

## **Tecnologia. Classi prime**

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze:**

- Riconoscere nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
- Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.
- Conoscere ed utilizzare oggetti e strumenti di uso comune, essere in grado di classificarli.
- Saper utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Saper progettare e realizzare rappresentazioni grafiche, utilizzando elementi del disegno grafico o altri linguaggi multimediali.

### **Obiettivi di apprendimento:**

#### **A) Vedere, osservare e sperimentare**

- Eseguire misurazioni.
- Usare correttamente strumenti da disegno.
- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà dei materiali.
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche.

#### **B) Prevedere, immaginare e progettare**

- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite ad oggetti scolastici.
- Leggere ed interpretare semplici disegni.
- Progettare la realizzazione di semplici oggetti con materiali comuni.

#### **C) Intervenire, trasformare e produrre**

- Smontare e rimontare semplici oggetti.
- Costruire oggetti con semplici materiali a partire da esigenze e bisogni concreti.

## Tecnologia Classi seconde

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze:**

- Conoscere ed utilizzare oggetti strumenti e macchine di uso comune, essere in grado di classificarle e di descriverne la funzione in relazione alla forma alla struttura e ai materiali.
- Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione.
- Saper progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche relative alla struttura o al funzionamento di sistemi, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.

### **Obiettivi di apprendimento:**

#### **A) Vedere, osservare e sperimentare**

- Eseguire misurazioni e rilievi grafici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione
- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici
- Impiegare gli strumenti del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi tecnici.
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le possibilità.

#### **B) Prevedere, immaginare e progettare**

- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e semplici oggetti.
- Pianificare le fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando semplici materiali.

#### **C) Intervenire, trasformare e produrre**

- Smontare e rimontare semplici oggetti
- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali
- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili.

## Tecnologia classi terze

### **Traguardi per lo sviluppo della competenze**

- Essere in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Essere in grado di ricavare dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazione sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo di esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.

### **Obiettivi di apprendimento:**

#### **A) Vedere, osservare e sperimentare**

- Leggere ed interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative
- Impiegare gli strumenti del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.

#### **B) Prevedere, immaginare e progettare**

- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità
- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.

#### **C) Intervenire, trasformare e produrre**

- Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali.
- Eseguire interventi di riparazione e manutenzione su semplici oggetti.
- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.