

TECNOLOGIA		CLASSE PRIMA - SCUOLA PRIMARIA
<i>COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</i>	<i>CONTENUTI</i>
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 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>	<p>VEDERE ED OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e descrizione di oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali e funzioni. • Osservazione e descrizione di semplici oggetti di uso comune; analisi delle parti che li compongono • Realizzazione di semplici oggetti di uso comune. • Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati.

TECNOLOGIA		CLASSE SECONDA - SCUOLA PRIMARIA
<i>COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</i>	<i>CONTENUTI</i>
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 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>	<p>VEDERE ED OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e descrizione di oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali e funzioni. • Riflessione sulle caratteristiche dei materiali e sull'uso pertinente degli stessi per realizzare oggetti. • Osservazione e descrizione di semplici oggetti di uso comune e analisi delle parti che li compongono.
<p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di semplici oggetti di uso comune. • Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati. • Vantaggi degli utensili e la loro evoluzione nel tempo.

TECNOLOGIA		CLASSE TERZA - SCUOLA PRIMARIA
<i>COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</i>	<i>CONTENUTI</i>
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 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>	<p>VEDERE ED OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazione dei principali materiali (carta, vetro, legno, plastica) in base ad alcune loro caratteristiche, raccogliendo i dati delle osservazioni in tabelle, disegni...
	<p>PREVEDERE ED IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione di oggetti e analisi delle parti che li compongono. • Riflessione sull'uso appropriato degli oggetti

TECNOLOGIA		CLASSE QUARTA - SCUOLA PRIMARIA
<i>COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</i>	<i>CONTENUTI</i>
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 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>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e descrizione di semplici processi di interazione fra materiali. • Realizzazione di mappe, tabelle, diagrammi per sintetizzare semplici esperienze.
<p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi dell'evoluzione di alcune tecnologie nel tempo, attraverso il confronto di documenti iconici, grafici ...
	<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Analizzare le parti di un oggetto di uso comune descrivendone la funzione. • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione di oggetti d'uso comune, anche dopo averli smontati, e analisi delle parti che li compongono. • Osservazione su vari processi di lavorazione degli alimenti.

TECNOLOGIA		CLASSE QUINTA - SCUOLA PRIMARIA
<i>COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</i>	<i>OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO</i>	<i>CONTENUTI</i>
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 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>	<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e descrizione di processi di interazione fra materiali. • Realizzazione di mappe, tabelle, diagrammi per sintetizzare esperienze.
	<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. • Analizzare le parti di un oggetto di uso comune descrivendone la funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione di vari processi di lavorazione degli alimenti. • Osservazione di oggetti d'uso comune, anche dopo averli smontati, e analisi delle parti che li compongono.

TECNOLOGIA		CLASSE PRIMA - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p>L'alunno ricava i dati fondamentali da un testo.</p> <p>Elabora i dati di un testo utilizzando rappresentazioni grafiche (grafi ad albero, tabelle, schemi).</p> <p>Usa un linguaggio specifico appropriato.</p> <p>Segue un ordine logico e sequenziale.</p> <p>Imposta e rielabora un testo utilizzando il supporto multimediale.</p> <p>Sviluppa una ricerca ricavando le notizie dalla rete e successivamente le rielabora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Riflettere sui contesti produttivi e i processi di produzione in cui trovano impiego utensili e macchine. Coglierne l'evoluzione nel tempo nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici. 	<ul style="list-style-type: none"> Definizione di ambiente, riflessioni sui regni naturali coinvolti per la realizzazione del regno artificiale creato dall'uomo Beni e bisogno Definizione della materia come disciplina che studia e analizza le materie prime e come l'uomo le trasforma per ottenere prodotti finiti Classificazione delle risorse, i rischi, i vantaggi e i problemi legati al loro utilizzo
	<ul style="list-style-type: none"> Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo di trasformazione dalla materia prima al prodotto finito. 	<ul style="list-style-type: none"> Proprietà fisiche e chimiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali Il legno, proprietà, struttura, pannelli, riflessioni sul disboscamento e conseguenze, il riutilizzo attraverso i pannelli trasformati La carta, cenni storici, materie prime e proprietà, processo di produzione, tipi di carta e riflessioni sui problemi legati alla deforestazione Il vetro, proprietà, materie prime, metodi di lavorazione artigianale e industriale, tipi di vetro, riciclaggio
	<ul style="list-style-type: none"> Partendo dall'osservazione, eseguire la rappresentazione grafica di semplici figure piane o di moduli utilizzando il tratto specifico. 	<ul style="list-style-type: none"> Uso corretto del foglio da disegno e degli strumenti utilizzati per tracciare linee parallele o per realizzare i disegni geometrici e moduli Perpendicolari, divisione degli angoli, figure piane dal triangolo al dodecagono, ovolo e ovale
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare metodi per elaborare testi utilizzando anche supporti informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> Grafo ad albero, tabella a doppia entrata, diagramma di Eulero Venn, organigrammi

TECNOLOGIA		CLASSE SECONDA - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p>L'alunno ricava i dati fondamentali da un testo.</p> <p>Elabora i dati di un testo utilizzando rappresentazioni grafiche (grafi ad albero, tabelle, schemi).</p> <p>Usa un linguaggio specifico appropriato.</p> <p>Segue un ordine logico e sequenziale.</p> <p>Imposta e rielabora un testo utilizzando il supporto multimediale.</p> <p>Svilupa una ricerca ricavando le notizie dalla rete e successivamente le rielabora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Riflettere sui contesti e i processi di produzione in cui trovano impiego utensili e macchine, con particolare riferimento a quelli per la produzione alimentare, l'edilizia, la medicina, l'agricoltura. Coglierne l'evoluzione nel tempo nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici. 	<ul style="list-style-type: none"> Influenza del clima sulla vita delle piante Caratteristiche dei terreni Principali lavorazioni La bonifica e territori coinvolti Avvicendamento e rotazione delle colture Concimazione Sistemi di riproduzione Protezione delle piante in serra, vantaggi e svantaggi Antiparassitari e diserbanti, problema inquinamento Gli OGM Principi alimentari Funzione degli alimenti L'alimentazione equilibrata Problema obesità Latte e derivati Carne e derivati L'industria ittica Metodi di conservazione , a caldo, a freddo per metodi fisici naturali e chimici e ripercussione sulla salute Lettura dell'etichetta
	<ul style="list-style-type: none"> Partendo dall'osservazione di oggetti, analizzandone la forma, eseguire le proiezioni ortogonali e produrre anche un elaborato seguendo le regole della scala di proporzione. 	<ul style="list-style-type: none"> Proiezioni ortogonali delle figure piane dal triangolo al dodecagono Proiezioni ortogonali di solidi, dal prisma a base pentagonale al prisma a base dodecagonale Rappresentazione in scala di ingrandimento di semplici disegni
	<ul style="list-style-type: none"> Usando il disegno tecnico, seguire le regole dell'assonometria e successivamente quelle delle proiezioni ortogonali, nella progettazione di oggetti semplici, da realizzare in laboratorio con materiali di facile reperibilità. 	<ul style="list-style-type: none"> Metodo progettuale, dall'idea all'oggetto, seguendo l'ordine logico e sequenziale producendo schizzi e formulando ipotesi. Relazione finale.
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. 	

TECNOLOGIA		CLASSE TERZA - SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO
COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p>L'alunno ricava i dati fondamentali da un testo.</p> <p>Elabora i dati di un testo utilizzando rappresentazioni grafiche (grafi ad albero, tabelle, schemi).</p> <p>Usa un linguaggio specifico appropriato.</p> <p>Segue un ordine logico e sequenziale.</p> <p>Imposta e rielabora un testo utilizzando il supporto multimediale.</p> <p>Sviluppa una ricerca ricavando le notizie dalla rete e successivamente le rielabora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Riflettere sui problemi legati al lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> Il lavoro e i mezzi di produzione Lavoro autonomo e dipendente La forza lavoro Il lavoro delle donne I contratti Le tipologie lavorative Lo Statuto dei lavoratori Norme di sicurezza Storia del lavoro in fabbrica Le macchine semplici e le macchine per la trasmissione del movimento
	<ul style="list-style-type: none"> Iniziare a comprendere i problemi legati alla produzione di energia utilizzando appositi schemi e indagare sui benefici e sui problemi economici ed ecologici legati alle varie forme e modalità di produzione. 	<ul style="list-style-type: none"> Classificazione delle fonti energetiche Caratteristiche dei combustibili fossili e problemi di inquinamento Caratteristiche delle fonti esauribili problemi e soluzioni legati al loro sfruttamento Principi di fissione e fusione nucleare Riflessioni legate alla sicurezza delle centrali Principi di funzionamento e funzionamento delle fonti alternative di energia Il risparmio energetico Le biotecnologie
	<ul style="list-style-type: none"> Usando il disegno tecnico, seguire le regole dell'assonometria e successivamente quelle delle proiezioni ortogonali, nella progettazione di oggetti semplici, da realizzare in laboratorio con materiali di facile reperibilità. 	<ul style="list-style-type: none"> Proiezioni ortogonali e assonometriche (cavaliera, monometrica, isometrica) di solidi, gruppi di solidi e di semplici parti meccaniche con relative vuotature Progettare e realizzare una macchina semplice
	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. 	