

PROGRAMMAZIONE TECNOLOGIA

CLASSI SECONDE

**Prerequisiti:** a) Riconoscere e analizzare il settore produttivo di provenienza degli oggetti presi in esame  
 b) Rappresentare graficamente un oggetto in modo intuitivo o applicando le regole del disegno tecnico.

AREE DELLA TECNICA	OBIETTIVI RICAVATI DAI CRITERI GENERALI	COMPETENZE FINALI	METODOLOGIE	CONTENUTI	VERIFICHE
I LINGUAGGI DEL MONDO DELLA TECNICA  (2° LIVELLO)	Capacità di adoperare correttamente gli strumenti da disegno.  Conoscenza e comprensione delle assonometrie.  Capacità di conoscere e comunicare il L.G.statistico	Adoperare matite, compasso, squadrette, riga, goniometro.  Conoscere ed usare le regole delle tre assonometrie e proiezioni ortogonali.  Rappresentare i dati statistici mediante appropriati grafici.	Esercitazioni grafiche di Dis. Strum, Dis. Geom. e proiezioni ortogonali.	La rappresentazione grafica:  Disegno strumentale  Disegno geometrico  Tipologia assonometria: cavaliera isometrica, monometrica.  Proiezioni ortogonali  Rappr. Grafica dei dati statistici.	Interrogazioni  Controllo elaborati grafici.
ANALISI TECNICA	Conoscere e comprendere le tre modalità d'analisi: Il tutto, le parti, le relazioni	Individuare e disegnare le parti, le relazioni dei tre momenti di analisi.	Analisi tecnica individuale di semplici oggetti	Analisi della realtà tecnologica in relazione con l'ambiente	Prove oggettive del tipo si/no  Scelte multiple

<p>AGRO-BIO-ALIMENTARE (1° e 2° LIVELLO)</p>	<p>Conoscenza e individuazione dei bisogni umani. Conoscenze tecniche e tecnologiche dei processi di fabbricazione degli alimenti studiati.</p>	<p>Classificare i bisogni dell'uomo. Conoscere i termini, i principi e le regole specifiche dell'area studiata. Conoscere i vari passaggi produttivi e le caratteristiche degli alimenti.</p>			
<p>MATERIALI</p>	<p>Conoscenza dei processi di fabbricazione e delle proprietà tecnologiche, meccaniche, fisiche dei materiali.</p>	<p>Individuare le fasi dei processi di fabbricazione. Comunicare le varie caratteristiche d'uso dei materiali studiati</p>	<p>Progettare e realizzare tabelle illustrative corredate da adeguata simbologia</p>	<p>Materie plastiche e gomme. Cuoio e pelli. Rame zinco stagno, piombo.</p>	<p>Interrogazioni. Controllo delle mappe.</p>
<p>AMBIENTE E TECNOLOGIA</p>	<p>Conoscenza e comprensione degli effetti della tecnologia sull'ambiente</p>	<p>Conoscere il significato di ambiente, ecologia, ecosistema. Individuare i principali cicli vitali. Tipologia dell'inquinamento.</p>		<p>Che cos'è l'ambiente: tipologia, cicli vitali ed equilibrio ecologico, l'ecosistema</p>	
<p>INFORMATICA E COMPUTER (2° LIVELLO)</p>	<p>Conoscenza dei programmi specifici</p>	<p>Utilizzo dei programmi per presentazioni di contenuti ed immagini.</p>			