

Competenza europea	<p>LA COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</p> <p>LA COMPETENZA IN CAMPO SCIENTIFICO si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.</p>
---------------------------	--

SCUOLA DELL'INFANZIA

Profilo d'uscita	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti. ▪ Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. ▪ Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.
Campo di esperienza di riferimento	LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA
Campi concorrenti	Tutti

SCUOLA DEL PRIMO CICLO

Profilo finale	<p>Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.</p> <p>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo</p>
Disciplina di riferimento	TECNOLOGIA
Discipline concorrenti	Matematica, Scienze, arte e immagine

SCUOLA DEL'INFANZIA 5 ANNI	LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	<i>Vedere e osservare</i>	<i>Prevedere e immaginare</i>
	Avvicinarsi ai concetti di quantità, qualità, grandezza di spazio anche tramite gli strumenti tecnologici.	Progettare, spiegare e riprodurre un percorso.
	LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA – TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE	
	L'alunno: prova interesse per gli artefatti, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi.	L'alunno: sperimentare diverse forme di espressione multimediale
LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA - CONOSCENZE		
I diversi computer e i suoi usi; la tastiera; mouse; touchscreen; icone principali di windows e word; i principali programmi di disegno (paint); conoscenza di altri strumenti compensativi e dispensativi in uso nella scuola per i bambini con bisogni educativi speciali.		

SCUOLA DEL'INFANZIA - 4 ANNI	LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	<i>Vedere e osservare</i>	<i>Prevedere e immaginare</i>
	Avvicinarsi ai concetti topologici e spaziali	Riprodurre semplici percorsi
	LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA – TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE	
	L'alunno: prova interesse per gli artefatti ed esplora	L'alunno: sperimenta alcune forme di espressione multimediale
LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA - CONOSCENZE		
I diversi computer e i suoi usi; la tastiera; il mouse; il touchscreen; icone principali di windows ; i principali programmi di disegno (paint);		

SCUOLA DELL'INFANZIA - 3 ANNI	LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	<i>Vedere e osservare</i>	<i>Prevedere e immaginare</i>
	Avvicinarsi ai concetti topologici	Riprodurre semplici percorsi a livello motorio
	LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA – TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE	
	L'alunno: prova interesse per gli artefatti	L'alunno: si avvicina ad alcune forme di espressione multimediale
LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA - CONOSCENZE		
I diversi computer e i suoi usi; la tastiera; il mouse; touchscreen		

CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA	TECNOLOGIA – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	<i>Vedere e osservare</i>	<i>Prevedere e immaginare</i>	<i>Intervenire e trasformare</i>
	Eseguire osservazioni e semplici confronti sull'ambiente. Impiegare semplici strumenti del disegno per rappresentare oggetti familiari. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Acquisire la procedura corretta di accensione e spegnimento del PC, uso del mouse e della tastiera per inviare comandi. Conoscere la procedura per aprire un programma e utilizzarne semplici funzioni.	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Smontare semplici oggetti di uso comune. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni. Cercare e utilizzare sul computer un programma conosciuto.
	TECNOLOGIA – TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE		
	L'alunno: Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	L'alunno: Inizia a conoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale	L'alunno: Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. Produce semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato.
TECNOLOGIA - CONOSCENZE			
Gli oggetti e i materiali. Sicurezza e prevenzione di rischi Le parti del computer. Utilizzo di software di videografica e videoscrittura..			

TECNOLOGIA – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO*Vedere e osservare*

Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica.
Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Prevedere e immaginare

Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

Intervenire e trasformare

Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni.
Cercare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità.

TECNOLOGIA – TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE

L'alunno:
Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
Conosce alcuni processi di trasformazione.
Usa, con l'aiuto dell'insegnante, alcuni semplici mezzi di comunicazione.
Inizia a conoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.

L'alunno:
Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne descrive la funzione principale.

L'alunno:
Inizia a produrre, seguendo indicazioni date, semplici rappresentazioni grafiche, utilizzando anche strumenti multimediali.

TECNOLOGIA – CONOSCENZE

Gli oggetti e i materiali. Le parti del computer. Utilizzo di software di videografica e videoscrittura.
Sicurezza e prevenzione di rischi.

CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	TECNOLOGIA – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	<i>Vedere e osservare</i>	<i>Prevedere e immaginare</i>	<i>Intervenire e trasformare</i>
	Eseguire semplici misurazioni sull’ambiente. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio. Impiegare semplici regole del disegno geometrico usando strumenti tecnici, per rappresentare oggetti familiari. Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica. Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Smontare semplici oggetti e meccanismi di uso comune. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità.
	TECNOLOGIA – TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE		
	L’alunno: Riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Conosce alcuni processi di trasformazione e il relativo impatto ambientale. Usa, con l’aiuto dell’insegnante alcuni semplici mezzi di comunicazione. Inizia a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.	L’alunno: Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne descrive la funzione principale	L’alunno: Produce semplici modelli, seguendo indicazioni date, o rappresentazioni grafiche, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
TECNOLOGIA - CONOSCENZE			
Progettazione e costruzione di un oggetto. Utilizzo di software di videografica e videoscrittura. I principali strumenti per l’informazione e la comunicazione. I rischi nell’utilizzo di apparecchiature. Sicurezza e prevenzione di rischi.			

TECNOLOGIA – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO*Vedere e osservare**Prevedere e immaginare**Intervenire e trasformare*

Eseguire semplici misurazioni.
 Conoscere le funzioni e le modalità d'uso di utensili e di strumenti e le loro trasformazioni nel tempo.
 Leggere e ricavare informazioni utili e da istruzioni di montaggio.
 Impiegare semplici regole del disegno geometrico usando strumenti tecnici.
 Riconoscere e utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica.
 Utilizzare strumenti e tecniche informatiche.
 Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
 Conoscere i segnali di sicurezza e i simboli di rischio.

Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti.
 Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto
 Utilizzare la tecnologia per effettuare ricerche e approfondimenti su argomenti di studio

Smontare oggetti, meccanismi e apparecchiature.
 Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
 Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
 Cercare, selezionare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità.

TECNOLOGIA – TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE

L'alunno:
 Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
 Conosce alcuni processi di trasformazione, di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
 Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi
 Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

L'alunno:
 Usa, con l'aiuto dell'insegnante alcuni mezzi di comunicazione.
 Inizia a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.
 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato.
 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.
 Inizia a riconoscere le caratteristiche della tecnologia attuale.

L'alunno:
 Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano,
 è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento.
 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando il disegno tecnico e/o strumenti multimediali.

TECNOLOGIA - CONOSCENZE

Progettazione e costruzione di oggetti. Utilizzo di software.
 Strumenti per l'informazione e la comunicazione. I rischi nell'utilizzo di apparecchiature. Sicurezza e prevenzione di rischi.

TECNOLOGIA – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

<i>Vedere e osservare</i>	<i>Prevedere e immaginare</i>	<i>Intervenire e trasformare</i>
<p>Eseguire misurazioni. Leggere e ricavare informazioni. Impiegare regole del disegno geometrico usando strumenti tecnici. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali. Riconoscere e documentare le funzioni di una applicazione informatica. Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Utilizzare strumenti e tecniche informatiche. Conoscere i segnali di sicurezza e i simboli di rischio</p>	<p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti. Utilizzare la tecnologia per effettuare ricerche e approfondimenti su argomenti di studio Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>	<p>Smontare oggetti, meccanismi e apparecchiature. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione. Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare e utilizzare sul computer un comune programma di utilità.</p>

TECNOLOGIA – TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE

<p>L’alunno: Riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Conosce alcuni processi di trasformazione, di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. Ricava informazioni utili Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Produce modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>L’alunno: Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione e ne fa un uso adeguato. Conosce in modo adeguato le caratteristiche e utilizza le funzioni della tecnologia. conosce i materiali e li sa utilizzare.</p>	<p>L’alunno: Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento. Produce modelli e/o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Utilizza strumenti e tecniche per rappresentare informazioni vicine alla propria realtà</p>
--	---	--

TECNOLOGIA - CONOSCENZE

Progettazione e costruzione (oggetti, file,). Utilizzo di software.
 Strumenti per l’informazione e la comunicazione. I rischi nell’utilizzo di apparecchiature. Sicurezza e prevenzione di rischi.

CLASSE PRIMA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO	TECNOLOGIA – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	<i>Vedere e osservare</i>	<i>Prevedere e immaginare</i>	<i>Intervenire e trasformare</i>
	<p>Individuare le regole per ridurre il proprio impatto sugli elementi naturali e l'uso delle risorse.</p> <p>Cogliere l'evoluzione nel tempo di tecniche e tecnologia agrarie</p> <p>Comprendere il disegno geometrico in modo tecnico.</p> <p>Impiegare gli strumenti tecnici correttamente.</p>	<p>Cogliere l'evoluzione del tempo nelle attività umane.</p> <p>Classificare i principali settori dell'economia.</p> <p>Riflettere sui propri atteggiamenti a favore dello sviluppo sostenibile</p> <p>Descrivere e confrontare i settori dell'agricoltura e dell'industria alimentare</p> <p>Valutare le conseguenze ed i rischi legati alle non corrette lavorazione e conservazione dei prodotti alimentari.</p>	<p>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali</p> <p>Rilevare e disegnare semplici oggetti di uso quotidiano</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni</p>
	TECNOLOGIA – TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE		
	<p>L'alunno:</p> <p>Riconosce nell'ambiente che lo circonda le principali forme di inquinamento e i rischi</p> <p>Conosce i principali processi di coltivazione agricola</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni</p> <p>Realizza rappresentazioni grafiche o infografiche utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali</p>	<p>L'alunno:</p> <p>Riconosce le relazioni che i sistemi produttivi stabiliscono con gli esseri viventi e gli elementi naturali</p> <p>È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico (per es. le biotecnologie) riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi</p> <p>Usa la terminologia specifica</p>	<p>L'alunno:</p> <p>Produce semplici modelli e/o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico e/o strumenti multimediali</p> <p>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</p>
	TECNOLOGIA - CONOSCENZE		
TECNOLOGIA		DISEGNO E PROGETTAZIONE	

	<p style="text-align: center;">Per</p> <p>iniziare: i bisogni dell'uomo i beni e la produzione l'impatto ambientale lo sviluppo sostenibile</p> <p>L'uomo e il bisogno di nutrirsi</p> <p>1 - l'agricoltura: l'agricoltura i fattori naturali interventi sul terreno la difesa delle colture le coltivazioni principali l'agricoltura sostenibile la silvicoltura la zootecnia, la pesca</p> <p>2 - l'industria alimentare: i derivati del frumento l'industria lattiero-casearia l'industria dell'olio l'industria delle carni le uova l'industria vinicola la conservazione degli alimenti i metodi fisici e chimici con modificazione dell'aria la conservazione domestica</p> <p>3 - l'alimentazione: perché ci nutriamo la dieta alimentare le etichette alimentari</p>	<p>Per iniziare: sistemi e strumenti di misura strumenti per disegnare</p> <p>Disegnare e progettare</p> <p>1 - conoscenze di base: il disegno l'uomo e il bisogno di nutrirsi le linee l'uso delle squadre la squadratura del foglio le scale di rappresentazione scrivere nei disegni</p> <p>2 - costruzioni geometriche: elementi di geometria le costruzioni delle figure geometriche piane</p> <p>3 - la struttura delle figure: la struttura portante le simmetrie la struttura modulare</p>
--	---	---

TECNOLOGIA – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Vedere e osservare

Conoscere le regole del disegno tecnico e applicarle correttamente
 Rappresentare oggetti o processi tramite il disegno tecnico
 Conoscere l'evoluzione nel tempo della produzione e dell'utilizzo dei materiali
 Classificare i materiali in base alle loro proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche
 Individuare le materie prime e i processi di lavorazione da cui si ottengono i materiali
 Conoscere l'evoluzione nel tempo delle unità abitative e delle strutture urbane e saperle descrivere.
 Conoscere le strutture e le problematiche relative alla rete dei servizi negli edifici e nella città

Prevedere e immaginare

Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà dei vari materiali
 Effettuare stime di grandezze fisiche riferite all'ambiente scolastico
 Mettere in relazione forma, funzione e materiali degli oggetti della vita quotidiana

Intervenire e trasformare

Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia
 Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione

TECNOLOGIA – TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE

L'alunno:
 Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni
 Conosce i principali processi di trasformazione degli alimenti
 Classificare gli alimenti in base alla loro origine e alla loro conservazione

L'alunno:
 È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico (per es. nuovi materiali) riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi
 È in grado di valutare, attraverso la lettura delle etichette dei prodotti alimentari, i valori energetici e nutrizionali, la composizione e conservazione dell'alimento.
 È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico (per es. nelle infrastrutture cittadine), riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi
 Usa la terminologia specifica

L'alunno:
 Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali
 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
 Sa utilizzare comunicazione procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni

TECNOLOGIA - CONOSCENZE

1 - Come ci spostiamo: strade e binari
 i motori a scoppio e i motori elettrici
 la bicicletta e la moto
 l'automobile

2 - Gli oggetti che usiamo: le proprietà dei materiali
 il legno, la carta
 il vetro, la ceramica
 la gomma, le plastiche

	<p> gli autocarri il treno e la metropolitana la nave ed il porto l'aereo e l'aeroporto 3 - La casa in cui abitiamo: il territorio abitato come si costruiscono le case l'impianto elettrico l'impianto idrico l'impianto di riscaldamento lo smaltimento dei rifiuti </p>	<p> i metalli le macchine utensili e l'automazione i materiali compositi e i nanomateriali il riciclo dei materiali 4 - I metodi di rappresentazione: le proiezioni ortogonali il triedro proiezioni ortogonali di solidi geometrici il piano nelle proiezioni ortogonali la sezione dei solidi ribaltamento dei piani e sezione reale </p>
--	---	--

TECNOLOGIA – OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Vedere e osservare

Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Descrivere e classificare utensili e macchine in base al loro funzionamento, all'utilizzo e al consumo energetico
Conoscere i principali mestieri e le attività dei settori produttivi

Prevedere e immaginare

Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche, comprendendo le problematiche legate alla produzione dell'energia (da un punto di vista ambientale, economico e della salute).

Intervenire e trasformare

Applicare semplici metodiche nel campo del risparmio energetico utilizzando la rete per la ricerca e lo scambio d'informazioni.

TECNOLOGIA – TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE

L'alunno:
Inizia a comprendere i problemi legati alla produzione di energia
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.

L'alunno:
Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.
Usa la terminologia specifica
Classifica e descrive la funzione di oggetti, strumenti e macchine di uso comune, in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali

L'alunno:
Valuta gli effetti della produzione energetica e mette in atto adeguati comportamenti tesi al risparmio energetico anche utilizzando strumenti informatici.
Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi collaborando e cooperando con i compagni.
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

TECNOLOGIA - CONOSCENZE

1 - Come ci curiamo: che tipi di medicine abbiamo
come si testano i farmaci
le analisi cliniche
vedere dentro il nostro corpo
le operazioni chirurgiche
la medicina e le biotecnologie
con i farmaci ci vuole cautela
3 - L'energia che usiamo: il lavoro delle forze, l'energia e la potenza
l'energia di tutti i giorni: calore ed elettricità
le fonti di energia
le centrali termoelettriche
le centrali idroelettriche
le centrali nucleari
le centrali solari ed eoliche
usare l'energia in modo sostenibile

2 - Come comunichiamo: l'elettronica e il mondo digitale
la stampa su carta
la fotografia
il cinema e la televisione
il telefono cellulare
i computer e internet
4 - Le assonometrie: le proiezioni assonometriche
assonometria monometrica
assonometria cavaliera
assonometria isometrica
la prospettiva: centrale e angolare
la quotatura
il rilievo
i grafici