

**CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO - CLASSE: prima**  
**DISCIPLINA: tecnologia**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>	<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI</b>
<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 ed è in grado di farne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vedere, osservare e sperimentare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni</li> <li>• Leggere ed interpretare semplici disegni geometrici</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico/geometrico nella rappresentazione di figure o oggetti</li> <li>• Effettuare semplici prove o indagini sulle proprietà dei materiali</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I materiali</li> <li>• Strumenti di misura</li> <li>• Le costruzioni geometriche piane</li> <li>• Il computer e l'utilizzo di alcuni programmi/applicazioni</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prevedere, immaginare e progettare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</li> <li>• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità</li> <li>• Pianificare la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano</li> <li>• Usare internet per reperire e selezionare informazioni utili</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervenire, trasformare e produrre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare e rimontare semplici oggetti; eseguire semplici interventi di riparazione e manutenzione su oggetti o strumenti</li> <li>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti</li> </ul>	

<p>un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <ul style="list-style-type: none"><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.</li><li>• Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</li></ul>			
---	--	--	--

**CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO - CLASSE: seconda**  
**DISCIPLINA: tecnologia**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>	<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI</b>
<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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vedere, osservare e sperimentare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni</li> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni geometrici e tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico/geometrico nella rappresentazione di figure, solidi o oggetti</li> <li>• Effettuare semplici prove o indagini sulle proprietà dei materiali</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I materiali</li> <li>• L'alimentazione e/o l'abitazione (a discrezione del docente)</li> <li>• Sviluppo di solidi</li> <li>• Le proiezioni ortogonali</li> <li>• Il computer e l'utilizzo di alcuni programmi/applicazioni</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prevedere, immaginare e progettare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali o oggetti</li> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</li> <li>• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità</li> <li>• Pianificare la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano</li> <li>• Usare internet per reperire e selezionare informazioni utili per la realizzazione di un progetto</li> </ul>	

<p>rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione 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.</li> <li>• Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervenire, trasformare e produrre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia</li> <li>• Rilevare e disegnare una abitazione o un oggetto anche avvalendosi di software specifici</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti</li> </ul>	
---	---	---	--

**CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO - CLASSE: terza**  
**DISCIPLINA: tecnologia**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>	<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI</b>
<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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vedere, osservare e sperimentare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni e semplici rilievi grafici e/o fotografici</li> <li>• Leggere ed interpretare semplici disegni geometrici e tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico/geometrico nella rappresentazione di solidi, oggetti o processi.</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'energia</li> <li>• Le proiezioni assonometriche</li> <li>• Disegno in scala quotata</li> <li>• Il computer e l'utilizzo di alcuni programmi/applicazioni</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prevedere, immaginare e progettare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali o oggetti</li> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</li> <li>• Usare internet per reperire e selezionare informazioni utili per la realizzazione di un progetto</li> </ul>	

<p>digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 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.</li> <li>• Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervenire, trasformare e produrre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia</li> <li>• Rilevare e disegnare una abitazione o un oggetto anche avvalendosi di software specifici</li> <li>• Programmare ambienti informatici.</li> </ul>	
---	---	--	--