



ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Scuola dell'infanzia 3 anni

Indicatori	Obiettivo Generale	Obiettivi Specifici in forma Operativa	Competenze
La conoscenza del mondo	<p>Il bambino utilizza i cinque sensi per esplorare la realtà che lo circonda</p> <p>Il bambino analizza materiali e oggetti di uso comune</p> <p>Il bambino sperimenta le potenzialità espressive dei materiali</p>	<p>Sperimentare le abilità sensoriali</p> <p>Manipolare materiale diverso</p> <p>Realizzare oggetti con materiale di uso comune</p>	<p>Utilizzare i sensi per riconoscere nella realtà che lo circonda elementi e fenomeni naturali e artificiali</p> <p>Ricavare informazioni per utilizzare oggetti e strumenti di uso quotidiano</p> <p>Produrre semplici oggetti seguendo semplici procedure</p>

TECNOLOGIA

Tecnologia – Scuola dell'infanzia 4 anni

Indicatori	Obiettivo Generale	Obiettivi Specifici in forma Operativa	Competenze
La conoscenza del mondo	<p>Il bambino utilizza i cinque sensi per decodificare la realtà che lo circonda</p> <p>Il bambino si avvicina ai primi strumenti tecnologici</p> <p>Il bambino sperimenta le potenzialità espressive dei materiali</p>	<p>Affina le abilità sensoriali</p> <p>Conoscenza e uso di strumenti tecnologici</p> <p>Realizzare oggetti con materiale di diverso tipo</p>	<p>Discriminare gli oggetti del mondo circostante attraverso i cinque sensi</p> <p>Scoprire le funzioni ed i possibili usi di semplici macchine, oggetti e strumenti tecnologici</p> <p>Realizzare oggetti con materiali di uso comune</p>

TECNOLOGIA

Tecnologia – Scuola dell'infanzia 5 anni

Indicatori	Obiettivo Generale	Obiettivi Specifici in forma Operativa	Competenze
La conoscenza del mondo	Il bambino impara a conoscere e riconoscere i sistemi tecnologici e naturali	<p>Esplora la realtà ed impara a riflettere sulle proprie esperienze, descrivendole e rappresentandole</p> <p>Osserva il proprio movimento e quello degli oggetti, cogliendone la durata e la velocità ed imparando ad organizzarli nello spazio e nel tempo</p>	<p>Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.</p> <p>Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali</p> <p>Utilizzare App educative e Robottini (Doc, Cubetto, BeeBot)</p>



ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe I scuola primaria

Indicatori	Obiettivo Generale termine classe prima	Obiettivi Specifici in forma Operativa	Competenze
<p>Esplorare il mondo fatto dall'uomo: gli oggetti costruiti dall'uomo e la loro funzione.</p> <p>Acquisizione di procedure informatiche.</p>	<p>1A Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>1B Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>2A Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>2B Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>3A Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>3B Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p>	<p>Conosce: il rapporto struttura/funzione in un semplice oggetto</p> <p>Sa: osservare e analizzare gli oggetti e gli strumenti d'uso comune classificandoli in base alle loro funzioni;</p> <p>Riconoscere e nominare le varie parti che compongono il computer; la procedura di accensione e spegnimento del computer; utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer; usare semplici software didattici; eseguire giochi su code.org (Programma il futuro) conoscere le regole per un corretto utilizzo</p>	<p>1 L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>2. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>3 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.</p>

Indicatori	Obiettivo Generale termine classe prima	Obiettivi Specifici in forma Operativa	Competenze
	<p>3C Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>4A Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</p> <p>5A Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>5B Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>6A Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>6B Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>6C Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>dell'aula di informatica e delle sue strumentazioni; giocare con il computer.</p> <p>Il computer, le sue parti e le periferiche; come si accende e si spegne il computer; l'uso del mouse; i comandi più comuni di alcuni software didattici; giochi di coding Osservazione dell'ambiente circostante. Raccolta di oggetti naturali e non. Analisi oggetti diversi per forma, dimensione, materiale, funzione. Classificazione in base a forma, dimensione, materiale, funzione.</p> <p>Sperimentare le varie funzioni del mouse. Effettuare giochi didattici.</p> <p>Utilizzo di programmi didattici inerenti le varie discipline. Esecuzione di semplici attività di coding unplugged , con il pc/tablet, con utilizzo di robottini (Cubetto/BeeBot ecc.) Corretto uso della strumentazione multimediale.</p>	<p>4 Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>5 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>6 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe II scuola primaria

Indicatori	Obiettivo Generale termine classe seconda	Obiettivi Specifici in forma Operativa	Competenze
<p>Esplorare il mondo fatto dall'uomo: gli oggetti costruiti dall'uomo e la loro funzione.</p> <p>Acquisizione di procedure informatiche.</p>	<p>1A Conoscere il rapporto struttura/funzione in un semplice oggetto; 1B osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune classificandoli in base alle loro funzioni; classificare i materiali in base alle caratteristiche;</p> <p>2A Utilizza in modo consapevole il computer e le sue parti; conosce i comandi più comuni di alcuni software didattici e svolge semplici giochi di coding. 2B conoscere le regole per un corretto utilizzo dell'aula di informatica e delle sue strumentazioni; 2C realizza testi utilizzando un programma di scrittura;</p>	<p>Classificazione di oggetti di uso comune. in base a: funzione, forma, utilizzo. Costruzione di semplici oggetti.</p> <p>Sperimentare le varie funzioni del mouse e della tastiera. Effettuare giochi didattici. Utilizzo di programmi didattici inerenti le varie discipline. Utilizzo di semplici strumenti di disegno in programmi di grafica per bambini.</p> <p>Esecuzione di semplici attività di coding unplugged e con il pc/tablet/Lim, con utilizzo di robottini Corretto uso della strumentazione multimediale.</p>	<p>Distingue i materiali di cui sono fatti gli oggetti. Classifica oggetti e materiali. Coglie le relazioni tra oggetti comuni e bisogni.</p> <p>Inizia ad usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali.</p> <p>Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco.</p>

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe III scuola primaria

Indicatori	Obiettivo Generale termine classe terza	Obiettivi Specifici in forma Operativa	Competenze
<p>Esplorare il mondo fatto dall'uomo: gli oggetti costruiti dall'uomo e la loro funzione.</p> <p>Acquisizione di procedure informatiche.</p>	<p>1A Conoscere e manipolare diversi materiali (carta, legno, stoffa, plastica, vetro, metallo, etc.);</p> <p>2B Seguire le varie fasi per la realizzazione di un manufatto.</p> <p>2A Utilizza in modo consapevole il computer e le sue parti; conosce i comandi più comuni di alcuni software didattici e svolge semplici giochi di coding e di robotica;</p> <p>2B conoscere le regole per un corretto utilizzo dell'aula di informatica e delle sue strumentazioni;</p> <p>2C realizza testi utilizzando un programma di scrittura;</p> <p>2D applica le procedure per accedere ad alcuni siti Internet;</p>	<p>Osservare e classificare diversi tipi di materiali scoprendone le principali caratteristiche e proprietà;</p> <p>Osservazione di oggetti e strumenti di uso comune individuando forma, componenti, funzioni.</p> <p>Costruzione di un manufatto</p> <p>Sperimentare le varie funzioni del mouse e della tastiera.</p> <p>Effettuare giochi didattici.</p> <p>Utilizzo di programmi didattici inerenti le varie discipline.</p> <p>Utilizzo di semplici strumenti di disegno in programmi di grafica per bambini.</p> <p>Esecuzione di semplici attività di coding unplugged e con il pc/tablet/Lim, con utilizzo di robottini</p> <p>Corretto uso della strumentazione multimediale.</p>	<p>Individua, descrive con le parole e rappresenta con disegni elementi del mondo artificiale.</p> <p>Individua, raccoglie e utilizza materiali diversi per realizzare manufatti.</p> <p>Segue semplici istruzioni.</p> <p>Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.</p> <p>Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco.</p>

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe IV scuola primaria

Indicatori	Obiettivo Generale termine classe quarta	Obiettivi Specifici in forma Operativa	Competenze
Esplorare il mondo fatto dall'uomo: gli oggetti costruiti dall'uomo e la loro funzione.	1A Conoscere le funzioni e le caratteristiche di un artefatto o di un oggetto; 1B manipolare diversi tipi di materiali; seguire le varie fasi per la realizzazione di un manufatto.	Manipolazione di oggetti. Indagini su strumenti utilizzati a scuola e a casa. Realizzazione di manufatti. Attuazione di semplici esperimenti Elaborazione dei risultati. Descrizione di semplici algoritmi di risoluzione dei problemi. Interpretazione e creazione di tabelle, mappe, diagrammi, disegni.	Osserva, descrive e classifica utensili e oggetti vari. Realizza semplici oggetti seguendo delle istruzioni. Sa illustrare le varie fasi della realizzazione di un manufatto.
Acquisizione di procedure informatiche.	1A Conoscere l'utilizzo di alcuni software didattici; 1B Seguire le procedure per accedere ad alcuni siti Internet ed effettuare semplici ricerche; 1C Svolgere giochi di coding e di robotica; 1D Utilizzare le principali funzioni di un programma di presentazione; 1E Conoscere procedure informatiche: salvare un file in una cartella o sottocartella; 1F Conoscere le regole per un corretto utilizzo dell'aula di informatica e di internet.	Svolgimento di giochi didattici. Utilizzo di programmi didattici inerenti le varie discipline. Realizzazione di un grafico. Ideazione di una semplice presentazione su un argomento dato. Utilizzo di strumenti di disegno in programmi di grafica per bambini. Esecuzione di attività di coding unplugged, con il pc/tablet/Lim, con utilizzo di robottini. Corretto utilizzo di Internet. Rispetto della strumentazione multimediale e suo corretto utilizzo.	Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e per potenziare le proprie capacità comunicative.

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe V scuola primaria

Indicatori	Obiettivo Generale termine classe quinta	Obiettivi Specifici in forma Operativa	Competenze
Esplorare il mondo fatto dall'uomo: gli oggetti costruiti dall'uomo e la loro funzione.	1A Conoscere le funzioni e le caratteristiche di un artefatto o di un oggetto; 1B manipolare diversi tipi di materiali; seguire le varie fasi per la realizzazione di un manufatto; 1C individuare gli strumenti adeguati in base al lavoro da svolgere.	Manipolazione di oggetti. Indagini su strumenti utilizzati a scuola e a casa. Realizzazione di manufatti. Attuazione di semplici esperimenti Elaborazione dei risultati. Descrizione di semplici algoritmi di risoluzione dei problemi. Interpretazione e creazione di tabelle, mappe, diagrammi, disegni.	Osserva, descrive e classifica utensili e oggetti vari. Realizza semplici oggetti seguendo delle istruzioni. Sa illustrare le varie fasi della realizzazione di un manufatto.
Il riciclo e l'energia.	2A_Il significato elementare di energia e le sue diverse forme; 2B Le problematiche connesse con la produzione di rifiuti: individuare criteri classificatori per la raccolta differenziata.	La raccolta differenziata. Ideazione di oggetti da costruire con materiali di recupero. Classificare le fonti da cui si può ricavare energia.	E' consapevole della necessità di riciclare i materiali e di risparmiare energia.

Indicatori	Obiettivo Generale termine classe quinta	Obiettivi Specifici in forma Operativa	Competenze
Acquisizione di procedure informatiche.	<p>1A Conoscere l'utilizzo di alcuni software didattici;</p> <p>1B Seguire le procedure per accedere ad alcuni siti Internet ed effettuare semplici ricerche;</p> <p>1C Svolgere giochi di coding e di robotica;</p> <p>1D Utilizzare le principali funzioni di un programma di presentazione;</p> <p>1E Conoscere procedure informatiche: salvare un file in una cartella o sottocartella;</p> <p>1F Accedere a internet per ricercare informazioni su siti adeguati all'età con la guida dell'insegnante.</p> <p>1G_Saper utilizzare un programma di presentazione con funzioni progressivamente più complesse.</p>	<p>Svolgimento di giochi didattici.</p> <p>Utilizzo di programmi didattici inerenti le varie discipline.</p> <p>Realizzazione di un grafico.</p> <p>Ideazione di una semplice presentazione su un argomento dato.</p> <p>Utilizzo di strumenti di disegno in programmi di grafica per bambini.</p> <p>Esecuzione di attività di coding unplugged, con il pc/tablet/Lim, con utilizzo di robottini.</p> <p>Corretto utilizzo di Internet.</p> <p>Rispetto della strumentazione multimediale e suo corretto utilizzo.</p>	<p><u>Usa le nuove tecnologie</u> e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e per potenziare le proprie capacità comunicative.</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>



ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe I scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Il disegno geometrico: elementi di base, strumenti, norme	Conosce: <u>uso e caratteristiche degli strumenti del disegno;</u> <u>concetto di disegno geometrico.</u> <u>costruzione geometriche delle figure fondamentali;</u>	Sa: usare gli strumenti propri del disegno vedere ed osservare la realtà che ci circonda rappresentare graficamente un oggetto in modo intuitivo riconosce oggetti di uso comune riconosce le forme geometriche principali <u>costruire figure geometriche piane</u> riprodurre e creare elementi geometrici ornamentali <u>ridurre o ingrandire con il metodo della quadrettatura figure geometriche, forme od oggetti</u>	Definizioni elementi geometrici Uso di matite, righe, squadre, compasso Elementi di geometria Le costruzioni geometriche di figure piane Le figure equivalenti Le figure speculari	Conosce ed utilizzare e classificare gli strumenti del disegno tecnico e descriverne la funzione Sa scegliere lo strumento più adatto per la realizzazione in un disegno <u>Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi semplici</u>

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe I scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Dall'osservazione dell'ambiente: i materiali e i cicli di produzione, le risorse della terra	<p>Conosce:</p> <p><u>le caratteristiche dei diversi materiali;</u></p> <p><u>i processi produttivi dei diversi materiali</u></p> <p>i processi di lavorazione di alcuni materiali;</p> <p>le risorse della terra e il ciclo vitale dei materiali</p> <p>l'acqua e l'aria come bene della Terra</p>	<p>Sa:</p> <p>riconoscere le origini e le caratteristiche dei materiali con i quali sono costruiti oggetti comuni</p> <p><u>descrivere le proprietà e il ciclo di lavorazione dei materiali più comune</u></p> <p>eseguire e promuovere la raccolta differenziata</p> <p><u>organizza una scheda tecnica per descrivere un oggetto</u></p> <p><u>costruisce semplici schemi per presentare correlazioni tra le variabili di un fenomeno</u></p>	<p>I principali materiali</p> <p>La scelta dei materiali</p> <p>Le proprietà e le caratteristiche</p> <p>L'impatto ambientale</p>	<p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse e produzione di beni</p> <p>Pianifica le diverse fasi di realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso comune</p> <p><u>Osserva l'ambiente circostante e riconoscere elementi e materiali</u></p>
Acquisizione di procedure informatiche	<p>Conosce.</p> <p><u>terminologia di base dell'informatica</u></p>	<p>Sa:</p> <p><u>salvare un file in una cartella o sottocartella;</u></p> <p><u>utilizzare elementi di formattazione per scrivere testi;</u></p> <p>ricerche di informazioni con motori di ricerca;</p> <p>utilizzare le stampanti.</p>	<p>Operazioni con file, cartelle, sottocartelle;</p> <p>Salvataggio di file;</p> <p>Produzione di un semplice foglio di calcolo;</p> <p>Ricerca informazioni su internet .</p>	<p><u>È in grado di organizzare e redigere testi con inserimento di elementi grafici ed immagini;</u></p> <p>È in grado di ricercare informazioni, selezionarle e sintetizzarle.</p>

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe II scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
<p>Il disegno geometrico: proiezioni ortogonali e sviluppo di solidi</p>	<p>Conosce: <u>concetto di proiezione ortogonale.</u> <u>concetto di sviluppo di solidi geometrici</u> <u>vista frontale, vista dall'alto e vista laterale di una figura piana e di solidi semplici;</u></p>	<p>Sa: conoscere il legame tra figure piane e solidi mediante il concetto di sviluppo osservare la realtà che ci circonda e paragonarla a figure geometriche note rappresentare graficamente un oggetto in modo intuitivo conosce e comprende il linguaggio grafico riconosce le forme geometriche principali e ne riproduce le forme <u>disegnare solidi geometrici con il metodo delle PP.OO.</u> <u>riprodurre in scala adeguata un oggetto mediante un rilievo dal vero</u> ridurre o ingrandire con le scale metriche <u>eseguire lo sviluppo piano di un solido e realizzarlo con il cartoncino</u></p>	<p>Definizioni solidi geometrici Elementi di geometria descrittiva Le costruzioni geometriche di solidi Tipologia grafica della linea (linea leggera, pesante, tratteggio etc) Definizione dello sviluppo di solidi Le proiezioni ortogonali</p>	<p>Sa riconoscere figure solide Sa individuare quali oggetti rappresentare in proiezione ortogonale <u>Applica le regole delle proiezioni ortogonali</u> Rappresenta in scala solidi semplici Sa eseguire rilievi sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione <u>Legge ed interpreta semplici disegni tecnici ricavandone informazioni</u></p>

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe II scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
<p>Dall'osservazione dell'ambiente: territorio e città, l'abitazione e la tecnologia dei trasporti</p>	<p>Conosce: <u>come classificare gli insediamenti abitativi;</u> gli elementi costruttivi della città i piani regolatori di sviluppo della città le tecniche di costruzione dell'abitato urbano la casa, la sua distribuzione interna e gli impianti tecnologici in essa contenuti concetto di barriere architettoniche e di bioedilizia</p>	<p>Sa: riconoscere le origini e lo sviluppo di un insediamento urbano <u>conosce le zone della città</u> distingue nell'abitazione la zona diurna da quella notturna <u>nella distribuzione interna degli ambienti intuisce le motivazioni di orientamento e di distribuzione degli spazi interni</u> riconosce la diversa tipologia degli impianti nel costruito urbano</p>	<p>Definizione di costruito urbano Il Piano Regolatore Impianti elettrici, termici e idrici della casa Le costruzioni bio sostenibili Forme di inquinamento ambientale applicate al costruito Le barriere architettoniche</p>	<p>Sa riconoscere le caratteristiche di alcuni insediamenti e le <u>peculiarità del territorio</u> Sa effettuare una scelta consapevole nella distribuzione interna degli spazi dell'abitazione Promuove forme di pensiero e atteggiamenti indirizzati ad <u>un uso consapevole ed intelligente delle risorse</u> per il formarsi di un autentico senso civico.</p>
<p>I bisogni primari dell'uomo: educazione alimentare</p>	<p><u>tecnologie agro-alimentari e tecniche di conservazione degli alimenti</u></p>	<p><u>sa analizzare un'etichetta alimentare e ne comprende i principi nutritivi</u> <u>conosce le principali tecniche di conservazione degli alimenti</u></p>	<p>Gli alimenti e l'industria alimentare Educazione al consumo</p>	

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe II scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Acquisizione di procedure informatiche	Conosce <u>terminologia di base e avanzata dell'informatica;</u> <u>diverse tipologie dei motori di ricerca informatici;</u> <u>prime cenni sull'estensione dei file</u>	Sa: salvare un file in una cartella o sottocartella; utilizzare elementi di formattazione per scrivere testi; ricerche di informazioni con motori di ricerca utilizzare le stampanti rinominare file riconoscere tipologia di file dall'estensione <u>elabora ricerche mediante l'utilizzo di software</u>	Operazioni con file, cartelle, sottocartelle; Salvataggio di file; Produzione di un semplice foglio di calcolo; Ricerca informazioni su internet Produzione di testi La formattazione e l'impaginazione di ricerche mediante programmi informatici	É in grado di organizzare e redigere testi con inserimento di elementi grafici ed immagini, <u>É in grado di ricercare informazioni, selezionarle e sintetizzarle e rielaborare con programmi informatici</u>

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe III scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
<p>Il disegno geometrico: la rappresentazione della realtà</p>	<p>Conosce: <u>concetto di geometria descrittiva;</u> <u>le proiezioni assonometriche.</u></p>	<p>Sa: <u>rappresentare una figura piana, un solido,</u> un gruppo di solidi <u>in assonometria cavaliere, isometrica e monometrica</u> leggere ed interpretare disegni tecnici ricavandone informazioni</p>	<p>I solidi Rappresentazioni di oggetti nello spazio Le assonometrie Le proiezioni ortogonali</p>	<p>Progetta e <u>realizza rappresentazioni grafiche utilizzando correttamente elementi del disegno tecnico.</u> Sa scegliere il metodo di proiezione assonometrica più adatto per rappresentare gli oggetti.</p>
<p>Dall'osservazione dell'ambiente e della società: energia e le centrali, economia e lavoro</p>	<p>Conosce: <u>le caratteristiche di impiego dei combustibili fossili;</u> <u>i vantaggi ambientali legati alle risorse rinnovabili</u> la distinzione tra i diversi settori produttivi gli elementi necessari alla produzione economia e risorse le caratteristiche del mercato del lavoro <u>le caratteristiche del sistema del lavoro</u></p>	<p>Sa: classificare le varie risorse <u>distinguere le fonti di energia dalle forme</u> <u>individuare i vantaggi e i limiti dello sfruttamento delle risorse (rinnovabili e non rinnovabili)</u> <u>riconosce le relazioni tra i bisogni ed i servizi</u> riconoscere rispetto ad un bene la sua classificazione nei vari settori riconoscere gli effetti della globalizzazione sull'economia <u>conoscere le principali norme che regolano il rapporto di lavoro</u> analizza le norme che</p>	<p>Concetto di energia Le fonti e le forme di energia Gli elementi di una centrale Le diverse centrali Gli impatti ambientali Il problema energetico L'economia I settori dell'economia Bisogni, beni e servizi Lo scambio di beni e servizi Il denaro L'impresa Il mondo del lavoro</p>	<p><u>Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</u> É consapevole della necessità di risparmiare energia Osserva e analizza la realtà dei vari settori produttivi Sa mettere in relazione i bisogni con il valore dei beni e servizi che li soddisfano <u>Conosce le relazioni che legano il mondo del lavoro e lo sviluppo economico.</u> Conosce la funzione e le caratteristiche del credito nell'ambito dell'economia familiare ed aziendale.</p>

		riguardano la tutela e la salute nei luoghi di lavoro		Promuove forme di pensiero e atteggiamenti indirizzati ad un uso consapevole ed intelligente delle risorse per il formarsi di un autentico senso civico.
--	--	---	--	--

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe III scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Acquisizione di procedure informatiche	<p>Conosce <u>terminologia di base e avanzata dell'informatica;</u> <u>diverse tipologie dei motori di ricerca informatici;</u> <u>primi cenni sull'estensione dei file</u></p> <p><u>realizzazione di schemi e mappe</u> per lo studio e rielaborazione mediante software grafici</p>	<p>Sa: salvare un file in una cartella o sottocartella; utilizzare elementi di formattazione per scrivere testi; ricerche di informazioni con motori di ricerca utilizzare le stampanti rinominare file riconoscere tipologia di file dall'estensione <u>elabora ricerche mediante l'utilizzo di software</u> <u>realizza presentazioni grafico informatiche mediante Power Point - Open Office - google presentazioni - Canva's</u></p>	<p>Operazioni con file, cartelle, sottocartelle; Salvataggio di file; Produzione di un semplice foglio di calcolo; Ricerca informazioni su internet Produzione di testi La formattazione e l'impaginazione di ricerche mediante programmi informatici Power Point e Open Office</p>	<p><u>Utilizza software per elaborare semplici rappresentazioni o costruire semplici ipertesti.</u> <u>Utilizza la posta elettronica per corrispondere tra pari.</u> <u>Utilizza Internet per ricercare informazioni.</u> É in grado di ricercare informazioni, selezionarle e sintetizzarle e rielaborare con programmi informatici.</p>