

**CURRICOLO DI TECNOLOGIA – CLASSE PRIMA**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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.</li> <li>- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</li> <li>- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</li> <li>- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione, cartaceo e digitale, ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</li> <li>- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni, utilizzando anche piattaforme digitali.</li> <li>- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa analizzare le caratteristiche tecniche di una problematica.</li> <li>- Leggere ed interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;">PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa rispettare lo schema di lavoro e delle fasi operative.</li> <li>- È corretto e ordinato nell'esecuzione dei lavori.</li> <li>- Abilità d'uso degli strumenti, tra cui quelli digitali.</li> <li>- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali ed oggetti dell'ambiente scolastico.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;">INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esprime i concetti acquisiti usando una semplice terminologia.</li> <li>- Comprende le varie tecniche del disegno geometrico e tecnico.</li> <li>- Comprende e utilizza linguaggi specifici tra cui anche quello digitale</li> <li>- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili.</li> </ul>
<p><b>OBIETTIVI MINIMI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconosce l'ambiente in cui vive e sa coglierne gli aspetti tecnologici principali.</li> <li>- Usa strumenti e materiali di lavoro in modo accettabile.</li> <li>- Usa e riconosce i principali segni grafici.</li> <li>- Sa riferire gli aspetti principali delle esperienze operative.</li> </ul>		

**CURRICOLO DI TECNOLOGIA – CLASSE SECONDA**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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. Sa riconoscere le fondamentali problematiche e le funzionalità dell'hardware e conosce i principali software e le modalità di fruizione.</li> <li>- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</li> <li>- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi, tabelle o da materiale web, informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</li> <li>- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione, tra cui quelli digitali, al fine di essere in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</li> <li>- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche</li> <li>- collaborando e cooperando con i compagni, utilizzando anche piattaforme e software digitali.</li> <li>- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa analizzare le caratteristiche tecniche di una problematica.</li> <li>- Sa evidenziare gli aspetti specifici.</li> <li>- Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorando le funzioni e le potenzialità.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;"><b>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa individuare ed eseguire le varie fasi di una progettazione. È corretto e ordinato nell'esecuzione dei lavori.</li> <li>- Abilità d'uso degli strumenti.</li> <li>- Creatività.</li> <li>- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto o di un elaborato digitale</li> </ul>
	<p style="text-align: center;"><b>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esprime i concetti acquisiti usando una terminologia appropriata.</li> <li>- Comprende le varie tecniche del disegno geometrico e tecnico.</li> <li>- Comprende ed utilizza linguaggi specifici della materia e digitali.</li> <li>- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili.</li> <li>- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</li> </ul>
<p><b>OBIETTIVI MINIMI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconosce le principali problematiche dei temi trattati.</li> <li>- Usa strumenti e materiali di lavoro in modo accettabile.</li> <li>- Riconosce e ricorda dati e concetti semplici.</li> <li>- Riconosce alcuni aspetti tecnici delle esperienze fatte.</li> </ul>		

**CURRICOLO DI TECNOLOGIA – CLASSE TERZA**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</li> <li>- 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.</li> <li>- 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. Conosce e utilizza nelle sue funzioni l'hardware e il software, come strumenti fondamentali dell'operare.</li> <li>- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</li> <li>- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi, tabelle o da materiale web informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</li> <li>- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione, tra cui quelli digitali, ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</li> <li>- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche</li> <li>- collaborando e cooperando con i compagni, utilizzando anche piattaforme e software digitali.</li> <li>- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa individuare le procedure logiche per risolvere problematiche specifiche e generali</li> <li>- Sa analizzare le caratteristiche tecniche di una problematica.</li> <li>- Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>- Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e potenzialità.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;"><b>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa individuare ed eseguire le varie fasi di una progettazione.</li> <li>- È corretto e ordinato nell'esecuzione dei lavori.</li> <li>- Abilità d'uso degli strumenti, tra cui quelli informatici.</li> <li>- Creatività pratica e digitale.</li> <li>- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> <li>- Progettare usando internet per reperire e selezionare informazioni utili.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;"><b>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esprime i concetti acquisiti usando una terminologia appropriata tra cui quella legata al mondo digitale.</li> <li>- Comprende le varie tecniche del disegno geometrico e tecnico.</li> <li>- Comprende e utilizza linguaggi specifici anche riguardanti il mondo informatico, sia hardware che software.</li> <li>- Utilizzare piattaforme e risorse web come supporto alla ricerca e alla conoscenza dei temi proposti e affrontati.</li> </ul>
<p><b>OBIETTIVI MINIMI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- È in grado di cogliere le principali problematiche dei temi trattati.</li> <li>- È in grado di utilizzare le principali tecniche grafiche.</li> <li>- Ricorda e riconosce un fenomeno o processo operativo nelle sue parti semplici.</li> <li>- Sa riferire un'esperienza operativa con un linguaggio semplice ma appropriato.</li> </ul>		