

Disciplina: TECNOLOGIA

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA:

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO

COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE

- Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;
- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;
- 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.

ABILITA'

Obiettivi di apprendimento SCUOLA PRIMARIA

ABILITA' TECNOLOGIA CLASSE PRIMA	ABILITA' TECNOLOGIA CLASSE SECONDA	ABILITA' TECNOLOGIA CLASSE TERZA	ABILITA' TECNOLOGIA CLASSE QUARTA	ABILITA' TECNOLOGIA CLASSE QUINTA
Vedere e osservare - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli e strumenti di uso quotidiano. - Disegnare semplici oggetti. - Utilizzare strumenti tecnologici d'uso quotidiano - utilizzare il computer nelle sue funzioni principali. -Rappresentare i dati dell'osservazione	Vedere e osservare - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli, strumenti d'uso quotidiano, ricette). - Utilizzare strumenti tecnologici di uso quotidiano descrivendo le funzioni utilizzate - Rappresentare i dati	Vedere e osservare - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno geometrico con l'utilizzo di riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti - Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare; effettuare semplici ricerche in Internet con	Vedere e osservare - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti - Descrivere le funzioni principali delle applicazioni informatiche utilizzate solitamente. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso	Vedere e osservare - Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova

<p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione. - Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale), verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate. - Utilizzare con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco) 	<p>dell'osservazione</p> <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative con misure non convenzionali su oggetti dell'ambiente scolastico. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione. - Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a posteriori la sequenza delle operazioni effettuate. - Utilizzare programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco) 	<p>la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare i dati dell'osservazione <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali e non - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione. - Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate. - Utilizzare il PC per giocare, scrivere, fare calcoli, disegnare; utilizzare la posta elettronica ed effettuare semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante. 	<p>tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. --Pianificare una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni, <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione. - Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendo preventivamente le operazioni principali e documentando successivamente per iscritto e con disegni la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità con la diretta supervisione e il controllo dell'insegnante. 	<p>applicazione informatica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico (disegni, piante, semplici mappe; rilevazione di potenziali pericoli...). - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.
<p>Obiettivi specifici per la classe prima</p> <ul style="list-style-type: none"> -Distinguere, descrivere e rappresentare con i disegni elementi del mondo artificiale -Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni 	<p>Obiettivi specifici per la classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> -Distinguere, descrivere e rappresentare con i disegni elementi del mondo artificiale -Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni 	<p>Obiettivi specifici per la classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> -Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza e riflettendo sui vantaggi che ne derivano. 	<p>Obiettivi specifici per la classe quarta</p> <ul style="list-style-type: none"> -Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza e riflettendo sui vantaggi che ne derivano. -Seguire istruzioni d'uso e 	<p>Obiettivi specifici per la classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none"> -Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza e riflettendo sui vantaggi che ne derivano. -Seguire istruzioni d'uso e

<p>-Seguire istruzioni per il montaggio e smontaggio.</p> <p>-Utilizzare strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento con la guida dell'insegnante (accensione, scrittura di documenti aperti, spegnimento, uso del mouse e della tastiera).</p> <p>-Realizzare semplici tabelle per la rappresentazione dei dati osservati</p> <p>-Osservare oggetti dell'ambiente scolastico ed utilizzando i sensi stabilirne il peso e le dimensioni.</p> <p>-Progettare la costruzione di un semplice oggetto con materiali diversi attraverso un disegno</p> <p>- Realizzare un semplice oggetto progettato con materiali diversi: il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.</p> <p>-Usare il PC per eseguire giochi e semplici percorsi didattici.</p>	<p>-Seguire istruzioni per il montaggio e smontaggio.</p> <p>-Utilizzare strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento con la guida dell'insegnante (accensione, scrittura di documenti aperti, spegnimento, uso del mouse e della tastiera).</p> <p>-Realizzare semplici tabelle per la rappresentazione dei dati osservati e utilizzare mappe, diagrammi, disegni e testi.</p> <p>-Osservare oggetti dell'ambiente scolastico ed utilizzando misure convenzionali e non stabilirne il peso e le dimensioni.</p> <p>-Progettare la costruzione di un semplice oggetto con materiali diversi attraverso disegni e schemi</p> <p>-Realizzare un semplice oggetto con materiali diversi: il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.</p> <p>-Usare il PC per eseguire giochi e semplici percorsi didattici</p>	<p>-Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p> <p>-Utilizzare in modo personale strumenti e materiali digitali per l'apprendimento</p> <p>-Realizzare tabelle. Mappe, disegni, diagrammi e testi per la rappresentazione dei dati osservati.</p> <p>Osservare oggetti dell'ambiente scolastico ed utilizzando misure convenzionali stabilirne il peso e le dimensioni.</p> <p>-Progettare la realizzazione di un semplice oggetto individuandone il materiale e gli strumenti necessari attraverso disegni, mappe e schemi</p> <p>-Realizzare un semplice oggetto con materiali diversi: il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc. descrivendone i passaggi con disegni e didascalie.</p> <p>-Utilizzare semplici programmi o software didattici.</p>	<p>saperle fornire ai compagni.</p> <p>-Rappresentare semplici oggetti con l'utilizzo delle regole del disegno tecnico (riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni ecc...)</p> <p>-Utilizzare strumenti e materiali digitali.</p> <p>-Realizzare tabelle. Mappe, disegni, diagrammi e testi per la rappresentazione dei dati osservati</p> <p>-Osservare oggetti dell'ambiente scolastico ed utilizzando misure convenzionali stabilirne il peso e le dimensioni.</p> <p>-Progettare la realizzazione di un oggetto individuandone il materiale e gli strumenti necessari.</p> <p>-Progettare una visita didattica utilizzando internet per la sua realizzazione con la guida dell'insegnante.</p> <p>-Realizzare la costruzione di un oggetto con materiali diversi descrivendo le operazioni necessarie e documentare per iscritto e con disegni tutte le fasi.</p> <p>-Utilizzare semplici programmi o software didattici.</p>	<p>saperle fornire ai compagni.</p> <p>-Rappresentare semplici oggetti con l'utilizzo delle regole del disegno tecnico (riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni ecc...)</p> <p>-Utilizzare strumenti e materiali digitali.</p> <p>-Realizzare tabelle. Mappe, disegni, diagrammi e testi per la rappresentazione dei dati osservati</p> <p>-Osservare oggetti dell'ambiente scolastico ed utilizzando misure convenzionali stabilirne le caratteristiche (disegni, mappe ecc...).</p> <p>-Progettare la realizzazione un oggetto individuandone il materiale e gli strumenti necessari.</p> <p>-Progettare una visita didattica utilizzando internet per la sua realizzazione con la guida dell'insegnante.</p> <p>-Realizzare la costruzione di un oggetto con materiali diversi descrivendo le operazioni necessarie e documentare per iscritto e con disegni tutte le fasi.</p> <p>-Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di apprendimento.</p>
--	--	--	---	---

CONOSCENZE TECNOLOGIA FINE SCUOLA PRIMARIA	Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza Terminologia specifica Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni
---	--

Disciplina: TECNOLOGIA

L'alunno sa applicare le conoscenze e le metodologie della produzione, comprendendo i cambiamenti che le attività umane determinano e quanto ogni individuo ne sia responsabile

PROFILO DELLA COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO:

**TRAGUARDI PER LO
SVILUPPO DELLE
COMPETENZE ALLA FINE
DEL PRIMO CICLO**

- L'alunno 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.
- È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione 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 valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- 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.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- 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.
-

**COMPETENZA CHIAVE
EUROPEA :**
COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA
COMPETENZE SPECIFICHE/DI BASE

- Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo;
- Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;
- 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.

ABILITA'

Obiettivi di apprendimento FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Classe I

Classe II

Classe III

<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper distinguere gli strumenti ed i supporti per il disegno • Imparare a conoscere i sistemi di misurazione per descrivere alcune caratteristiche degli oggetti e degli ambienti • Distinguere le principali caratteristiche del disegno geometrico • Rappresentare graficamente elementi e figure geometriche piane <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare e misurare le grandezze fisiche • Costruire rette, segmenti, angoli e poligoni regolari • Ideare motivi decorativi modulari partendo da forme geometriche conosciute • Conoscere i diversi modi di misurare e i paesi di origine di alcuni sistemi di misura <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti, o dispositivi comuni. • Costruire e/o realizzare oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. 	<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 nella rappresentazione di oggetti o processi. • Effettuare semplici prove e indagini sulle proprietà dei materiali. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto o prodotto impiegando materiali di uso quotidiano. <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. • Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi seguendo le regole del disegno tecnico. • Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo • Costruire e/o realizzare oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. 	<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. • Comprendere l'evoluzione del modo di lavoro • Operare scelte motivate ai fini dell'orientamento scolastico e professionale <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche • Confrontare le varie forme di energia (vantaggi e svantaggi) • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto o prodotto impiegando materiali di uso quotidiano. • Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. • Eseguire interventi di riparazione e manutenzione di oggetti • Costruire e/o realizzare oggetti e prodotti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.
obiettivi specifici per la classe prima	obiettivi specifici per la classe seconda	obiettivi specifici per la classe terza
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoscere le norme del disegno geometrico e usare gli strumenti per il disegno geometrico-tecnico. ✓ Rappresentare graficamente figure geometriche piane (triangoli, quadrilateri, poligoni regolari, cerchio) con l'uso di riga, squadra, compasso. Analizzare la forma mediante: ✓ Esercizi grafici 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rappresentare graficamente figure geometriche solide ✓ Riduzione e ingrandimento dei disegni ✓ Riduzione e ingrandimento dei disegni con le strutture modulari 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare la struttura portante e le proprietà di composizione modulare delle figure solide ✓ Conoscere e distinguere sistemi di rappresentazione tridimensionale in assonometria cavaliere, isometrica, militare

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rappresentazione grafica secondo le regole geometriche ✓ Individuazione della struttura portante interna ✓ Ricerca delle proprietà di composizione modulare ✓ Realizzazione pratica di modelli in cartoncino o altri materiali di facile reperibilità e lavorabilità ✓ Conoscere il concetto di misura delle grandezze fisiche. ✓ Conoscere i sistemi e gli strumenti di misura ✓ Identificare beni di consumo e servizi; ✓ comprendere il significato di economia; ✓ comprendere il significato di produzione, durata di un prodotto; ✓ individuare riconoscere e analizzare alcune attività economiche appartenenti ai settori della produzione; ✓ •conoscere il processo di trasformazione e di produzione di un materiale. ✓ riflettere sull' uso dei materiali negli imballaggi e acquisire una maggiore sensibilità sul riciclo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Rappresentazione di strutture portanti e modulari nel campo grafico ✓ Realizzare rappresentazioni grafiche di locali della scuola o di casa utilizzando le regole del disegno tecnico ✓ Realizzare modelli in cartoncino ✓ Effettuare esercizi di rappresentazione grafica delle figure geometriche piane fondamentali: in proiezione ortogonale ✓ Effettuare prove di progettazione e lavorazione per la realizzazione di modelli ✓ Riconoscere i materiali presi in esame l'origine, le caratteristiche fisiche, tecnologiche, meccaniche, la tecnica di lavorazione e i principali impieghi; ✓ Conoscere il processo di trasformazione e di produzione di un materiale; ✓ Riflettere sul loro uso negli imballaggi e acquisire una maggiore sensibilità per il riciclo. ✓ Smontare e rimontare semplici oggetti o dispositivi; • costruisce oggetti partendo da un bisogno o desiderio, con materiali facili da reperire. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Effettuare esercizi di rappresentazione grafica secondo le regole dell' assonometria , delle proiezioni ortogonali ✓ Analizzare e rappresentare la forma di oggetti: ✓ individuare le figure fondamentali negli oggetti ✓ effettuare esercizi di rappresentazione grafica strumentale, nell'ambito del disegno meccanico e architettonico con l'osservazione delle norme relative alla quotatura ✓ utilizzare software specifici ✓ Collegare le informazioni sull'economia all'orientamento scolastico ✓ Consolidare la conoscenza dei principali solidi geometrici e il loro sviluppo geometrico; • ✓ disegnare solidi e semplici oggetti con il metodo delle proiezioni ortogonali e/o assonometriche; ✓ leggere e quotare disegni rappresentanti figure e/o oggetti in scala; ✓ riconoscere il linguaggio simbolico degli impianti. ✓ Conoscere le fonti e le trasformazioni dell'energia e le modalità di produzione dell'energia elettrica ✓ analizzare gli schemi di funzionamento delle principali centrali elettriche; in relazione alla propria abitazione, alla scuola o ad un'azienda produttiva, ✓ rilevare come viene distribuita, utilizzata e quali trasformazioni subisce l'energia elettrica; ✓ riflettere e analizzare le conseguenze che un uso non razionale delle fonti tradizionali può causare alla società e all'ambiente; ✓ analizzare i movimenti e i meccanismi di semplici macchine e motori. ✓ Uso del computer come supporto all'attività scolastica ✓ Smontare e rimontare semplici oggetti o dispositivi; ✓ costruire oggetti partendo da un bisogno o desiderio, con materiali facili da reperire.
---	--	--

<i>CONOSCENZE FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO TECNOLOGIA</i>	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</p> <p>Modalità di manipolazione dei diversi materiali</p> <p>Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo</p> <p>Il settore agroalimentare</p> <p>Il sistema edilizio</p> <p>Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune</p> <p>Ecotecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio...)</p> <p>Strumenti e tecniche di rappresentazione (anche informatici)</p> <p>Segnali di sicurezza e i simboli di rischio</p> <p>Terminologia specifica</p>
--	---