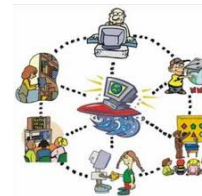


DISCIPLINA: TECNOLOGIA
CLASSE 2[^]



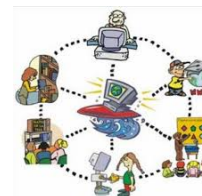
NUCLEO FORMATIVO	Lo studio e l'esercizio della tecnologia favoriscono e stimolano la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale. La tecnologia si occupa degli interventi e delle trasformazioni che l'uomo opera nei confronti dell'ambiente per la soddisfazione dei propri bisogni. L'uomo progetta, realizza ed usa per migliorare le proprie condizioni di vita.
-------------------------	---

COMPETENZE CULTURALI SAPERE: OSSERVARE – SPERIMENTARE- PREVEDERE - IMMAGINARE – PROGETTARE- INTERVENIRE - TRASFORMARE - PRODURRE

CONCETTO CHIAVE BISOGNO-PROBLEMA -RISORSA-PROCESSO-PRODOTTO-IMPATTO AMBIENTALE-CONTROLLO
--

	Traguardi	Obiettivi di apprendimento
Scuola secondaria	<p>- Leggere, comprendere ed usare il linguaggio tecnico, grafico e multimediale.</p> <p>- Osservare, descrivere relazioni, processi di trasformazione e prodotti di uso comune; analizzarne: risorse, materiali impiegati, forme, funzioni e procedure di costruzione; problematiche ambientali e di sicurezza.</p> <p>-Acquisire informazioni, progettare, rappresentare e realizzare semplici prodotti utilizzando testi, tabelle, elementi e strumenti del disegno tecnico, altri linguaggi multimediali e risorse materiali, anche cooperando con i compagni in modo responsabile</p>	<p>Apprendimenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le basi dell'economia: bisogni, beni e servizi. Settori produttivi. • I principali materiali e manufatti edili: dai materiali ai prodotti finiti (origine, classificazione proprietà dei materiali e principali processi di lavorazione; smaltimento o possibile riciclo). • Il territorio e l'ambiente costruito: elementi naturali ed artificiali (principali strutture, tipologie edilizie e sistemi costruttivi, infrastrutture, servizi ed impianti tecnologici); le cartografie di uso comune. • Il settore alimentare. I prodotti alimentari di uso quotidiano: processi generali di trasformazione, metodi di conservazione, etichettatura e smaltimento; funzioni degli alimenti e principi nutritivi per una corretta alimentazione. • Le tecnologie multimediali: informatica e telecomunicazioni. • Il disegno tecnico come forma di comunicazione: principali figure geometriche piane e solide; norme, convenzioni e sistema di rappresentazione delle proiezioni ortogonali; nozioni generali del disegno edile. <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge, comprende e si accosta all'uso del linguaggio specifico; • Osserva, analizza e classifica alcuni oggetti e strumenti d'uso quotidiano in relazione ai bisogni. • Riconosce nell'utilizzo e trasformazione delle risorse, in ogni innovazione e servizi opportunità e rischi (impatto ambientale e sicurezza). • Costruisce o trasforma semplici oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti e/o esegue semplici prove sperimentali. • Impiega strumenti e regole del disegno tecnico per rappresentare e/o comunicare. • Si accosta all'uso di applicazioni informatiche e multimediali per reperire e scambiare qualche informazione, scrivere e/o gestire dati.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA
CLASSE 3[^]



NUCLEO FORMATIVO	Lo studio e l'esercizio della tecnologia favoriscono e stimolano la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale. La tecnologia si occupa degli interventi e delle trasformazioni che l'uomo opera nei confronti dell'ambiente per la soddisfazione dei propri bisogni. L'uomo progetta, realizza ed usa per migliorare le proprie condizioni di vita.
-------------------------	---

COMPETENZE CULTURALI SAPERE: OSSERVARE – SPERIMENTARE- PREVEDERE - IMMAGINARE – PROGETTARE- INTERVENIRE - TRASFORMARE - PRODURRE

CONCETTO CHIAVE BISOGNO-PROBLEMA -RISORSA-PROCESSO-PRODOTTO-IMPATTO AMBIENTALE-CONTROLLO
--

	Traguardi	Obiettivi di apprendimento
Scuola secondaria	<p>- Leggere, comprendere ed usare il linguaggio tecnico, grafico e multimediale.</p> <p>- Osservare, descrivere relazioni, processi di trasformazione e prodotti di uso comune; analizzarne: risorse, materiali impiegati, forme, funzioni e procedure di costruzione; problematiche ambientali e di sicurezza.</p> <p>-Acquisire informazioni, progettare, rappresentare e realizzare semplici prodotti utilizzando testi, tabelle, elementi e strumenti del disegno tecnico, altri linguaggi multimediali e risorse materiali, anche cooperando con i compagni in modo responsabile.</p>	<p>Apprendimenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il mondo del lavoro ed il sistema economico: le principali attività economiche, imprese e servizi. • Fonti, forme, trasformazione e distribuzione (industria elettrica) dell'energia; le conseguenti problematiche e soluzioni ambientali. • La corrente elettrica: il significato, gli effetti, le principali grandezze e leggi. Accorgimenti per la sicurezza in casa. • Le principali infrastrutture e mezzi di trasporto; norme generali per la sicurezza stradale. • Le tecnologie multimediali: informatica e telecomunicazioni (hardware, software, apparecchi di uso quotidiano, principali applicativi e strumenti di navigazione). • Il disegno tecnico come forma di comunicazione: principali figure geometriche solide; norme, convenzioni e sistema di rappresentazione delle proiezioni ortogonali ed assonometriche. <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legge, comprende e usa il linguaggio specifico per ricavare o dare informazioni. • Riconosce fonti, forme di energia e alcuni processi di trasformazione. • Riconosce nell'utilizzo e trasformazione delle risorse, in ogni innovazione e servizi opportunità e rischi (impatto ambientale e sicurezza). • Costruisce o trasforma semplici oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti e/o esegue semplici prove sperimentali. • Impiega strumenti e regole del disegno tecnico per rappresentare e/o comunicare. • Usa applicazioni informatiche e multimediali per reperire e scambiare informazioni, scrivere e gestire dati.

OBIETTIVI MINIMI

CLASSE 1[^]

Obiettivi minimi specifici

Vedere, osservare e sperimentare; prevedere, immaginare e progettare; intervenire, trasformare e produrre

- Osservare la realtà circostante: distinguere elementi naturali ed artificiali;
- conoscere per grandi linee i settori della produzione;
- riconoscere i principali materiali degli oggetti presenti nel nostro ambiente e di uso quotidiano;
- conoscere le principali attività dell'agricoltura ed allevamento;
- osservare, riconoscere i principali enti geometrici e le principali figure di geometria piana;
- acquisire il controllo del campo grafico disciplinando i movimenti della mano con l'ausilio di alcuni strumenti del disegno tecnico;
- sapere eseguire semplici sequenze grafiche;
- distinguere principali parti hardware e software del P.C. e accostarsi ad un programma di videoscrittura o responsabilmente alla rete internet; conoscere altre tecnologie multimediali.

CLASSE 2[^]

Obiettivi minimi specifici

Vedere, osservare e sperimentare; prevedere, immaginare e progettare; intervenire, trasformare e produrre

- Osservare la realtà circostante scoprendo alcune relazioni tra esseri viventi, l'ambiente e la tecnologia;
- conoscere per grandi linee i settori della produzione e qualche attività lavorativa;
- riconoscere i materiali degli oggetti presenti nel nostro ambiente e di uso quotidiano;
- conoscere i principali elementi del territorio, della città e dell'abitazione;
- osservare e riconoscere le principali figure di geometria piana e/o solida;
- consolidare il controllo del campo grafico con l'ausilio di alcuni strumenti del disegno tecnico eseguendo semplici disegni geometrici;
- riconoscere il sistema di rappresentazione delle "Proiezioni Ortogonali"; saperne eseguire semplici sequenze grafiche.
- distinguere principali parti hardware e software del P.C. e accostarsi ad un programma di videoscrittura o responsabilmente alla rete internet; saper utilizzare altre tecnologie multimediali.

CLASSE 3[^]

Obiettivi minimi specifici

Vedere, osservare e sperimentare; prevedere, immaginare e progettare; intervenire, trasformare e produrre

- Osservare la realtà tecnologica considerata in rapporto con l'uomo e l'ambiente;
- conoscere per grandi linee i settori della produzione e qualche attività economica e lavorativa;
- comprendere essenzialmente il linguaggio specifico.
- conoscere per grandi linee le fonti e le forme di energia; la trasformazione e gli impieghi.
- conoscere per grandi linee gli effetti della corrente elettrica e gli apparecchi utilizzatori d'uso quotidiano;
- conoscere i pericoli della corrente elettrica e le principali forme di sicurezza.
- osservare e valutare situazioni problematiche relative alla realtà in cui si vive (esempio l'inquinamento).
- sviluppare il controllo del campo grafico disciplinando i movimenti della mano, con l'ausilio di alcuni strumenti del disegno tecnico.
- osservare e riconoscere le principali figure di geometria solida;
- distinguere il sistema di rappresentazione delle Proiezioni Ortogonali e Assonometriche;
- saperne eseguire semplici sequenze grafiche.