

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE I

PERIODO OTTOBRE + 30 ORE NELL'ARCO DELL'ANNO SCOLASTICO	TITOLO DISEGNO TECNICO: FIGURE PIANE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <u>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire in maniera metodica e razionale compiti operativi complessi</u> , anche collaborando e cooperando con i compagni. <u>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche</u> , utilizzando elementi del disegno tecnico.	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenze di base in tecnologia Utilizza le sue conoscenze tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Competenze digitali Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone. Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Spirito di iniziativa e imprenditorialità Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Consapevolezza ed espressione culturale Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	
OBIETTIVI • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di figure piane.	ATTIVITA' • Attività di osservazione e descrizione. • Rappresentazioni grafiche. • Attività di gruppo.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO • Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità, per fare in modo che non diventino disuguaglianze. • Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. • Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di

COSA VERIFICARE

Conoscenze: Usa correttamente attrezzi e strumenti e utilizzando norme e simboli del disegno tecnico.

Abilità: Riconosce le caratteristiche delle figure piane e le rappresenta graficamente anche in scala.

Competenze: Progetta e realizza nuovi patterns applicando le regole della costruzione delle figure piane.

PERIODO NOVEMBRE / DICEMBRE / GENNAIO	TITOLO TECNOLOGIA DEI MATERIALI: IL LEGNO	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <u>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.</u> Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e realizzazione di semplici prodotti.	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madre lingua Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. Competenze di base in tecnologia Utilizza le sue conoscenze tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Competenze digitali Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone. Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Spirito di iniziativa e imprenditorialità Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Consapevolezza ed espressione culturale Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	
OBIETTIVI • Effettuare prove e indagini sulle caratteristiche e proprietà dei legnami. • Utilizzare semplici procedure	ATTIVITA' • Attività di osservazione e descrizione. • Argomentazione della costruzione di concetti.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO • Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti.

per eseguire prove sperimentali.	• Attività di gruppo.	• Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. • Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di "imparare ad apprendere". • Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze.
----------------------------------	---	---

COSA VERIFICARE

Conoscenze: Conosce le fasi di lavorazione dei legnami e dei materiali derivati dal legno.

Abilità: Distingue i vari tipi di legno e suoi derivati, analizza attrezzi, strumenti e macchine utilizzate per realizzare vari manufatti.

Competenze: Utilizzando adeguate risorse informative e organizzative, progetta e realizza semplici prodotti di legno.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE I

PERIODO MARZO / APRILE / MAGGIO	TITOLO TECNOLOGIA DEI MATERIALI: LA CARTA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <u>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.</u> Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e realizzazione di semplici prodotti.	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madre lingua Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. Competenze di base in tecnologia Utilizza le sue conoscenze tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Competenze digitali Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone. Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Spirito di iniziativa e imprenditorialità Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Consapevolezza ed espressione culturale Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	
OBIETTIVI • Effettuare prove e indagini sulle caratteristiche e proprietà dei vari tipi di carta. • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove	ATTIVITA' • Attività di osservazione e descrizione. • Argomentazione della costruzione di concetti. • Attività di manipolazione.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO • Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti. • Incoraggiare l'apprendimento

sperimentali. • Pianificare le diverse fasi per realizzare un prodotto con la carta.	• Attività di gruppo.	collaborativo. • Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di “imparare ad apprendere”. • Favorire l’esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze.
---	-----------------------	--

COSA VERIFICARE

Conoscenze: Conosce il ciclo di produzione della carta dalla materia prima al prodotto finito.

Abilità: Distingue i vari tipi di carta e li classifica in base agli usi e agli impieghi, avendone individuate le relative caratteristiche e proprietà.

Competenze: Utilizzando adeguate risorse informative e organizzative, progetta e realizza prodotti con la carta.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE II

PERIODO		TITOLO
I QUADRIMESTRE		EDIFICI E MATERIALI PER L'EDILIZIA
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <u>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.</u> 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. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.		COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madre lingua Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. Competenze di base in tecnologia Utilizza le sue conoscenze tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Competenze digitali Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone. Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Consapevolezza ed espressione culturale Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.
OBIETTIVI - Eseguire misurazioni e rilievi grafici sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	ATTIVITA' - Attività di osservazione e descrizione. - Problem solving. - Rappresentazione grafica. - Attività di gruppo.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO - Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti. - Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. - Promuovere la

		consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di “imparare ad apprendere”. • Favorire l’esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze.
COSA VERIFICARE Conoscenze: Conosce le fasi della costruzione di un edificio e i relativi materiali, utensili e macchine utilizzati. Abilità: Esegue rilievi sull’ambiente scolastico e sulla propria abitazione. Competenze: Sa utilizzare istruzioni tecniche per eseguire in maniera metodica e razionale compiti operativi complessi, anche avvalendosi di software specifici.		

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE II

PERIODO II QUADRIMESTRE	TITOLO TECNOLOGIA DEI MATERIALI: LE FIBRE TESSILI	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <u>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.</u> Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e realizzazione di semplici prodotti.	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madre lingua Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. Competenze di base in tecnologia Utilizza le sue conoscenze tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Competenze digitali Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone. Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Spirito di iniziativa e imprenditorialità Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	
OBIETTIVI • Effettuare prove e indagini sulle proprietà delle varie fibre tessili. • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nel settore tessile.	ATTIVITA' • Attività di osservazione e descrizione. • Argomentazione della costruzione di concetti. • Attività di manipolazione.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO • Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti. • Incoraggiare l'apprendimento collaborativo.

	• Attività di gruppo.	• Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di “imparare ad apprendere”. • Favorire l’esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze.
--	---	--

COSA VERIFICARE

Conoscenze: Conosce le origini e il ciclo di lavorazione delle varie fibre tessili.

Abilità: Riconosce le varie fibre tessili individuandone le relative caratteristiche e proprietà.

Competenze: Utilizzando adeguate risorse materiali, informative e organizzative, progetta e realizza semplici prodotti nel campo tessile.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE II

PERIODO 30 ORE NELL'ARCO DELL'ANNO SCOLASTICO	TITOLO PROIEZIONI ORTOGONALI	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <u>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire in maniera metodica e razionale compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</u> Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico.	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenze di base in tecnologia Utilizza le sue conoscenze tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Competenze digitali Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone. Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Spirito di iniziativa e imprenditorialità Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Consapevolezza ed espressione culturale Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	
OBIETTIVI • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione degli oggetti. • Pianificare le diverse fasi per	ATTIVITA' • Attività di osservazione e descrizione. • Rappresentazioni grafiche. • Attività di gruppo.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO • Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità, per fare in modo che non diventino disuguaglianze. • Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. • Promuovere la consapevolezza del proprio modo di

la realizzazione di rappresentazioni grafiche.		apprendere, al fine di “imparare ad apprendere”.
COSA VERIFICARE Conoscenze: Disegna in proiezioni ortogonali figure geometriche solide anche in scala. Abilità: Rappresenta graficamente in proiezioni ortogonali solidi complessi e oggetti dal vero. Competenze: Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche utilizzando il metodo delle proiezioni ortogonali.		

PERIODO OTTOBRE / NOVEMBRE	TITOLO ALIMENTAZIONE E CONSERVAZIONE DEGLI ALIMENTI	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <u>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</u> Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madre lingua Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. Competenze di base in scienza e tecnologia Utilizza le sue conoscenze scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Competenze digitali Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone. Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Competenze sociali e civiche Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri. Spirito di iniziativa e imprenditorialità Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	
OBIETTIVI Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a	ATTIVITA' Argomentazione della costruzione di concetti.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per

situazioni problematiche. • Utilizzare semplici procedure ed eseguire prove sperimentali.	• Problem solving. • Organizzazione dati in tabelle e/o grafici. • Attività di gruppo.	ancorarvi nuovi contenuti. • Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. • Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di "imparare ad apprendere". • Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio, per favorire l'operatività.
--	--	---

COSA VERIFICARE

Conoscenze: Conosce le funzioni e i principi nutritivi degli alimenti e i processi per una corretta conservazione.

Abilità: Sa scegliere tra i prodotti offerti al consumo quelli rispondenti alle proprie esigenze nutrizionali.

Competenze: Sa costruire una dieta alimentare equilibrata corredandola di diagrammi, tabelle e schemi grafici.

PERIODO DICEMBRE / GENNAIO / FEBBRAIO	TITOLO FORME, FONTI E PRODUZIONE DI ENERGIA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <u>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</u> E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madre lingua Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. Competenze di base in scienza e tecnologia Utilizza le sue conoscenze scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Competenze digitali Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone. Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Competenze sociali e civiche Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri. Spirito di iniziativa e imprenditorialità Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	
OBIETTIVI Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	ATTIVITA' - Attività di osservazione e descrizione. - Problem solving.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti.

		• Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze. • Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di "imparare ad apprendere".
COSA VERIFICARE Conoscenze: Classifica le varie fonti di energia. Descrive il funzionamento delle varie centrali elettriche. Abilità: Analizza le problematiche legate all'uso delle varie fonti energetiche. Competenze: Ipotizza le possibili conseguenze di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.		

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE III

PERIODO MARZO / APRILE / MAGGIO	TITOLO ENERGIA ELETTRICA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <u>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti.</u> Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche elaborando e cooperando con i compagni.	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Comunicazione nella madre lingua Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. Competenze di base in scienza e tecnologia Utilizza le sue conoscenze scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Spirito di iniziativa e imprenditorialità Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	
OBIETTIVI • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto.	ATTIVITA' • Attività di osservazione e descrizione. • Attività di manipolazione. • Attività di gruppo.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO • Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti. • Favorire l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze. • Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. • Promuovere la consapevolezza

		del proprio modo di apprendere, al fine di “imparare ad apprendere”. • Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio, per favorire l’operatività.
COSA VERIFICARE Conoscenze: Riconosce la relazione tra le grandezze elettriche con le rispettive unità di misura. Abilità: Progetta e realizza un semplice circuito elettrico. Competenze: Esegue la progettazione e la costruzione di dispositivi elettrici complessi, anche collaborando con i compagni.		

PERIODO I QUADRIMESTRE	TITOLO ASSONOMETRIA ISOMETRICA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <u>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire in maniera metodica e razionale compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</u> Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico.	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenze di base in tecnologia Utilizza le sue conoscenze tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Competenze digitali Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone. Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Spirito di iniziativa e imprenditorialità Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Consapevolezza ed espressione culturale Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	
OBIETTIVI • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione degli oggetti. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di rappresentazioni grafiche.	ATTIVITA' • Attività di osservazione e descrizione. • Rappresentazioni grafiche. • Attività di gruppo.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO • Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità, per fare in modo che non diventino disuguaglianze. • Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. • Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di "imparare ad apprendere".

COSA VERIFICARE

Conoscenze: Disegna in assonometria isometrica figure geometriche solide anche in scala.

Abilità: Rappresenta graficamente in assonometria isometrica solidi complessi e oggetti dal vero.

Competenze: Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche utilizzando il metodo dell'assonometria isometrica.

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CLASSE III

PERIODO II QUADRIMESTRE	TITOLO ASSONOMETRIA CAVALIERA	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <u>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire in maniera metodica e razionale compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</u> Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico.	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenze di base in tecnologia Utilizza le sue conoscenze tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. Competenze digitali Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone. Imparare a imparare Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo. Spirito di iniziativa e imprenditorialità Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti. Consapevolezza ed espressione culturale Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società.	
OBIETTIVI • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione degli oggetti. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di	ATTIVITA' • Attività di osservazione e descrizione. • Rappresentazioni grafiche. • Attività di gruppo.	AMBIENTI DI APPRENDIMENTO • Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità, per fare in modo che non diventino disuguaglianze. • Incoraggiare l'apprendimento collaborativo. • Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di

rappresentazioni grafiche.		“imparare ad apprendere”.
COSA VERIFICARE Conoscenze: Disegna in assonometria cavaliera figure geometriche solide anche in scala. Abilità: Rappresenta graficamente in assonometria cavaliera solidi complessi e oggetti dal vero. Competenze: Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche utilizzando il metodo dell'assonometria cavaliera.		