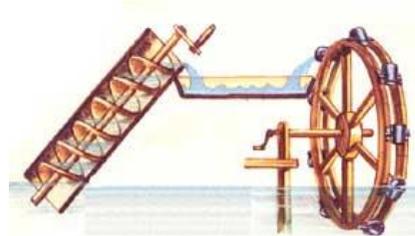




TECNOLOGIA



TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA		
INFANZIA 3 ANNI				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>Ordinare secondo un semplice criterio.</p> <p>Formulare semplici domande.</p>	<p>Progettare e costruire con materiali diversi.</p> <p>Formulare semplici domande.</p>	<p>Manipolazione con vari materiali.</p>	<p>A</p>	<p>Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.).</p> <p>Ordina oggetti in base a macro caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante.</p> <p>Risponde con parole frase o enunciati minimi per spiegare le ragioni della scelta operata.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA La conoscenza del mondo : oggetti, fenomeni, viventi, numeri, spazio			
INFANZIA 4 ANNI				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni .	Raggruppare secondo criteri (dati o personali). Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Individuare la relazione fra gli oggetti. Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche. Elaborare previsioni ed ipotesi. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.	Seriazioni Figure e forme	C	Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti. Colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate. Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA La conoscenza del mondo : oggetti, fenomeni, viventi, numeri, spazio		
INFANZIA 5 ANNI				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo. Osserva interagisce con macchine e strumenti tecnologici, per scoprire le funzioni e i possibili usi. Sperimentare le cose del mondo, confrontarsi con i compagni accettando i diversi punti di vista e mediando i risultati verso un sapere condiviso. Utilizzare consapevolmente modalità scientifiche, matematiche e tecnologiche per comprendere e interpretare immagini, suoni e colori nei diversi contesti di vita, usando strumenti adeguati che aiutano a rielaborare i dati e farli propri</p>	<p>Operare sulla realtà e sugli oggetti come strumento di indagine. Confrontare due o più oggetti, identificare le proprietà evidenti. Trovare uguaglianze, differenze, similitudini, operare piccole inferenze. Raggruppare e ordinare secondo criteri condivisi. Misurare spazi ed oggetti utilizzando strumenti anche non convenzionali. Osservare ed esplorare attraverso la percezione e la sensazione. Comprendere le relazioni esistenti fra oggetti, persone e fenomeni, sia esse logiche, spaziali e temporali. Comprendere la situazione problematica, riconoscerla, condividere possibili soluzioni. Riflettere sui gesti compiuti, sulle scelte operate. Individuare le relazioni spaziali di base attraverso l'esperienza motoria diretta sugli oggetti. Costruire modelli attraverso l'elaborazione dei dati dell'esperienza.</p>	<p>Seriazioni e ordinamenti. Figure e forme.</p>	<p>C</p>	<p>Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento.</p> <p>Organizza informazioni In tabelle con simboli.</p>

	<p>Porre domande e formulare risposte. Utilizzare un linguaggio appropriato con nuove parole. Utilizzare i dati dell'esperienza per elaborare previsioni e idee. Interpretare e riprodurre simboli.</p>			
--	---	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA		
CLASSE 1 SCUOLA PRIMARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>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.</p>	<p>Vedere ed osservare Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni</p> <p>Prevedere e immaginare Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p> <p>Intervenire e trasformare Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni funzionali alle attività dell'uomo (pietre, legno, pelle, lana, cotone, carta, plastica, polistirolo, cellophane, vetro, gesso)</p> <p>Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune</p> <p>Terminologia specifica</p> <p>Costruzione e funzionamento, montaggio e smontaggio di un artefatto</p>	1	<p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali</p>

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA		
CLASSE 2 SCUOLA PRIMARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>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.</p>	<p>Vedere ed osservare Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni , mappe ,diagrammi.</p> <p>Prevedere e immaginare Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p> <p>Intervenire e trasformare Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>Proprietà e caratteristiche, manipolazione dei materiali più comuni.</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo: clessidra, meridiana, gnomoni, colini, setacci.</p> <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro di utensili .</p> <p>Oggetti di carta, sughero, ferro.</p> <p>Terminologia specifica</p>	1	<p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune , li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa e sa indicarne la funzione.</p>

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA		
CLASSE 3 SCUOLA PRIMARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie,</p>	<p>Vedere ed osservare Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Prevedere e immaginare 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. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Reperire notizie e informazioni usando internet su un argomento noto.</p> <p>Intervenire e trasformare Utilizzare semplici procedure per</p>	<p>I materiali degli oggetti.</p> <p>Conoscere le caratteristiche e i comportamenti dei materiali più comunemente usati.</p> <p>Risparmio energetico: riutilizzo e riciclaggio dei materiali.</p> <p>I più comuni segnali di sicurezza.</p> <p>Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.</p> <p>Terminologia specifica.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>Microscopio: funzioni e uso.</p>	1 - 2	<p>Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune.</p> <p>Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.</p> <p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.</p> <p>Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare (riga e squadra, carta quadrettata, riduzioni e ingrandimenti) e impiega semplici grandezze scalari.</p>

<p>individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p>	<p>la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>			
--	--	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA		
CLASSE 4 SCUOLA PRIMARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>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.</p>	<p>Vedere osservare Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Prevedere e immaginare 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 fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli</p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.</p> <p>Modalità di manipolazione dei materiali più comuni.</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo :acquedotto, ponti, opere idrauliche di bonifica e sollevamento.</p> <p>Realizzazione di manufatti.</p> <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza.</p> <p>Terminologia specifica: uso di diagrammi, tabelle, mappe ecc..</p> <p>Stima di pesi e misure. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni: serre, nylon, rotazione delle colture</p> <p>Internet per ottenere dati e comunicare.</p>	3	<p>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.</p>

	<p>strumenti e i materiali necessari. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p> <p>Intervenire e trasformare, smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità..</p>			
--	--	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA		
CLASSE 5 PRIMARIA				
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE	LIVELLO DI PADRONANZA	DESCRITTORE DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p> <p>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</p>	<p>Vedere ed osservare Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Prevedere e immaginare 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 fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli</p>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali (vetro di Murano) Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo: bicicletta</p> <p>Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali : vetro</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza</p> <p>Terminologia specifica</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni :occhiali, specchi.</p> <p>Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.</p>	3	<p>L'alunno riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p> <p>É a conoscenza di alcuni processi di trasformazione, di risorse e di consumo, di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Conosce ed utilizza semplici</p>

	<p>strumenti e i materiali necessari. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p> <p>Intervenire e trasformare Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità</p>			<p>oggetti e strumenti di uso quotidiano, ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi, leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e/o commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p>
--	--	--	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA			
CLASSE 1 SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO				
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	LIV. DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>TECNOLOGIA ED ANALISI AMBIENTALE</p> <p>riferimenti generici e semplici approcci alle macro problematiche dell'ambiente in cui l'alunno vive</p>	<p>Individuare il rapporto di interdipendenza tra: uomo, tecnica e ambiente</p> <p>Riflettere sull'inquinamento ambientale dovuto alla trasformazione delle materie prime</p> <p>Valutare il problema dei rifiuti, della raccolta differenziata, del recupero e del riciclaggio</p> <p>Rappresentare graficamente dati sulla produzione e sul consumo dei materiali</p>	<p>Strategie di ricerca tecnico-didattica su supporto cartaceo</p> <p>Grafici statistici sul consumo e sull'utilizzo dei materiali</p>	<p>4</p>	<p>Conosce l'importanza dell'uso consapevole delle risorse offerte dal territorio e dal pianeta, operando scelte quotidiane significative, nel rispetto dell'ambiente.</p> <p>Analizza e riconosce le proprietà dei materiali, operando scelte appropriate per l'uso e lo smaltimento degli stessi.</p> <p>Rappresenta graficamente, in modo sicuro, le figure geometriche di base e semplici oggetti applicando correttamente le norme e regole del disegno geometrico.</p> <p>Rappresenta e riconosce i diversi linguaggi base della grafica, sia attraverso l'uso del linguaggio geometrico sia del linguaggio multimediale.</p>

<p>TECNOLOGIA DEI MATERIALI</p> <p>Riferimenti generali ai materiali di massimo impiego e di uso quotidiano. Metalli, Legno, Carta, Vetro, Ceramica, ecc.</p>	<p>Effettuare ricerche dirette e indirette sui materiali oggetto di studio e tabulare i dati prodotti</p> <p>Rappresentare il ciclo produttivo dei materiali (dalla materia prima al prodotto finito)</p> <p>Conoscere il concetto di consumismo e di riciclaggio di alcuni prodotti di uso comune (legno, carta, vetro, materie plastiche)</p>	<p>Uso dei materiali più comuni</p> <p>Principali proprietà dei materiali</p>		
<p>COMUNICAZIONE GRAFICA SECONDO CODICI CONVENZIONALI, IN RAPPORTO ALLA STRUTTURA DELL'OGGETTO ,FORMA E FUNZIONE</p> <p>Semplici riferimenti al disegno geometrico con esercitazione grafica col metodo tradizionale. Disegno geometrico</p>	<p>Utilizzare in modo appropriato gli strumenti tradizionali del disegno geometrico</p> <p>Approcciare il disegno tecnico con l'uso del computer</p> <p>Disegnare semplici figure piane rispettando le regole</p>	<p>Le procedure del disegno tecnico con l'uso di strumenti tradizionali</p> <p>Il procedimento per una semplice progettazione di un oggetto in rapporto alla forma e alla funzione</p>		

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA BASE IN TECNOLOGIA		
CLASSE 2 SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO				
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	LIV. DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
ANALISI AMBIENTALE E TECNOLOGIA DELLE REALTA' LOCALI	Individuare le caratteristiche dell'ambiente locale in cui si vive Utilizzare strumenti tecnici inerenti al patrimonio edilizio Saper riconoscere i diversi tessuti urbani, dalla periferia alla città, con le relative problematiche connesse	Norme urbanistiche (a livello elementare) Cenni relativi piano regolatore generale e regolamento della città Struttura della città e funzionalità degli spazi pubblici e privati	4	Riconoscere i legami dell'opera dell'uomo con il territorio e sa valutarne le scelte. Riconoscere i problemi dell'ambiente in cui l'uomo vive e relazionare in modo critico e personale. Conosce in modo completo e approfondito i vari materiali, il loro uso e le motivazioni delle scelte, esponendoli con chiarezza e rielaborazione.
TECNOLOGIA DEI MATERIALI PRINCIPALI Approfondimenti metalli, legno, carta, vetro, ceramica, ecc	Approfondire la conoscenza di alcuni materiali di uso comune Analizzare le proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche Attuare attività individuale di ricerca operativa volta al reperimento di campioni Utilizzare semilavorati e prodotti finiti	Fonti di reperimento dei vari materiali Ciclo di lavorazione dei vari materiali Effetti inquinanti legati al reperimento ed alle lavorazioni delle materie prime		Conosce il linguaggio e la simbologia della rappresentazione grafica, comprendendo la scala e la tipologia di rappresentazione.

<p>COMUNICAZIONE GRAFICA SECONDO CODICI CONVENZIONALI, IN RAPPORTO ALLA STRUTTURA DELL'OGGETTO : FORMA E FUNZIONE</p> <p>Semplici riferimenti al disegno geometrico con esercitazione grafica col metodo tradizionale</p>	<p>Utilizzare le principali norme convenzionali del disegno tecnico (linee, quotature, scale di riduzione e ingrandimento)</p> <p>Rappresentare figure solide nelle principali forme convenzionali</p> <p>Progettare sinteticamente semplici oggetti di uso quotidiano</p>	<p>Uso di strumenti tradizionali al fine di realizzare tavole di disegno tecnico</p> <p>Procedimento per una semplice progettazione di oggetti in rapporto alla forma e alla funzione</p>		
---	--	---	--	--

TRAGUARDI FORMATIVI				
COMPETENZA CHIAVE		COMPETENZA BASE DI TECNOLOGIA		
CLASSE 3 SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO				
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	LIV. DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
<p>ANALISI E SCIENZA DEL VIVERE QUOTIDIANO</p> <p>ambiente, lavoro, alimentazione</p>	<p>Acquisire il concetto di trasformazione della realtà per opera dell'uomo</p> <p>Osservare e riconoscere i mutamenti avvenuti nell'organizzazione sociale e nei sistemi di produzione durante le rivoluzioni industriali</p> <p>Acquisire la capacità di decodificare il mondo del costruito e del trasformato ricorrenti</p>	<p>Modalità per l'attuazione di ricerche di informazioni e di tabelle statistiche anche con visualizzazione anche di grafici appropriati</p> <p>Organizzazione sociale e sistemi di produzione nelle rivoluzione industriali</p>	5	<p>Riconosce e sa valutare le implicazioni, positive e negative, delle azioni dell'uomo, e del rapporto di questo con il territorio e l'ambiente.</p>

				<p>Conosce l'importanza dell'uso consapevole delle risorse offerte dal territorio e dal pianeta, operando scelte quotidiane significative, nel rispetto dell'ambiente e dell'uomo stesso.</p>
<p>FONTI ENERGETICHE</p> <p>centrali termoelettriche, energie alternative e integrative, ecc</p>	<p>Utilizzare di una terminologia tecnica specifica</p> <p>Riconoscere e classificare le fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili</p> <p>Elaborare grafici sulla trasformazione dell'energia</p> <p>Esprimere considerazioni oggettive sul risparmio energetico come fonte di energia</p>	<p>Tecniche per l'attività individuale di ricerca</p> <p>Produzione di grafici statistici sul consumo energetico</p> <p>Energia umana e utilizzo delle macchine semplici</p> <p>Utilizzi dell'energia elettrica</p>		<p>Rappresenta graficamente, in modo sicuro, le figure geometriche base e complesse, rielabora, rileva oggetti e ambienti applicando correttamente le norme e regole del disegno tecnico e della rappresentazione multimediale..</p>
<p>COMUNICAZIONE GRAFICA secondo codici convenzionali, in rapporto alla struttura dell'oggetto :</p> <p>Forma e funzione</p> <p>esercitazione grafica col metodo tradizionale</p>	<p>Utilizzare con padronanza le norme convenzionali del disegno tecnico (linee, quotature, scale di riduzione e ingrandimento).</p> <p>Rappresentare figure solide nelle principali forme convenzionali (proiezioni ortogonali e assonometrie)</p> <p>Attuare semplici rilievi d'ambiente e relativa restituzione grafica</p> <p>Progettare di oggetti o manufatti</p> <p>Produrre semplici schemi grafici</p>	<p>Uso di strumenti tradizionali al fine di realizzare tavole di disegno tecnico</p> <p>Procedure del disegno geometrico</p> <p>Procedimento per una progettazione di base di oggetti in rapporto alla forma e alla funzione</p>		