

**TRAGUARDI INTERMEDI DI COMPETENZA SCUOLA SECONDARIA
TECNOLOGICA – DIGITALE**

Classe	Indicatore	Traguardo	Conoscenze	Abilità
Prima	Vedere e osservare (sperimentare)	<p>L'alunno riconosce e utilizza oggetti e strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Comprende i sistemi di misura e utilizza gli strumenti di misura.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato.</p>	<p>Le risorse della Terra.</p> <p>I materiali: classificazione, proprietà, trasformazioni.</p> <p>Problematiche ambientali.</p> <p>Il disegno geometrico.</p> <p>Software didattici.</p>	<p>Riconoscere semplici processi tecnologici.</p> <p>Osservare e descrivere fenomeni appartenenti all'ambiente naturale ed artificiale.</p> <p>Riconoscere le caratteristiche delle nuove tecnologie.</p>
	Prevedere e immaginare (progettare)	<p>L'alunno progetta e realizza seguendo uno schema dato.</p> <p>Riconosce le proprietà fondamentali dei materiali e le attività con cui l'uomo trasforma i materiali naturali.</p> <p>Prevede ed esplora nuove funzionalità dei programmi utilizzati per risolvere problemi assegnati.</p>	<p>Le risorse della Terra.</p> <p>I materiali: classificazione, proprietà, trasformazioni.</p> <p>Problematiche ambientali.</p> <p>Il disegno geometrico.</p> <p>Software didattici.</p>	<p>Progettare e realizzare oggetti semplici.</p> <p>Adoperare gli strumenti in modo idoneo.</p> <p>Utilizzare le nuove tecnologie.</p>
	Intervenire e trasformare (produrre)	<p>L'alunno costruisce semplici oggetti rilevando le proprietà dei materiali.</p> <p>Produce l'elaborato utilizzando gli strumenti rispettando le regole di base.</p> <p>Realizza presentazioni digitali e comanda semplici robot.</p>	<p>Le risorse della Terra.</p> <p>I materiali: classificazione, proprietà, trasformazioni.</p> <p>Problematiche ambientali.</p> <p>Il disegno geometrico.</p> <p>Software didattici.</p>	<p>Rilevare le proprietà fondamentali e il ciclo produttivo dei materiali.</p> <p>Applicare le regole del disegno geometrico.</p> <p>Utilizzare adeguate risorse materiali per la realizzazione di semplici prodotti digitali.</p>

Classe	Indicatore	Traguardo	Conoscenze	Abilità
Seconda	Vedere e osservare (sperimentare)	<p>L'alunno osserva i fenomeni dell'ambiente naturale e artificiale.</p> <p>Riconosce i processi di trasformazione e di conservazione degli alimenti.</p> <p>Riconosce i principali moduli abitativi e criteri costruttivi.</p> <p>Capisce le regole delle proiezioni ortogonali e dello sviluppo dei solidi.</p> <p>Osserva le tecnologie digitali.</p>	<p>Tecnologia agraria e alimentare.</p> <p>Abitazioni.</p> <p>Proiezioni ortogonali.</p> <p>Sviluppo di solidi.</p> <p>Internet e applicazioni informatiche.</p>	<p>Riconoscere semplici processi tecnologici e digitali.</p> <p>Osservare e descrivere fenomeni appartenenti all'ambiente naturale ed artificiale.</p>
	Prevedere e immaginare (progettare)	<p>L'alunno riflette sui problemi e i pericoli legati all'ambiente, alle tecnologie in campo alimentare e relativi all'abitazione.</p> <p>Riflette e valuta criticamente le opportunità, i vantaggi e i rischi presenti nel web.</p> <p>Disegna i solidi in proiezione ortogonale.</p>	<p>Tecnologia agraria e alimentare.</p> <p>Abitazioni.</p> <p>Proiezioni ortogonali.</p> <p>Sviluppo di solidi.</p> <p>Internet e applicazioni informatiche.</p>	<p>Analizzare e comprendere le relazioni causali e temporali.</p> <p>Si avvia alla costruzione di mappe spazio-temporali, grafici, schemi, tabelle.</p>

	<p>Intervenire e trasformare (produrre)</p>	<p>L'alunno applica le regole dello sviluppo e delle proiezioni ortogonali nella progettazione di semplici oggetti.</p> <p>Gestisce documenti condivisi ed elabora alcuni prodotti digitali.</p>	<p>Tecnologia agraria e alimentare.</p> <p>Abitazioni.</p> <p>Proiezioni ortogonali.</p> <p>Sviluppo di solidi.</p> <p>Internet e applicazioni informatiche.</p>	<p>Applicare le regole delle proiezioni ortogonali.</p> <p>Progettare oggetti semplici.</p> <p>Distinguere le caratteristiche principali dei diversi solidi.</p> <p>Riflettere sui contesti e i processi di produzione in cui trovano l'impiego utensili e macchine, con particolare riferimento a quelli per la produzione agricola, alimentare e edile.</p> <p>Utilizzare programmi per elaborare documenti.</p>
--	--	--	--	--

Classe	Indicatore	Traguardo	Conoscenze	Abilità
Terza	Vedere e osservare (sperimentare)	<p>L'alunno distingue le risorse energetiche tra fonti esauribili e rinnovabili e le tecnologie per lo sfruttamento di altre fonti alternative.</p> <p>Riconosce la situazione energetica e dei trasporti italiani, con particolare attenzione alla realtà circostante.</p> <p>Osserva le principali norme del disegno tecnico e dell'assonometria.</p> <p>Riconosce potenziali rischi del web e attua strategie per prevenire ed evitarne i pericoli.</p>	<p>Tecnologie di trasporti.</p> <p>Energia.</p> <p>Assonometria.</p> <p>Disegno tecnico.</p> <p>Siti web e applicazioni informatiche.</p>	<p>Conoscere le caratteristiche del sistema trasporti e i principali mezzi.</p> <p>Conosce i problemi energetici e i sistemi di sfruttamento dell'energia.</p> <p>Applicare le regole delle proiezioni ortogonali e assonometrie.</p> <p>Riconosce quali parametri di sicurezza offrono i siti web e riflette criticamente sulle informazioni offerte.</p>
	Prevedere e immaginare (progettare)	<p>L'alunno formula ipotesi volte al risparmio energetico.</p> <p>Riconosce il ruolo delle eco tecnologie per i punti critici della sostenibilità.</p>	<p>Tecnologie di trasporti.</p> <p>Energia.</p> <p>Assonometria.</p> <p>Disegno tecnico.</p> <p>Siti web e applicazioni informatiche.</p>	<p>Riflettere sui problemi legati alla produzione di energia e indagare sui benefici e sui problemi economici ed ecologici legati alle varie forme e modalità di produzione.</p>

	<p>Intervenire e trasformare (produrre)</p>	<p>L'alunno disegna solidi o semplici oggetti in assonometria</p> <p>Esegue una rappresentazione grafica di oggetti applicando anche le regole della scala di proporzione e della quotatura.</p> <p>Ricerca informazioni navigando nel web orientandosi tra i siti.</p>	<p>Tecnologie di trasporti. Energia. Assonometria. Disegno tecnico. Siti web e applicazioni informatiche.</p>	<p>Applicare le regole delle proiezioni ortogonali e assonometrie</p> <p>Comprendere i settori produttivi e la loro influenza sull'economia del paese</p> <p>Esegue compiti e risolve i problemi assegnati utilizzando programmi di videoscrittura, fogli di calcolo e presentazioni.</p>
--	--	--	---	---