

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Fonte di legittimazione: Indicazioni per il curricolo 2012

PROFILO DELLO STUDENTE RELATIVO ALL'AREA TECNOLOGICA

Lo studente al termine del PRIMO CICLO possiede:

- Buone competenze digitali che usa con consapevolezza; sa analizzare informazioni distinguendo quelle attendibili da quelle che necessitano di controllo e verifica.

TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici.
- Conosce alcuni dei principali processi di trasformazione di risorse o produzione di beni.
- E' in grado di analizzare le possibili conseguenze di decisioni o scelte di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi.
- Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso comune ed è in grado di classificarli e descriverne la funzione.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire in maniera metodica e razionale compiti operativi anche abbastanza complessi, collaborando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche e/o infografiche relative al funzionamento di sistemi utilizzando il disegno tecnico e/o linguaggi multimediali; ha semplici conoscenze di programmazione.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO al termine della classe terza della scuola secondaria	CONOSCENZE al termine della classe PRIMA	CONOSCENZE al termine della classe SECONDA	CONOSCENZE al termine della classe TERZA
<p>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</p> <p>Eseguire misurazioni e rilievi grafici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. Impiegare strumenti e regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p>	<p>Disegno - Disegno GEOMETRICO (costruzione principali figure geometriche)</p> <p>DISEGNO CON IL COMPUTER ("Paint", "Disegno Tecnico")</p>	<p>DISEGNO TECNICO – Proiezioni ortogonali e assonometrie (cenni)</p> <p>DISEGNO CON IL COMPUTER ("Paint", "Disegno Tecnico")</p>	<p>LA SICUREZZA NELL'AMBIENTE NATURALE E COSTRUITO (costruzione di una tesina anche in formato digitale)</p>
<p>PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</p> <p>Effettuare stime di grandezze riferite a oggetti dell'ambiente domestico e scolastico. Valutare le conseguenze di scelte relative a situazioni problematiche di tipo tecnologico.</p>	<p>TECNOLOGIA DEI MATERIALI: i principali materiali di uso comune (legno, carta, metalli)</p> <p>Territorio, città, abitazione (urbanistica- territorio e ambiente – cenni)</p>	<p>TECNOLOGIA DEI MATERIALI: i nuovi materiali e il riciclo</p>	<p>TRASPORTI: educazione stradale (il Codice della Strada, la velocità, i dispositivi di sicurezza); costruzione di una tesina anche in formato digitale</p>

<p>Immaginare modifiche di prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p>			
<p>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</p> <p>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali in vari settori della tecnologia. Disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. Possedere qualche semplice nozione relativa alla programmazione in ambienti informatici.</p>	<p>SOFTWARE DI PRODUZIONE ("Wordpad", "Calcolatrice", "Blocco Note") e LA GRAFICA (rappresentazioni statistiche) con uno spreadsheet ("Excel", "Calc").</p>	<p>COSTRUZIONE DI IPERTESTI ("Amico", "Powerpoint")</p> <p>IL MONDO DI INTERNET ("Chrome", "Firefox", "Internet Explorer") E LE PROBLEMATICHE CONNESSE</p> <p>PROGRAMMI DI PRESENTAZIONE ("Powerpoint", "Impress")</p>	<p>ENERGIA ED ENERGIA ELETTRICA (costruzione di una tesina anche in formato digitale)</p>

INDICATORI DA INSERIRE NEL REGISTRO ELETTRONICO

- **CAPACITA' DI VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE**
- **CAPACITA' DI PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE**
- **CAPACITA' DI INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE**

CRITERI DI VALUTAZIONE

I livelli e i relativi voti si riferiscono al modo con cui l'alunno padroneggia conoscenze, abilità ed esercita autonomia e responsabilità.

LIVELLO		LIVELLO	LIVELLO		LIVELLO	LIVELLO
INFERIORE		BASE	INTERMEDIO		AVANZATO	ECCELLENTE
DESCRITTORI		DESCRITTORE	DESCRITTORI		DESCRITTORE	DESCRITTORE
4	5	6	7	8	9	10
Le conoscenze appaiono lacunose, l'esposizione risulta frammentaria e disarticolata. Non sa utilizzare gli strumenti del disegno tecnico.	Non utilizza la maggior parte delle conoscenze e delle abilità, neppure in modo essenziale. Non esegue le consegne assegnate	Utilizza la maggior parte delle conoscenze e delle abilità, in modo essenziale. Produce elaborati tecnici semplici.	Utilizza in modo adeguato la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa compiti dove sono coinvolte conoscenze e abilità. Dimostra buone capacità negli elaborati tecnici.	Padroneggia con sicurezza la maggior parte delle conoscenze e delle abilità. Porta a termine in autonomia e di propria iniziativa la maggior parte dei compiti. Elabora disegni in modo autonomo e corretto.	Padroneggia in modo adeguato tutte le conoscenze e le abilità. Elabora i disegni in modo corretto e consegna nei tempi stabiliti.	Padroneggia conoscenze e abilità in contesti conosciuti: assume iniziative, porta a termine compiti in modo responsabile; è in grado di dare istruzioni ad altri; utilizza conoscenze e abilità per risolvere autonomamente problemi; è in grado di reperire e organizzare conoscenze nuove e di mettere a punto procedure di soluzione originali.

