

DECLINAZIONE ANNUALE DEGLI OBIETTIVI DI TECNOLOGIA

Obiettivi	Classi 1°	Classe 2°	Classe 3°
<p><i>Vedere, osservare sperimentare</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare correttamente gli strumenti di misurazione; - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici; - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di figure piane; - Individuare i principali materiali, distinguendone le proprietà fondamentali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire misurazioni di semplici oggetti; - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative; - Applicare le regole relative al disegno tecnico finalizzate alla rappresentazione di semplici solidi; - Effettuare semplici prove di indagini per la verifica delle caratteristiche dei materiali oggetto di studio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire misurazioni e rilievi grafici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione; - Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative; - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi; - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.

<p><i>Prevedere, immaginare progettare</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le grandezze fisiche; - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche; - Conoscere le caratteristiche tecnologiche di alcuni materiali e descrivere un semplice processo produttivo; - Effettuare prove di progettazione e lavorazione per la realizzazione di modelli con l'impiego di materiali di uso quotidiano; - Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio delle informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime di grandezze fisiche su oggetti di uso quotidiano; - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche; - Conoscere descrivere il funzionamento di strumenti id uso comune, ipotizzandone eventuali modifiche; - Realizzare esperienze pratiche pianificando e progettando manufatti concreti con l'impiego di materiali di uso quotidiano; - Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio delle informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico; - 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; - Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.
			<ul style="list-style-type: none"> - Smontare e rimontare semplici oggetti, . . .

***Intervenire,
trasformare produrre***

- Smontare e rimontare semplici oggetti di uso quotidiano;
- Effettuare semplici prove sperimentali nei vari settori della tecnologia;
- Utilizzare programmi specifici per presentare e comunicare idee, contenuti, immagini;
- Costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.

- Smontare e rimontare semplici oggetti di uso quotidiano;
- Effettuare semplici prove sperimentali nei vari settori della tecnologia;
- Utilizzare programmi specifici per disegnare semplici figure geometriche;
- Costruire semplici oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.

- apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni;
- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia;
- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici;
- Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico e casalingo;
- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti;
- Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot
