

TECNOLOGIA / classe prima		Anno Scolastico 2016/2017
COMPETENZE	OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce i principali sistemi produttivi e le relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e l'ambiente - Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni - Conosce e utilizza oggetti di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali - Utilizza risorse materiali per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti - Realizza rappresentazioni grafiche utilizzando alcuni elementi del disegno geometrico e tecnico 	<p><u>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Leggere semplici disegni geometrici e tecnici Conoscere le funzioni degli strumenti da disegno Conoscere gli enti geometrici fondamentali Comprendere alcuni simboli utilizzati nel disegno tecnico - Impiegare gli strumenti e regole del disegno tecnico nella rappresentazione di semplici oggetti Conoscere i principali aspetti del design industriale e della grafica - Conoscere l'evoluzione nel tempo della produzione e dell'utilizzo di alcuni materiali - Accostarsi ad alcune applicazioni informatiche Conoscere le procedure base per accedere e utilizzare programmi di videoscrittura e calcolo <p><u>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettere in relazione forma, funzione e materiali degli oggetti della vita quotidiana - Utilizzare fasi progettuali per la realizzazione di un semplice oggetto usando materiali di recupero di semplice manipolazione <p><u>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare in maniera semplice l'utilizzo di materiali differenti - Saper catalogare i rifiuti domestici per operare un corretto smaltimento degli stessi 	

TECNOLOGIA / classe seconda		Anno Scolastico 2016/2017
COMPETENZE	OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce i principali sistemi tecnologici e le loro relazioni con l'uomo e l'ambiente - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni - Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso - Conosce e utilizza oggetti di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali - Utilizza risorse materiali per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche utilizzando alcuni elementi del disegno geometrico e tecnico 	<p><u>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o di processi Rappresentare figure geometriche e oggetti con il metodo delle proiezioni ortogonali - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici Comprendere la principale simbologia adottata nell'ambito del disegno tecnico Saper leggere un disegno riprodotto in scale di proporzione differenti - Saper osservare e descrivere l'ambiente urbano e le strutture abitative Rilevare correttamente le misure di un'aula o di una stanza e degli elementi in essa contenuti - Classificare i materiali in base alle loro proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche Sperimentare in maniera semplice l'utilizzo di materiali differenti - Accostarsi ad alcune applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità Conoscere le procedure base per accedere e utilizzare programmi di videoscrittura, calcolo e disegno <p><u>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare le fasi progettuali per la realizzazione di un semplice oggetto usando materiali di recupero e partendo da esigenze e bisogni concreti <p><u>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare in maniera critica semplici oggetti nella loro interezza e nei singoli componenti ed essere in grado di smontarli e rimontarli 	

TECNOLOGIA / classe terza		Anno Scolastico 2016/2017
COMPETENZE	OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO	
<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce i principali sistemi tecnologici e le loro relazioni con l'uomo e l'ambiente - Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte - È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi - 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 - Utilizza adeguate risorse materiali informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti - Progetta e realizza rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno geometrico e tecnico 	<p><u>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o di processi Rappresentare figure geometriche e oggetti con il metodo delle assonometrie - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative Rilevare correttamente le misure di oggetti Comprendere la principale simbologia adottata nell'ambito del disegno tecnico Saper leggere e realizzare un disegno in scala - Conoscere l'evoluzione nel tempo della produzione e dell'utilizzo di energia - Accostarsi ad alcune applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità Conoscere le procedure base per accedere e utilizzare programmi di videoscrittura, calcolo e disegno <p><u>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare le fasi progettuali per la realizzazione di un semplice oggetto usando materiali di recupero e partendo da esigenze e bisogni concreti <p><u>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizzare in maniera critica semplici oggetti nella loro interezza e nei singoli componenti ed essere in grado di smontarli e rimontarli - Eseguire sugli oggetti piccoli interventi di manutenzione - Sperimentare in maniera semplice l'utilizzo di materiali differenti 	