ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Scuola dell'infanzia 3 anni

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
La conoscenza del mondo	I colori di base La ciclicità temporale (notte, giorno)	Manipolare diversi materiali Raggruppare in base ai colori primari	Vivere l'ambiente, percorrerlo, occuparlo, osservarlo. Giochi finalizzati alla conoscenza dei colori. Uscite didattiche Attività di vita quotidiana (appello...)	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Scuola dell'infanzia 4 anni

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
La conoscenza del mondo.	I colori primari e secondari Le principali scansioni temporali (ieri, oggi, domani-mattina, pomeriggio).	Mettere in relazione in un ordine dato, creando delle corrispondenze. Verbalizzare le esperienze.	Esplorazione basata sull'attività dei bambini e sulle loro domande. Attività individuali e collettive di ricerca mediante: osservazione sperimentazione e discussione. Uscite scolastiche finalizzate alla ricerca. Attività di vita quotidiana (appello...)	Utilizza tecniche espressive e creative, ha una maggiore consapevolezza dell'esperienza televisiva, dei giocattoli tecnologici e degli strumenti di uso quotidiano.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Scuola dell'infanzia 5 anni

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
La conoscenza del mondo. Avvio alla conoscenza del pc	Relazioni topologiche Realtà circostante. I nomi delle parti principali del computer (mouse, stampante...) Procedura di accensione e spegnimento corretta del pc. Giochi di coding.	Utilizzare i sensi per ricavare informazioni e conoscenze. Interagire con la realtà circostante utilizzando tutte le modalità a disposizione. Accendere e spegnere il computer. Riempire immagini utilizzando programmi di grafica. Usare correttamente il mouse. Eseguire giochi su code.org (Programma il futuro)	Esperienze per raggruppare, ordinare, contare, misurare. Registrazioni di dati. Esplorazione basata sull'attività dei bambini e sulle loro domande. Costruzione di sequenze temporali nel corso dell'esperienza. Uscite finalizzatela ricerca. Esecuzioni di semplici attività di coding. Effettuare giochi didattici. Acquisire dimestichezza con il mouse attraverso semplici giochi interattivi. Ideazione di storie con l'uso di simboli. Esecuzione di semplici attività di coding unplugged , con il pc/tablet/Lim, con utilizzo di robottini (Cubetto/BeeBot ecc.)	Si interessa agli strumenti tecnologici Utilizza strumenti, tecniche espressive ed ha una minima consapevolezza dell'esperienza televisiva e dell'uso dei giocattoli tecnologici

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe I scuola primaria

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Esplorare il mondo fatto dall'uomo: gli oggetti costruiti dall'uomo e la loro funzione.	Conosce: il rapporto struttura/funzione in un semplice oggetto	Sa: osservare e analizzare gli oggetti e gli strumenti d'uso comune classificandoli in base alle loro funzioni;	Osservazione dell'ambiente circostante. Raccolta di oggetti naturali e non. Analisi oggetti diversi per forma. dimensione, materiale, funzione. Classificazione in base a forma, dimensione, materiale, funzione.	Distingue il mondo naturale da quello costruito dall'uomo, cogliendo le differenze sostanziali; Usa oggetti presenti nell'ambiente circostante coerentemente con le loro funzioni.
Acquisizione di procedure informatiche.	Il computer, le sue parti e le periferiche; come si accende e si spegne il computer; l'uso del mouse; i comandi più comuni di alcuni software didattici; giochi di coding	Riconoscere e nominare le varie parti che compongono il computer; la procedura di accensione e spegnimento del computer; utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer; usare semplici software didattici; eseguire giochi su code.org (Programma il futuro) conoscere le regole per un corretto utilizzo dell'aula di informatica e delle sue strumentazioni; giocare con il computer.	Sperimentare le varie funzioni del mouse. Effettuare giochi didattici. Utilizzo di programmi didattici inerenti le varie discipline. Esecuzione di semplici attività di coding unplugged , con il pc/tablet, con utilizzo di robottini (Cubetto/BeeBot ecc.) Corretto uso della strumentazione multimediale.	Inizia ad usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali. Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe II scuola primaria

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Esplorare il mondo fatto dall'uomo: gli oggetti costruiti dall'uomo e la loro funzione.	Conosce: il rapporto struttura/funzione in un semplice oggetto;	Sa: osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune classificandoli in base alle loro funzioni; classificare i materiali in base alle caratteristiche;	Raccolta di oggetti di uso comune. Classificazione in base a: funzione, forma, ambiente di utilizzo. Costruzione di semplici giochi, oggetti, decorazioni per l'aula.	Distingue i materiali di cui sono fatti gli oggetti. Classifica oggetti e materiali. Coglie le relazioni tra oggetti comuni e bisogni.
Acquisizione di procedure informatiche.	il computer, le sue parti e le periferiche; l'uso del mouse e della tastiera; i comandi più comuni di alcuni software didattici: alcuni software per disegnare; i comandi principali di software di videoscrittura; semplici giochi di coding.	utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer; usare i principali comandi della tastiera; aprire e chiudere un file; aprire e chiudere un'applicazione; utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere –allineamento del testo) per scrivere frasi; usare software didattici; eseguire giochi su code.org conoscere le regole per un corretto utilizzo dell'aula di informatica e delle sue strumentazioni; giocare con il computer;	Sperimentare le varie funzioni del mouse e della tastiera. Effettuare giochi didattici. Utilizzo di programmi didattici inerenti le varie discipline. Utilizzo della videoscrittura per scrivere semplici frasi. Utilizzo di semplici strumenti di disegno in programmi di grafica per bambini. Esecuzione di semplici attività di coding unplugged e con il pc/tablet/Lim, con utilizzo di robottini Corretto uso della strumentazione multimediale.	Inizia ad usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali. Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe III scuola primaria

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Esplorare il mondo fatto dall'uomo: gli oggetti costruiti dall'uomo e la loro funzione. Acquisizione di procedure informatiche.	Conosce: i diversi materiali (carta, legno, stoffa, plastica, vetro, metallo, etc.); i diversi materiali che compongono un oggetto; gli elementi creati dall'uomo e la loro funzione. l'uso del mouse e della tastiera; i comandi più comuni di alcuni software didattici; alcuni software per disegnare; i comandi principali di software di videoscrittura; le procedure per accedere ad alcuni siti Internet; semplici giochi di coding; semplici giochi di robotica	Sa: manipolare diversi tipi di materiali. seguire le varie fasi per la realizzazione di un manufatto. usare il mouse e la tastiera; salvare un file in una cartella o sottocartella; utilizzare elementi di formattazione per scrivere brevi testi; usare semplici software didattici; eseguire giochi su code.org utilizzare Scratch; utilizzare kit robot; conoscere le regole per un corretto utilizzo dell'aula di informatica e delle sue strumentazioni; utilizzare semplici programmi di grafica; eseguire giochi didattici con il computer; applicare semplici regole per il corretto utilizzo di Internet.	Osservazione di diversi tipi di materiali scoprendone le principali caratteristiche e proprietà • Classificazione dei materiali in base alle loro caratteristiche. Osservazione di oggetti e strumenti di uso comune individuandone forma, componenti, funzioni. Costruzione di un manufatto Effettuare giochi didattici. Utilizzo di programmi didattici inerenti le varie discipline. Utilizzo della videoscrittura per scrivere semplici testi. Utilizzo di strumenti di disegno in programmi di grafica per bambini. Esecuzione di semplici attività di coding unplugged , con il pc/tablet, con utilizzo di robottini Assemblaggio e programmazione di un kit robot Corretto utilizzo di Internet. Corretto uso della strumentazione multimediale.	Individua, descrive con le parole e rappresenta con disegni elementi del mondo artificiale. Individua, raccoglie e utilizza materiali diversi per realizzare manufatti. Segue semplici istruzioni. Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline. Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe IV scuola primaria

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Esplorare il mondo fatto dall'uomo: gli oggetti costruiti dall'uomo e la loro funzione.	Conosce: le funzioni e le caratteristiche di un artefatto o di un oggetto;	Sa: manipolare diversi tipi di materiali. seguire le varie fasi per la realizzazione di un manufatto.	Manipolazione di oggetti. Indagini su strumenti utilizzati a scuola e a casa. Realizzazione di manufatti. Attuazione di semplici esperimenti Elaborazione dei risultati. Descrizione di semplici algoritmi di risoluzione dei problemi. Interpretazione e creazione dei diagrammi di flusso.	Osserva, descrive e classifica utensili e oggetti vari. Produce semplici oggetti seguendo delle istruzioni. Sa illustrare le varie fasi della realizzazione di un manufatto.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe IV scuola primaria

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Acquisizione di procedure informatiche.	Conosce: l'utilizzo di alcuni software didattici: alcuni software per disegnare; i comandi principali di software di videoscrittura; le procedure per accedere ad alcuni siti Internet ed effettuare semplici ricerche; giochi di coding più complessi; giochi di robotica; le principali funzioni di un programma di calcolo; le principali funzioni di un programma di presentazione; le principali funzioni di software per realizzare attività di tipo collaborativo.	salvare un file in una cartella o sottocartella; utilizzare elementi di formattazione per scrivere testi; usare semplici software didattici; eseguire giochi su code.org (Programma il futuro) utilizzare Scratch; utilizzare kit robot; conoscere le regole per un corretto utilizzo dell'aula di informatica e delle sue strumentazioni; utilizzare semplici programmi di grafica; eseguire giochi didattici con il computer; applicare semplici regole per il corretto utilizzo di Internet.	Svolgimento di giochi didattici. Utilizzo di programmi didattici inerenti le varie discipline. Utilizzo della videoscrittura per scrivere semplici testi. Produzione di un semplice foglio di calcolo. Realizzazione di un grafico. Ideazione di una semplice presentazione su un argomento dato. Utilizzo di strumenti di disegno in programmi di grafica per bambini. Esecuzione di attività di coding unplugged, con il pc/tablet/Lim, con utilizzo di robottini. Assemblaggio e programmazione di un kit robot Corretto utilizzo di Internet. Rispetto della strumentazione multimediale e suo corretto utilizzo.	Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e per potenziare le proprie capacità comunicative.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe V scuola primaria

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Esplorare il mondo fatto dall'uomo: gli oggetti costruiti dall'uomo e la loro funzione. Il riciclo e l'energia.	Conosce: le funzioni e le caratteristiche di un artefatto o di un oggetto; il tipo di materiale da utilizzare in funzione dell'impiego. le fasi per la realizzazione di un oggetto; gli strumenti adeguati in base al lavoro da svolgere. il significato elementare di energia e le sue diverse forme; le problematiche connesse con la produzione di rifiuti.	Sa: stabilire relazioni fra materiali, strumenti di lavoro e funzione del manufatto da produrre. conoscere l'utilizzo delle forme di energia nella vita quotidiana. individuare criteri classificatori per la raccolta differenziata.	Manipolazione, smontaggio e rimontaggio, descrizione di oggetti di uso comune. Raccolta e organizzazione di dati utilizzando sistemi appropriati. Interpretazione di dati, fatti, fenomeni attraverso la decodifica di grafici e tabelle. Organizzazione con un diagramma di flusso di un processo operativo. Indagini sugli strumenti utilizzati in casa. Attuazione di semplici esperimenti. Elaborazione dei risultati. La raccolta differenziata. Ideazione di oggetti da costruire con materiali di recupero. Le fonti da cui si può ricavare energia. L'impatto che alcuni oggetti possono avere sull'ambiente.	Conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa individuare materiali per progettare e realizzare manufatti. E' consapevole della necessità di riciclare i materiali e di risparmiare energia.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe V scuola primaria

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Acquisizione di procedure informatiche.	Conosce: alcuni software per disegnare; alcuni comandi di software di videoscrittura; le procedure per accedere ad alcuni siti Internet ed effettuare semplici ricerche; giochi di coding più complessi; giochi di robotica; le principali funzioni di un programma di calcolo; le principali funzioni di un programma di presentazione; le principali funzioni di software per realizzare attività di tipo collaborativo.	Salvare un file in una cartella o sottocartella; utilizzare elementi di formattazione per scrivere testi; usare semplici software didattici; utilizzare Scratch utilizzare kit robot; eseguire giochi su code.org applicare semplici regole per il corretto utilizzo di Internet. utilizzare semplici programmi di grafica; eseguire giochi didattici con il computer; utilizzare correttamente le strumentazioni e le aule di informatica	Svolgimento di giochi didattici. Utilizzo di programmi didattici inerenti le varie discipline. Utilizzo della videoscrittura per scrivere semplici testi. Produzione di un semplice foglio di calcolo. Ricerca di informazioni nel web Ideazione di una semplice presentazione su un argomento dato. Utilizzo di programmi per disegnare e manipolare immagini. Esecuzione di attività di coding unplugged, con il pc/tablet/Lim, con utilizzo di robottini. Assemblaggio e programmazione di un kit robot	E' in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e per potenziare le proprie capacità comunicative. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe I scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Il disegno geometrico: elementi di base, strumenti, norme	Conosce: uso e caratteristiche degli strumenti del disegno; concetto di disegno geometrico. costruzione geometriche delle figure fondamentali;	Sa: usare gli strumenti propri del disegno vedere ed osservare la realtà che ci circonda rappresentare graficamente un oggetto in modo intuitivo riconosce oggetti di uso comune riconosce le forme geometriche principali costruire figure geometriche piane riprodurre e creare elementi geometrici ornamentali ridurre o ingrandire con il metodo della quadrettatura figure geometriche, forme od oggetti	Definizioni elementi geometrici Uso di matite, righe, squadre, compasso Elementi di geometria Le costruzioni geometriche di figure piane Le figure equivalenti Le figure speculari	Conosce ed utilizzare e classificare gli strumenti del disegno tecnico e descriverne la funzione Sa scegliere lo strumento più adatto per la realizzazione in un disegno Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi semplici

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe I Scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Dall'osservazione dell'ambiente: i materiali e i cicli di produzione, le risorse della terra	Conosce: le caratteristiche dei diversi materiali; i processi produttivi dei diversi materiali i processi di lavorazione di alcuni materiali; le risorse della terra e il ciclo vitale dei materiali l'acqua e l'aria come bene della Terra	Sa: riconoscere le origini e le caratteristiche dei materiali con i quali sono costruiti oggetti comuni descrivere le proprietà e il ciclo di lavorazione dei materiali più comune eseguire e promuovere la raccolta differenziata organizza una scheda tecnica per descrivere un oggetto costruisce semplici schemi per presentare correlazioni tra le variabili di un fenomeno	I principali materiali La scelta dei materiali Le proprietà e le caratteristiche L'impatto ambientale	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse e produzione di beni Pianifica le diverse fasi di realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso comune Osserva l'ambiente circostante e riconoscere elementi e materiali

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe I scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Acquisizione di procedure informatiche	Conosce. terminologia di base dell'informatica; le componenti di un computer; gli archivi removibili. giochi di coding complessi; giochi di robotica;	Sa: salvare un file in una cartella o sottocartella; utilizzare elementi di formattazione per scrivere testi; ricerche di informazioni con motori di ricerca; utilizzare le stampanti. utilizzare Scratch utilizzare kit robot; eseguire giochi su code.org	Componenti di un computer; Operazioni con file, cartelle, sottocartelle; Salvataggio di file; Produzione di un semplice foglio di calcolo; Ricerca informazioni su internet . Esecuzione di attività di coding unplugged , con il pc/tablet/Lim, con utilizzo di robottini. Assemblaggio e programmazione di un kit robot	É in grado di organizzare e redigere testi con inserimento di elementi grafici ed immagini; È in grado di ricercare informazioni, selezionarle e sintetizzarle.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe II scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Il disegno geometrico: proiezioni ortogonali e sviluppo di solidi	Conosce: concetto di proiezione ortogonale. concetto di sviluppo di solidi geometrici vista frontale, vista dall'alto e vista laterale di una figura piana e di solidi semplici;	Sa: conoscere il legame tra figure piane e solidi mediante il concetto di sviluppo osservare la realtà che ci circonda e paragonarla a figure geometriche note rappresentare graficamente un oggetto in modo intuitivo conosce e comprende il linguaggio grafico riconosce le forme geometriche principali e ne riproduce le forme disegnare solidi geometrici con il metodo delle PP.OO. riprodurre in scala adeguata un oggetto mediante un rilievo dal vero ridurre o ingrandire con le scale metriche eseguire lo sviluppo piano di un solido e realizzarlo con il cartoncino	Definizioni solidi geometrici Elementi di geometria descrittiva Le costruzioni geometriche di solidi Tipologia grafica della linea (linea leggera, pesante, tratteggio etc) Definizione dello sviluppo di solidi Le proiezioni ortogonali	Sa riconoscere figure solide Sa individuare quali oggetti rappresentare in proiezione ortogonale Applica le regole delle proiezioni ortogonali Rappresenta in scala solidi semplici Sa eseguire rilievi sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione Legge ed interpreta semplici disegni tecnici ricavandone informazioni

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe II Scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Dall'osservazione dell'ambiente: territorio e città, l'abitazione e la tecnologia dei trasporti	Conosce: come classificare gli insediamenti abitativi; gli elementi costruttivi della città i piani regolatori di sviluppo della città le tecniche di costruzione dell'abitato urbano la casa, la sua distribuzione interna e gli impianti tecnologici in essa contenuti concetto di barriere architettoniche e di bioedilizia sistema dei trasporti stradali, ferroviari	Sa: riconoscere le origini e lo sviluppo di un insediamento urbano conosce le zone della città distingue nell'abitazione la zona diurna da quella notturna nella distribuzione interna degli ambienti intuisce le motivazioni di orientamento e di distribuzione degli spazi interni riconosce la diversa tipologia degli impianti nel costruito urbano riconosce e classifica le diverse strade riconosce le caratteristiche salienti delle stazioni ferroviarie,	Definizione di costruito urbano Il Piano Regolatore Impianti elettrici, termici e idrici della casa Le costruzioni bio sostenibili Forme di inquinamento ambientale applicate al costruito Le barriere architettoniche Il sistema ferroviario e viario	Sa riconoscere le caratteristiche di alcuni insediamenti e le peculiarità del territorio Sa effettuare una scelta consapevole nella distribuzione interna degli spazi dell'abitazione Sa orientarsi in una stazione ferroviaria Promuove forme di pensiero e atteggiamenti indirizzati ad un uso consapevole ed intelligente delle risorse per il formarsi di un autentico senso civico.
I bisogni primari dell'uomo: educazione alimentare	tecnologie agro-alimentari	sa analizzare un'etichetta alimentare e ne comprende i principi nutritivi	Gli alimenti e l'industria alimentare Educazione al consumo	

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe II scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Acquisizione di procedure informatiche	Conosce terminologia di base e avanzata dell'informatica; le componenti di un computer; gli archivi removibili; diverse tipologie dei motori di ricerca informatici; prime cenni sull'estensione dei file	Sa: salvare un file in una cartella o sottocartella; utilizzare elementi di formattazione per scrivere testi; ricerche di informazioni con motori di ricerca utilizzare le stampanti rinominare file riconoscere tipologia di file dall'estensione elabora ricerche mediante l'utilizzo di software	Componenti di un computer; Operazioni con file, cartelle, sottocartelle; Salvataggio di file; Produzione di un semplice foglio di calcolo; Ricerca informazioni su internet Produzione di testi La formattazione e l'impaginazione di ricerche mediante programmi informatici	É in grado di organizzare e redigere testi con inserimento di elementi grafici ed immagini, É in grado di ricercare informazioni, selezionarle e sintetizzarle e rielaborale con programmi informatici
	giochi di coding complessi; giochi di robotica	utilizzare Scratch utilizzare kit robot; eseguire giochi su code.org	Esecuzione di attività di coding unplugged, con il pc/tablet/Lim, con utilizzo di robottini. Assemblaggio e programmazione di un kit robot	

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe III scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Il disegno geometrico: la rappresentazione della realtà	Conosce: concetto di geometria descrittiva; le proiezioni assonometriche.	Sa: rappresentare una figura piana, un solido, un gruppo di solidi in assonometria cavaliera, isometrica e monometrica leggere ed interpretare disegni tecnici ricavandone informazioni	I solidi Rappresentazioni di oggetti nello spazio Le assonometrie Le proiezioni ortogonali	Progetta e realizza rappresentazioni grafiche utilizzando correttamente elementi del disegno tecnico. Sa scegliere il metodo di proiezione assonometrica più adatto per rappresentare gli oggetti.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe III Scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Dall'osservazione dell'ambiente e della società: energia e le centrali, economia e lavoro	Conosce: le caratteristiche di impiego dei combustibili fossili; i vantaggi ambientali legati alle risorse rinnovabili la distinzione tra i diversi settori produttivi gli elementi necessari alla produzione economia e risorse funzioni e servizi offerti dalle banche le caratteristiche del mercato del lavoro le caratteristiche del sistema del lavoro	Sa: classificare le varie risorse distinguere le fonti di energia dalle forme individuare i vantaggi e i limiti dello sfruttamento delle risorse (rinnovabili e non rinnovabili) riconosce le relazioni tra i bisogni ed i servizi riconoscere rispetto ad un bene la sua classificazione nei vari settori analizza il ruolo del sistema bancario riconoscere gli effetti della globalizzazione sull'economia conoscere le principali norme che regolano il rapporto di lavoro analizza le norme che riguardano la tutela e la salute nei luoghi di lavoro	Concetto di energia Le fonti e le forme di energia Gli elementi di una centrale Le diverse centrali Gli impatti ambientali Il problema energetico L'economia I settori dell'economia Bisogni, beni e servizi Lo scambio di beni e sevizi Il denaro Le banche L'impresa Il mondo del lavoro	Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale. É consapevole della necessità di risparmiare energia Osserva e analizzare la realtà dei vari settori produttivi Sa mettere in relazione i bisogni con il valore dei beni e servizi che li soddisfano Conosce le relazioni che legano il mondo del lavoro e lo sviluppo economico. Conosce la funzione e le caratteristiche del credito nell'ambito dell'economia familiare ed aziendale. Promuove forme di pensiero e atteggiamenti indirizzati ad un uso consapevole ed intelligente delle risorse per il formarsi di un autentico senso civico.

ISTITUTO COMPRENSIVO Martiri della Libertà
Piazza Combattenti d'Italia 21/a – 13017 QUARONA VC

TECNOLOGIA

Tecnologia – Classe III scuola secondaria di primo grado

Indicatori	Obiettivi di apprendimento		Contenuti e Attività	Competenze
	Conoscenze	Abilità		
Acquisizione di procedure informatiche	Conosce terminologia di base e avanzata dell'informatica; le componenti di un computer; gli archivi removibili; diverse tipologie dei motori di ricerca informatici; prime cenni sull'estensione dei file cenni di modellazione tridimensionale realizzazione di schemi e mappe per lo studio e rielaborazione mediante software grafici	Sa: salvare un file in una cartella o sottocartella; utilizzare elementi di formattazione per scrivere testi; ricerche di informazioni con motori di ricerca utilizzare le stampanti rinominare file riconoscere tipologia di file dall'estensione elabora ricerche mediante l'utilizzo di software realizza presentazioni grafico informatiche mediante Power Point o Open Office	Componenti di un computer; Operazioni con file, cartelle, sottocartelle; Salvataggio di file; Produzione di un semplice foglio di calcolo; Ricerca informazioni su internet Produzione di testi La formattazione e l'impaginazione di ricerche mediante programmi informatici Power Point e Open Office SketchUp	Utilizza software per elaborare semplici rappresentazioni o costruire semplici ipertesti. Utilizza la posta elettronica per corrispondere tra pari. Utilizza Internet per ricercare informazioni. É in grado di ricercare informazioni, selezionarle e sintetizzarle e rielaborale con programmi informatici.
	giochi di coding complessi; giochi di robotica; l'esistenza di sistemi operativi Open Source	utilizzare Scratch utilizzare kit robot; eseguire giochi su code.org eseguire attività su sistemi operativi Open Source (Edubuntu, ecc.)	Esecuzione di attività di coding unplugged, con il pc/tablet/Lim, con utilizzo di robottini. Assemblaggio e programmazione di un kit robot	