

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TECNOLOGIA

Competenza chiave europea	Competenze in scienze, tecnologie e ingegneria			
Documenti di riferimento	Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea 18-12-2006 Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 22-05-2018 Dichiarazione dei diritti del fanciullo, ONU 1948			
Classe	PRIMA			
COMPETENZE TRASVERSALI	COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE / TRAGUARDI DI COMPETENZA
<p>IMPARARE A IMPARARE</p> <p>PROGETTARE</p> <p>COMUNICARE</p> <p>COLLABORARE E PARTECIPARE</p> <p>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</p> <p>ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE</p>	<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo</p>	<p>Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p> <p>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti.</p> <p>Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p>	<p>Leggere ed interpretare varie cartografie</p> <p>Costruzione di figure piane</p> <p>Elaborazione di testi formattati</p>	<p>-Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p>-Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>-Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi.</p> <p>-Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>-Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul</p>

				mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
	Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a Partire dall'attività di studio;	<p>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</p> <p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p>	<p>Problemi ambientali legati alla produzione di manufatti</p> <p>Ecotecnologie orientate alla sostenibilità di materiali di uso comune</p>	<p>- 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 di studio e socializzazione.</p> <p>- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>
	Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono	<p>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia</p> <p>Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi.</p> <p>Costruire oggetti</p>	<p>Inquinamento ambientale, riciclaggio dei rifiuti e comportamenti etici legati all'uso quotidiano</p> <p>CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno) :</p>	

	applicare.	con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	Leggere ed interpretare semplici figure geometriche Conoscere i principali materiali e problematiche relative alla loro lavorazione e smaltimento.	
--	------------	---	---	--

**RUBRICA DI VALUTAZIONE
TECNOLOGIA CLASSE PRIMA**

COMPETENZE SPECIFICHE	D LIVELLO INIZIALE (L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note)	C LIVELLO BASE (L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese)	B LIVELLO INTERMEDIO (L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità acquisite)	A LIVELLO AVANZATO (L'alunno/a, in autonomia, svolge compiti complessi anche in situazioni nuove, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità acquisite. Prende decisioni e sostiene le proprie opinioni in modo consapevole e responsabile)
Progettare e realizzare manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	Utilizza in modo sufficientemente autonomo i principali elementi del disegno tecnico	Utilizza autonomamente e con sufficiente destrezza i principali elementi del disegno tecnico	Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico	Utilizza adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.	Riconosce nell'ambiente alcuni sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo impatto sull'ambiente.	Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente Conosce in modo basilare i processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo diverso impatto sull'ambiente.	Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di essi.	Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.

<p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>E' in grado di prevedere alcune possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.</p> <p>Riconosce le caratteristiche principali delle attuali tecnologie.</p>	<p>E' in grado di prevedere, in modo sufficientemente adeguato, le conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.</p> <p>Riconosce i le caratteristiche principali delle attuali tecnologie e i principali impatti sull'ambiente</p>	<p>E' in grado di prevedere le possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.</p> <p>Riconosce le caratteristiche principali delle attuali tecnologie e i relativi impatti sull'ambiente</p>	<p>E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico.</p> <p>Riconosce in ogni tecnologia opportunità e rischi.</p>
---	---	---	---	---

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TECNOLOGIA

Competenza chiave europea	Competenze in scienze, tecnologie e ingegneria			
Documenti di riferimento	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea 18-12-2006 Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 22-05-2018 Dichiarazione dei diritti del fanciullo, ONU 1948			
Classe	SECONDA			
COMPETENZE TRASVERSALI	COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE / TRAGUARDI DI COMPETENZA
IMPARARE A IMPARARE PROGETTARE COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE RISOLVERE PROBLEMI INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	Leggere ed interpretare varie cartografie Costruzione di figure piane Regole delle Proiezioni Ortogonali Elaborazione di testi formattati	-Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. -Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. -Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi. -Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali. -Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere

				<p>valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p>- 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 di studio e socializzazione.</p>
	<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a Partire dall'attività di studio;</p>	<p>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</p> <p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p>	<p>Problemi ambientali legati alla produzione di manufatti</p> <p>Ecotecnologie orientate alla sostenibilità di nuovi materiali</p>	<p>- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>
	<p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempi preparazione e cottura degli alimenti)</p> <p>Rilevare e</p>	<p>Inquinamento ambientale, riciclaggio dei rifiuti e comportamenti etici legati all'uso quotidiano</p> <p>CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno) : Leggere ed interpretare figure semplici e relative proiezioni ortogonali</p>	

		<p>disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>	<p>Conoscere i principali materiali e problematiche relative alla loro lavorazione e smaltimento.</p>	
--	--	---	---	--

**RUBRICA DI VALUTAZIONE
TECNOLOGIA CLASSE SECONDA**

COMPETENZE SPECIFICHE	D LIVELLO INIZIALE (L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note)	C LIVELLO BASE (L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese)	B LIVELLO INTERMEDIO (L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità acquisite)	A LIVELLO AVANZATO (L'alunno/a, in autonomia, svolge compiti complessi anche in situazioni nuove, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità acquisite. Prende decisioni e sostiene le proprie opinioni in modo consapevole e responsabile)
Progettare e realizzare manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	Utilizza in modo sufficientemente autonomo i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali	Utilizza autonomamente e con sufficiente destrezza i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali	Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali	Utilizza adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.	Riconosce nell'ambiente alcuni sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo impatto sull'ambiente.	Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente Conosce in modo basilare i processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo diverso impatto sull'ambiente.	Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di essi.	Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.

<p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>E' in grado di prevedere alcune possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.</p> <p>Riconosce alcuni vantaggi e svantaggi delle attuali tecnologie.</p>	<p>E' in grado di prevedere, in modo sufficientemente adeguato, le conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.</p> <p>Riconosce i principali vantaggi e gli svantaggi delle attuali tecnologie e i principali impatti sull'ambiente</p>	<p>E' in grado di prevedere le possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico.</p> <p>Riconosce i vantaggi e gli svantaggi delle attuali tecnologie e i relativi impatti sull'ambiente</p>	<p>E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico.</p> <p>Riconosce in ogni innovazione opportunità e rischi.</p>
---	---	---	--	--

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TECNOLOGIA

Competenza chiave europea	Competenze in scienze, tecnologie e ingegneria			
Documenti di riferimento	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea 18-12-2006 Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 22-05-2018 Dichiarazione dei diritti del fanciullo, ONU 1948			
Classe	TERZA			
COMPETENZE TRASVERSALI	COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE / TRAGUARDI DI COMPETENZA
IMPARARE A IMPARARE PROGETTARE COMUNICARE COLLABORARE E PARTECIPARE AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE RISOLVERE PROBLEMI INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	Leggere ed interpretare varie cartografie Costruzione di figure piane Regole delle Proiezioni Ortogonali ed Assonometriche Costruzione di solidi a partire dal loro sviluppo. Elaborazione di testi formattati Elaborazione di presentazioni con PowerPoint	-Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. -Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. -Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi. -Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali. -Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. - Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere

				<p>valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p>- 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 di studio e socializzazione.</p>
	<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a Partire dall'attività di studio;</p>	<p>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</p> <p>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili</p>	<p>Problemi ambientali legati alla produzione di energia</p> <p>Ecotecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, smaltimento, riciclaggio ecc...)</p>	<p>- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>

	<p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempi preparazione e cottura degli alimenti)</p> <p>Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo</p> <p>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>	<p>Fonti di energia non rinnovabile: sistemi di produzione, limiti e vantaggi.</p> <p>Fonti di energia rinnovabile: sistemi di produzione, pro e contro di ogni fonte di energia.</p> <p style="text-align: center;">CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno) :</p> <p>Leggere ed interpretare figure semplici e relative proiezioni ortogonali ed assonometriche.</p> <p>Conoscere le principali fonti di energia e problematiche legate alla sostenibilità.</p>	
--	--	--	---	--

**RUBRICA DI VALUTAZIONE
TECNOLOGIA CLASSE TERZA**

COMPETENZE SPECIFICHE	D LIVELLO INIZIALE (L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note)	C LIVELLO BASE (L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese)	B LIVELLO INTERMEDIO (L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità acquisite)	A LIVELLO AVANZATO (L'alunno/a, in autonomia, svolge compiti complessi anche in situazioni nuove, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità acquisite. Prende decisioni e sostiene le proprie opinioni in modo consapevole e responsabile)
Progettare e realizzare manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	Utilizza in modo sufficientemente autonomo i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali	Utilizza autonomamente e con sufficiente destrezza i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali	Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico e gli strumenti multimediali	Utilizza adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività	Riconosce nell'ambiente alcuni sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente Conosce alcuni	Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua alcune relazioni con l'uomo e l'ambiente Conosce in modo	Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente Conosce i principali processi	Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di

di studio.	processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e l'impiego di energia e il relativo impatto sull'ambiente.	basilare i processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e l'impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente.	di trasformazione di risorse o di produzione di beni e l'impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.	produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.	E' in grado di prevedere alcune possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico. Riconosce alcuni vantaggi e svantaggi delle attuali tecnologie.	E' in grado di prevedere, in modo sufficientemente adeguato, le conseguenze di una decisione di tipo tecnologico. Riconosce i principali vantaggi e gli svantaggi delle attuali tecnologie e i principali impatti sull'ambiente	E' in grado di prevedere le possibili conseguenze di una decisione di tipo tecnologico. Riconosce i vantaggi e gli svantaggi delle attuali tecnologie e i relativi impatti sull'ambiente	E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico. Riconosce in ogni innovazione opportunità e rischi.