

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA CLASSE I

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE/CONTENUTI/ ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le principali proprietà dei materiali. • Riconoscere i fattori di un processo produttivo. • Riconoscere nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse e di produzione di beni, riconoscere le diverse forme di energia coinvolte. • Ipotesizzare le possibili conseguenze di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo nelle innovazioni opportunità e rischi. • Conoscere e utilizzare oggetti di uso comune, classificarli, descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura, ai materiali. • Ricavare dalla lettura e dall'analisi di testi e tabelle informazioni su beni e servizi disponibili in modo da esprimere valutazioni relativamente a vari criteri. • Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione per farne un uso efficace rispetto alle proprie necessità di studio. 	<p><i>Vedere, osservare, sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali. • Leggere ed interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone funzioni e potenzialità. 	<p><u>I MATERIALI</u></p> <p><u>Identità dei materiali</u></p> <p>Classificazione dei materiali</p> <p>Ciclo di vita dei materiali.</p> <p>La raccolta differenziata dei rifiuti.</p> <p>Proprietà dei materiali.</p> <p><u>Legno</u></p> <p>Usi. Materie prime. Lavorazioni. Impatto ambientale.</p> <p><u>Carta</u></p> <p>Usi. Materie prime. Lavorazioni. Impatto ambientale.</p> <p><u>Fibre tessili</u></p> <p>Usi. Materie prime. Lavorazioni. Impatto ambientale.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica, compiti operativi complessi, anche collaborando con i compagni. • Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche usando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali. • Imparare ad imparare. • Acquisire ed interpretare informazioni. • Individuare collegamenti e relazioni. • Progettare. • Risolvere problemi. • Collaborare e partecipare attivamente. 	<p><i>Prevedere, immaginare, progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti di uso quotidiano e dell'ambiente scolastico. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto. 	
	<p><i>Intervenire, trasformare, produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali. • Smontare e rimontare semplici oggetti. • Eseguire interventi di riparazione o manutenzione sugli oggetti. • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare strumenti di disegno, classificarli, descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura, ai materiali. • Saper utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica, compiti operativi semplici e complessi, anche collaborando con i compagni. • Ricavare informazioni dalla lettura e dall'analisi di testi, disegni e tabelle. • Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione per farne un uso efficace rispetto alle proprie necessità di studio. • Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche usando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali. • Imparare ad imparare • Progettare • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni • Collaborare e partecipare attivamente. 	<p><i>Vedere, osservare, sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici. • Individuare e impiegare i materiali, gli strumenti e le regole del disegno geometrico e tecnico adatti alla rappresentazione grafica di figure geometriche. • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici e i problemi grafici, ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Sperimentare l'uso dei materiali e degli strumenti di disegno geometrico. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone funzioni e potenzialità. 	<p><u>DISEGNO</u></p> <p>Materiali e strumenti di disegno e loro uso.</p> <p>Tecniche di disegno delle figure piane.</p> <p>Motivi decorativi di figure piane.</p>
	<p><i>Prevedere, immaginare, progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a disegni e oggetti. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto grafico. • Valutare le conseguenze di scelte relative all'uso dei 	

materiali, degli strumenti, delle tecniche di disegno.

- Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni.
- Immaginare motivi decorativi che nascono dall'applicazione delle costruzioni geometriche.

Intervenire, trasformare, produrre

- Applicare le procedure per costruire le figure geometriche piane.
- Realizzare motivi decorativi attraverso l'applicazione delle costruzioni geometriche.
- Eseguire interventi di riparazione o manutenzione sugli strumenti di disegno.

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA CLASSE II

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE/CONTENUTI/ ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le principali proprietà dei materiali. • Riconoscere i fattori di un processo produttivo. • Riconoscere nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse e di produzione di beni, riconoscere le diverse forme di energia coinvolte. • Ipotizzare le possibili conseguenze di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo nelle innovazioni opportunità e rischi. • Conoscere e utilizzare oggetti di uso comune, classificarli, descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura, ai materiali. • Ricavare dalla lettura e dall'analisi di testi e tabelle informazioni su beni e servizi disponibili in modo da esprimere valutazioni relativamente a vari criteri. • Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione per farne un uso efficace rispetto alle proprie necessità di studio. 	<p><i>Vedere, osservare, sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali. • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone funzioni e potenzialità. 	<p><u>I MATERIALI</u></p> <p><u>Metalli</u> Usi. Materie prime. Lavorazioni. Impatto ambientale.</p> <p><u>Materie plastiche</u> Usi. Materie prime. Lavorazioni. Impatto ambientale.</p> <p><u>Vetro</u> Usi. Materie prime. Lavorazioni. Impatto ambientale.</p> <p><u>Ceramiche.</u> Usi. Materie prime. Lavorazioni. Impatto ambientale.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica, compiti operativi complessi, anche collaborando con i compagni. • Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche usando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali. • Imparare ad imparare. • Acquisire ed interpretare informazioni. • Individuare collegamenti e relazioni. • Progettare. • Risolvere problemi. • Collaborare e partecipare attivamente. 	<p><i>Prevedere, immaginare, progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti di uso quotidiano e dell'ambiente scolastico. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le principali proprietà dei materiali. 	<p><i>Intervenire, trasformare, produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali. • Smontare e rimontare semplici oggetti. • Eseguire interventi di riparazione o manutenzione sugli oggetti. • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili. <p><i>Vedere, osservare, sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire misurazioni e rilievi 	<p><u>LE COSTRUZIONI EDILI</u></p> <p>Materiali per l'edilizia.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i fattori di un processo produttivo. • Riconoscere nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse e di produzione di beni, riconoscere le diverse forme di energia coinvolte. • Ipotizzare le possibili conseguenze di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo nelle innovazioni opportunità e rischi. • Conoscere e utilizzare oggetti di uso comune, classificarli, descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura, ai materiali. 	<p>grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali. • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone funzioni e potenzialità. 	<p>Strutture e parti di un edificio.</p> <p>Impianti degli edifici.</p> <p>Impatto ambientale delle costruzioni edili.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare dalla lettura e dall'analisi di testi e tabelle informazioni su beni e servizi disponibili in modo da esprimere valutazioni relativamente a vari criteri. • Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione per farne un uso efficace rispetto alle proprie necessità di studio. • Saper utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica, compiti operativi complessi, anche collaborando con i compagni. • Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche usando 	<p>Prevedere, immaginare, progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti di uso quotidiano e dell'ambiente scolastico. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni. • Pianificare le diverse fasi per la 	

<p>elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare. • Acquisire ed interpretare informazioni. • Individuare collegamenti e relazioni. • Progettare. • Risolvere problemi. • Collaborare e partecipare attivamente. 	<p>realizzazione di un oggetto.</p> <p><i>Intervenire, trasformare, produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali. • Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi. • Smontare e rimontare semplici oggetti. • Eseguire interventi di riparazione o manutenzione sugli oggetti. • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Riconoscere i fattori di un processo produttivo. • Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse e di produzione di beni, riconoscere le diverse forme di energia coinvolte. • Ipotizzare le possibili conseguenze di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo nelle innovazioni opportunità e rischi. • Conoscere e utilizzare oggetti di uso comune, classificarli, descriverne la funzione in relazione alla 	<p><i>Prevedere, immaginare, progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti di uso quotidiano e dell'ambiente scolastico. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni. • Pianificare le diverse fasi per la 	<p><u>AGRICOLTURA, ZOOTECNIA, ALIMENTAZIONE</u></p> <p>Attività agricole.</p> <p>Fattori naturali.</p> <p>Tecniche agricole.</p> <p>Zootecnia.</p> <p>Impatto ambientale dell'agro-zootecnia.</p> <p>Educazione alimentare.</p> <p>Industria alimentare.</p>

<p>forma, alla struttura, ai materiali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare dalla lettura e dall'analisi di testi e tabelle informazioni su beni e servizi disponibili in modo da esprimere valutazioni relativamente a vari criteri. • Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione per farne un uso efficace rispetto alle proprie necessità di studio. • Saper utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica, compiti operativi complessi, anche collaborando con i compagni. • Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche usando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali. • Imparare ad imparare. • Acquisire ed interpretare informazioni. • Individuare collegamenti e relazioni. • Progettare. • Risolvere problemi. • Collaborare e partecipare attivamente. 	<p>realizzazione di un oggetto.</p> <p><i>Intervenire, trasformare, produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nel settore agricolo o alimentare. • Smontare e rimontare semplici oggetti in uso nel mondo agricolo o nella nostra cucina. • Eseguire interventi di riparazione o manutenzione sugli oggetti in uso nelle tecnologie agroalimentari. • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare strumenti di disegno, classificarli, descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura, ai materiali. • Saper utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera 	<p><i>Vedere, osservare, sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici. • Individuare e impiegare i materiali, gli strumenti e le regole del disegno geometrico e tecnico 	<p><u>DISEGNO</u></p> <p>Materiali e strumenti di disegno e loro uso.</p> <p>Tecniche di disegno delle figure piane.</p> <p>Motivi decorativi di figure piane e solide.</p> <p>Sviluppo dei solidi.</p> <p>Proiezioni ortogonali di figure solide.</p>

<p>metodica, compiti operativi semplici e complessi, anche collaborando con i compagni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare informazioni dalla lettura e dall'analisi di testi, disegni e tabelle. • Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione per farne un uso efficace rispetto alle proprie necessità di studio. • Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche usando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali. • Imparare ad imparare • Progettare • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni • Collaborare e partecipare attivamente. 	<p>adatti alla rappresentazione grafica di figure geometriche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici e i problemi grafici, ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Sperimentare l'uso dei materiali e degli strumenti di disegno geometrico. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone funzioni e potenzialità. 	
	<p><i>Prevedere, immaginare, progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a disegni e oggetti. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto grafico. • Valutare le conseguenze di scelte relative all'uso dei materiali, degli strumenti, delle tecniche di disegno. • Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni. 	

- Immaginare motivi decorativi che nascono dall'applicazione delle costruzioni geometriche.

Intervenire, trasformare, produrre

- Applicare le procedure per costruire le figure geometriche piane.
- Realizzare motivi decorativi attraverso l'applicazione delle costruzioni geometriche.
- Eseguire interventi di riparazione o manutenzione sugli strumenti di disegno.

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA CLASSE III

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE/CONTENUTI/ ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le principali proprietà dei materiali. • Riconoscere i fattori di un processo produttivo. • Riconoscere nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse e di produzione di beni, riconoscere le diverse forme di energia coinvolte. • Ipotizzare le possibili conseguenze di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo nelle innovazioni opportunità e rischi. • Conoscere e utilizzare oggetti di uso comune, classificarli, descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura, ai materiali. • Ricavare dalla lettura e dall'analisi di testi e tabelle informazioni su beni e servizi disponibili in modo da esprimere valutazioni relativamente a vari criteri. • Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione per farne un uso efficace rispetto alle proprie necessità di studio. 	<p><i>Vedere, osservare, sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali. • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici, testi e tabelle ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone funzioni e potenzialità. 	<p><u>FONTI E FORME DI ENERGIA</u></p> <p>Forme di energia. Trasformazione dell'energia. Classificazione delle fonti energetiche. Centrali elettriche. FONTI DI ENERGIE NON RINNOVABILI. Combustione e combustibili. Combustibili fossili. Tipi, origine, estrazione, usi. Centrale termoelettrica. Energia nucleare: tecnologie, impatto ambientale. FONTI DI ENERGIE RINNOVABILI – Energia idroelettrica: tecnologie, impatto ambientale. Energia solare: tecnologie, impatto ambientale. Energia eolica: tecnologie, impatto ambientale. Energia geotermica: tecnologie, impatto ambientale. Biomasse: tecnologie, impatto ambientale.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica, compiti operativi complessi, anche collaborando con i compagni. • Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche usando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali. • Imparare ad imparare. • Acquisire ed interpretare informazioni. • Individuare collegamenti e relazioni. • Progettare. • Risolvere problemi. • Collaborare e partecipare attivamente. 	<p><i>Prevedere, immaginare, progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso comune. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le principali proprietà dei materiali. 	<p><i>Intervenire, trasformare, produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali. • Smontare e rimontare semplici oggetti. • Eseguire interventi di riparazione o manutenzione sugli oggetti. • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili. <p><i>Vedere, osservare, sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire misurazioni e rilievi 	<p><u>FONTI E FORME DELL'INQUINAMENTO AMBIENTALE</u></p>

<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i fattori di un processo produttivo. • Riconoscere nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. • Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse e di produzione di beni, riconoscere le diverse forme di energia coinvolte. • Ipotizzare le possibili conseguenze di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo nelle innovazioni opportunità e rischi. • Conoscere e utilizzare oggetti di uso comune, classificarli, descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura, ai materiali. 	<p>grafici o fotografici sull'ambiente intorno a noi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali. • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici, testi e tabelle ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone funzioni e potenzialità. 	<p>Fonti di inquinamento.</p> <p>Forme di inquinamento.</p> <p>Tecnologie e inquinamento.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Ricavare dalla lettura e dall'analisi di testi e tabelle informazioni su beni e servizi disponibili in modo da esprimere valutazioni relativamente a vari criteri. • Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione per farne un uso efficace rispetto alle proprie necessità di studio. • Saper utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica, compiti operativi complessi, anche collaborando con i compagni. • Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche usando 	<p>Prevedere, immaginare, progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti di uso quotidiano e dell'ambiente scolastico. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni. • Pianificare le diverse fasi per la 	

<p>elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare. • Acquisire ed interpretare informazioni. • Individuare collegamenti e relazioni. • Progettare. • Risolvere problemi. • Collaborare e partecipare attivamente. 	<p>realizzazione di un oggetto.</p> <p><i>Intervenire, trasformare, produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali. • Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi. • Smontare e rimontare semplici oggetti. • Eseguire interventi di riparazione o manutenzione sugli oggetti. • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare strumenti di disegno, classificarli, descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura, ai materiali. • Saper utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica, compiti operativi semplici e complessi, anche collaborando con i compagni. • Ricavare informazioni dalla lettura e dall'analisi di testi, disegni e tabelle. • Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione per farne un uso efficace 	<p><i>Vedere, osservare, sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici. • Individuare e impiegare i materiali, gli strumenti e le regole del disegno geometrico e tecnico adatti alla rappresentazione grafica di figure geometriche. • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici e i problemi grafici, ricavandone informazioni qualitative e quantitative. 	<p><u>DISEGNO</u></p> <p>Materiali e strumenti di disegno e loro uso.</p> <p>Tecniche di disegno delle figure piane.</p> <p>Motivi decorativi di figure piane e solide.</p> <p>Sviluppo dei solidi.</p> <p>Proiezioni ortogonali di figure solide.</p> <p>Assonometria isometrica, monometrica e cavaliere di figure piane e solide.</p>

<p>rispetto alle proprie necessità di studio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche usando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali. • Imparare ad imparare • Progettare • Risolvere problemi • Individuare collegamenti e relazioni • Collaborare e partecipare attivamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare l'uso dei materiali e degli strumenti di disegno geometrico. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone funzioni e potenzialità. 	
	<p><i>Prevedere, immaginare, progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a disegni e oggetti. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto grafico. • Valutare le conseguenze di scelte relative all'uso dei materiali, degli strumenti, delle tecniche di disegno. • Immaginare modifiche di oggetti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni. • Immaginare motivi decorativi che nascono dall'applicazione delle costruzioni geometriche. 	

***Intervenire, trasformare,
produrre***

- Applicare le procedure per costruire le figure geometriche piane.
- Realizzare motivi decorativi attraverso l'applicazione delle costruzioni geometriche.
- Eseguire interventi di riparazione o manutenzione sugli strumenti di disegno.