

Tecnologia – Obiettivi di apprendimento Scuola Secondaria

	<i>Classe prima</i>	<i>Classe seconda</i>	<i>Al termine della scuola Secondaria</i>
	1. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. 2. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. 3. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.	1. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. 2. Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.	1. Svolgere un'indagine sui beni e servizi esistenti sul proprio territorio e/o valutare le conseguenze di scelte progettuali o tecnologiche in relazione a criteri di sostenibilità, sicurezza o funzionalità. 2. Utilizzare e usare lo strumento adatto per ogni tipo di comunicazione. 3. Comprendere le problematiche del risparmio energetico attraverso casi concreti. 4. Riconoscere le macchine semplici e complesse e le loro applicazioni pratiche. 5. Comprendere e descrivere la produzione, distribuzione, utilizzazione e trasformazione dell'energia.
	1. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. 2. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. O in generale utilizzare i più comuni dispositivi informatici per organizzare e gestire le informazioni di proprio interesse.	1. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. 2. Progettare un oggetto o un ambiente attraverso il disegno tecnico. 3. Comprendere i principi fondamentali dell'architettura e del funzionamento di sistemi e dispositivi informatici, nonché di Internet e del Web.	1. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. 2. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. 3. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. 4. Selezionare e usare i contenuti e gli strumenti digitali più appropriati per i propri obiettivi espressivi, usando ambienti adatti.
	1. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti e/o smontare e rimontare semplici oggetti di uso quotidiano compresa la manutenzione degli strumenti da disegno.	1. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia e/o effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. 2. Progettare un oggetto o un ambiente avvalendosi di software specifici del disegno tecnico. 3. Eseguire indagini statistiche nel campo del	1. Eseguire una ricerca e/o un'attività laboratoriale sulla produzione dell'energia. 2. Produrre un elaborato multimediale o cartaceo sulle problematiche ambientali in riferimento alle forme di energia studiate.

		settore agroalimentare.	
--	--	-------------------------	--