>	
<b>Prevedere, immaginare e progettare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti.</li> <li>• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li> <li>• Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> <li>• Progettare la fabbricazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali di facile reperibilità necessari.</li> <li>• Prepararsi ad una gita o una visita culturale usando internet per reperire notizie e informazioni.</li> </ul>	
<b>Intervenire, trasformare e produrre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare la manutenzione degli strumenti personali da disegno e del proprio corredo scolastico.</li> <li>• Utilizzare in modo corretto gli strumenti per lavorare materiali di facile reperibilità.</li> <li>• Costruire e verificare i semplici modelli progettati.</li> <li>• Descrivere e documentare la sequenza delle operazioni svolte per realizzare gli oggetti progettati.</li> <li>• Elencare e descrivere le parti di un computer.</li> <li>• Gestire i propri files e cartelle.</li> <li>• Costruire figure geometriche piane, riprodurre strutture e composizioni con motivi geometrici con un programma di grafica.</li> <li>• Creare elaborati testuali anche arricchiti con elementi grafici ed immagini con un programma di word processing e di presentazione.</li> <li>• Documentare il proprio percorso scolastico con un elaborato realizzato con un programma di presentazione.</li> </ul>	

<b>TECNOLOGIA</b>		<b>Obiettivi di apprendimento classe seconda</b>
<b>Vedere, osservare e sperimentare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici su oggetti dell'ambiente scolastico o della propria abitazione.</li> <li>• Utilizzare le norme e le convenzioni del disegno tecnico.</li> <li>• Rappresentare correttamente in proiezioni ortogonali e assonometriche: gli enti geometrici fondamentali, i solidi geometrici e semplici oggetti.</li> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da procedure di costruzioni geometriche, guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>• Riconoscere, data un'immagine di architettura, il tipo di struttura realizzata.</li> <li>• Individuare in semplici architetture gli elementi formali, strutturali e funzionali.</li> <li>• Spiegare i rapporti tra forma, struttura e resistenza.</li> <li>• Riconoscere ed applicare comandi, strumenti e funzioni principali delle applicazioni informatiche apprese.</li> <li>• Rappresentare dati attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi anche con mezzi informatici.</li> </ul>	
<b>Prevedere, immaginare e progettare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li> <li>• Elencare e spiegare le fasi di costruzione di una semplice casa.</li> <li>• Progettare una semplice pianta di una abitazione.</li> <li>• Disporre correttamente gli arredi sulla pianta di una semplice abitazione.</li> <li>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali sulle principali sollecitazioni meccaniche.</li> <li>• Progettare la fabbricazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>• Prepararsi ad una gita o una visita culturale usando internet per reperire notizie e informazioni.</li> </ul>	
<b>Intervenire, trasformare e produrre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare in modo corretto gli strumenti per lavorare materiali di facile reperibilità.</li> <li>• Applicare le costruzioni grafiche corrette per realizzare lo sviluppo dei principali solidi geometrici.</li> <li>• Realizzare modelli in cartoncino dei principali solidi geometrici.</li> <li>• Saper descrivere e documentare la sequenza delle operazioni svolte per realizzare gli oggetti progettati.</li> <li>• Realizzare proiezioni ortogonali e assonometriche con un programma di grafica.</li> <li>• Creare elaborati testuali anche arricchiti con elementi grafici ed immagini con un programma di word processing e di presentazione.</li> <li>• Documentare il proprio percorso scolastico con un elaborato realizzato con un programma di presentazione.</li> </ul>	

<b>TECNOLOGIA</b>		<b>Obiettivi di apprendimento classe terza</b>
<b>Vedere, osservare e sperimentare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni e rilievi grafici o fotografici su oggetti relativi a vari settori della tecnologia.</li> <li>• Utilizzare le norme e le convenzioni del disegno tecnico per rappresentare in proiezione ortogonale e assonometrica semplici oggetti.</li> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici di vari campi ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</li> <li>• Riconoscere ed applicare comandi, strumenti e funzioni principali delle applicazioni informatiche apprese.</li> <li>• Rappresentare dati attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi anche con mezzi informatici.</li> </ul>	
<b>Prevedere, immaginare e progettare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti relativi a vari settori della tecnologia.</li> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> <li>• Applicare la metodologia progettuale per realizzare semplici circuiti o modelli elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>• Usare internet per reperire notizie e informazioni utili al proprio lavoro scolastico.</li> </ul>	
<b>Intervenire, trasformare e produrre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Essere in grado di utilizzare in modo corretto gli strumenti per lavorare materiali di facile reperibilità.</li> <li>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali in vari settori della tecnologia.</li> <li>• Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettriche o altri dispositivi comuni.</li> <li>• Costruire circuiti ed oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> <li>• Saper descrivere e documentare la sequenza delle operazioni svolte per realizzare gli oggetti progettati.</li> <li>• essere in grado di creare elaborati testuali anche arricchiti con elementi grafici ed immagini con un programma di word processing e di presentazione.</li> <li>• Documentare il proprio percorso scolastico svolto con un elaborato realizzato con un programma di presentazione.</li> </ul>	