

CURRICOLO VERTICALE di TECNOLOGIA

La tecnologia prevista dalle nuove indicazioni nazionali è una disciplina che si colloca, in maniera trasversale nel curriculum della scuola primaria. Molte competenze si possono sviluppare anche in altre discipline come scienze, matematica, storia, geografia, le diverse forme comunicative.

Le nuove indicazioni specificano le competenze al termine della classe quinta della scuola primaria ribadendo il valore trasversale della disciplina.

“La tecnologia da un lato studia e progetta i dispositivi, le macchine e gli apparati che sostengono l’organizzazione della vita sociale; dall’altro studia e progetta nuove forme di controllo e gestione dell’informazione e della comunicazione (informatica in senso lato).

... dispositivi, macchine e apparati (dai computer alle abitazioni, alle reti dell’energia) vengono esplorati e studiati nei loro aspetti costruttivi e progettuali.

... esplora le potenzialità dell’informatica (in senso lato) come strumento culturale transdisciplinare che introduce nuove dimensioni e nuove possibilità nella realizzazione, nella comunicazione e nel controllo di ogni tipo di lavoro umano...”



CLASSE 1ª - Primaria

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
<p>Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.</p> <p>Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.</p>	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, schizzi, mappe rudimentali). • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli e strumenti di uso quotidiano. • Disegnare semplici oggetti. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Utilizzare strumenti tecnologici d'uso quotidiano (TV, radio, telefono); utilizzare il computer nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante (accensione, scrittura di documenti aperti, spegnimento, uso del mouse e della tastiera). • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, brevissimi testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana. • Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali essenziali. 	<p>Prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Costruzione di piccoli e semplici oggetti con materiale comune.</p> <p>Realizzazione di un oggetto in cartoncino e descrizione delle sequenze delle operazioni.</p> <p>Trasformazione di materiale di uso comune (carta, cartoncino, pasta di sale, ecc....) in un semplice oggetto finito.</p>

Intervenire e trasformare

- Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni.
- Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, con la guida dell'insegnante.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- 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)

CLASSE 2^a - Primaria

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
<p>Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.</p> <p>Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.</p>	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Eseguire semplici rilievi anche fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, semplicissime mappe; rilevazione di potenziali pericoli...).• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli, strumenti d'uso quotidiano, ricette).• Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di righello, carta quadrettata, semplici riduzioni scalari).• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.• Utilizzare strumenti tecnologici di uso quotidiano descrivendo le funzioni utilizzate• Utilizzare il PC per scrivere e disegnare; aprire un file, modificarlo, salvarlo.• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Effettuare stime approssimative con misure non convenzionali su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.	<p>Prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Storie di oggetti presenti nella realtà.</p> <p>Realizzazione di oggetti in cartoncino e descrizione della procedura. Realizzazione di piccoli oggetti trasformando materiale di uso comune (Carta, cartoncino, farina, pasta ecc.....). Preparazione, trasformazione presentazione di materiali, anche di recupero.</p>

- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni di vita quotidiana.
- Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari.

Intervenire e trasformare

- Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni.
- Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo istruzioni date dall'insegnante.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- 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)

CLASSE 3^a - Primaria

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
<p>Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.</p> <p>Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.</p>	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici 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 (utilizzo di riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari). • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete; ricavare dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive. • Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e 	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali. Costruzione e realizzazione di semplici manufatti di uso comune.</p> <p>Storie di oggetti e fenomeni presenti nella realtà.</p> <p>Realizzazione di oggetti in cartone o cartoncino e procedure. Preparazione, trasformazione e presentazione di materiali, anche di recupero. Utilizzo degli strumenti multimediali.</p>

immaginarne possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo.

- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
- Costruire un possibile programma di una gita o una visita didattica a partire da dati forniti dall'insegnante; utilizzare piante, carte geografiche e semplici carte stradali per individuare i luoghi.

Intervenire e trasformare

- Smontare semplici oggetti e meccanismi, o altri dispositivi comuni.
- Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- 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.

CLASSE 4^a - Primaria

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
<p>Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.</p> <p>Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.</p>	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ricavandone informazioni utili ad esempio sui rischi e la loro prevenzione, sulla disposizione ottimale degli arredi, ecc). • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.). • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Descrivere le funzioni principali delle applicazioni informatiche utilizzate solitamente. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizzare collettivamente regolamenti, istruzioni, prescrizioni preventivi e correttivi. • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne 	<p>Proprietà e caratteristiche dei materiali.</p> <p>Costruzione di modelli e realizzazione di manufatti di uso comune. Analisi tecnica di un semplice sistema di produzione.</p> <p>Storie di oggetti e fenomeni presenti nella realtà.</p> <p>Realizzazione di oggetti in cartone, cartoncino e procedura. Preparazione, trasformazione e presentazione di materiali, anche di recupero. Utilizzo degli strumenti multimediali.</p>

possibili miglioramenti.

- 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, con la supervisione dell'insegnante; costruire il programma della giornata, il cronogramma e calcolare i principali costi.

Intervenire e trasformare

- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- 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.

CLASSE 5ª - Primaria

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
<p>Trasferire, nella quotidianità, apprendimenti relativi alle funzioni di oggetti, strumenti, macchine e ai loro principi di sicurezza.</p> <p>Utilizzare le funzioni di base dei software più comuni per produrre elaborati.</p>	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none">• Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici 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.• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.• 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...).• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.• Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.• 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>Rappresentazione grafica di oggetti. Manufatti e materiali di uso comune. Oggetti tecnologici di uso quotidiano: loro evoluzione nel tempo.</p> <p>Rappresentazione e descrizione di oggetti. Semplici progetti per la realizzazione di manufatti di uso comune. Realizzazione di semplici modellini.</p> <p>Smontaggio di un oggetto nelle sue singole parti e suo riassetto. Utilizzo degli strumenti</p>

Intervenire e trasformare

- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.
- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.
- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
- Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

Controllo degli apprendimenti e strumenti di verifica e di valutazione

Ogni insegnante per valutare usa metodi e tecniche più o meno consolidati e rigorosi, ma usa anche il buon senso e l'intuito, che gli deriva dall'esperienza.

La valutazione è un procedimento soggettivo, personale, che non deve però rinunciare alla ricerca della massima oggettività possibile, attraverso la consapevolezza delle possibili interferenze e chiamando in causa la collegialità dei docenti, i consigli di classe, i gruppi di insegnanti per discipline o aree, le commissioni di studio, appellandosi dunque a:

- Trasparenza nella comunicazione delle valutazioni
- Condivisione dei criteri per la valutazione
- Triangolazione dei punti di vista

L'insegnante procederà a raccogliere le informazioni utili attraverso l'osservazione valutativa in itinere tendente ad appurare:

- le conoscenze e le abilità acquisite
- la qualità delle competenze raggiunte
- la maturazione e la capacità di rielaborazione personale
- autovalutazione da parte degli alunni.

CLASSE 1ª – Secondaria di 1° grado

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni. • Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato. • Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione. • E' in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta tipo tecnologico riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. • Progetta e realizza rappresentazioni grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i contesti e i processi di produzione in cui trovano impiego utensili e macchine per la trasformazione delle materie prime in prodotti finiti e relative conseguenze sull'ambiente. • Eseguire semplici misurazioni e rilievi grafici sull'ambiente scolastico. • Leggere e interpretare semplici disegni geometrici utilizzando gli strumenti e le regole del disegno geometrico nella rappresentazione di figure della geometria piana. • Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. • Usare semplici software didattici. 	<p>Disegno geometrico</p> <p>Materiali e strumenti per il disegno, linee e caratteri di scrittura, squadratura del foglio, esercizi con squadre e compasso, ingrandimenti e riduzioni in scala, disegni sul foglio quadrettato, costruzioni geometriche.</p> <p>Materiali</p> <p>Classificazione e proprietà dei materiali.</p> <p>Il legno</p> <p>Dalla foresta alla segheria, caratteristiche dei legnami, prodotti derivati, macchine per lavorare il legno e sue utilizzazioni.</p> <p>La carta</p> <p>Materie prime per produrre la carta e ciclo produttivo, i prodotti cartari, fabbricazione della carta, usi della carta, carta riciclata.</p> <p>Il vetro</p> <p>Le proprietà del vetro e l'industria del vetro.</p> <p>I materiali ceramici</p> <p>Le caratteristiche dell'argilla, i tipi di ceramica e l'industria della ceramica.</p>

		<p>Fibre tessili e tessuti</p> <p>Fibre naturali (cotone, lino, canapa, lana, seta, fibre di vetro).</p> <p>Fibre chimiche (artificiali e sintetiche).</p> <p>La produzione dei tessuti (filatura e tessitura).</p> <p>Il telaio.</p>
--	--	--

CLASSE 2^a – Secondaria di 1° grado

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverli. • Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato esprimendo su di essi valutazioni di diverso tipo. • 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 procedure e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. • Progetta e realizza rappresentazioni grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e riflettere sui contesti e sui processi di produzione in cui trovano impiego utensili e macchine per la trasformazione delle materie prime in prodotti finiti e relative conseguenze sull'ambiente. • Eseguire misurazioni e rilievi grafici sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione. • Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico. • Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. • Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. 	<p>Disegno geometrico Costruzione di figure geometriche piane, tecnica di esecuzione di disegni in proiezioni ortogonali, proiezioni ortogonali di figure geometriche e di semplici oggetti. Grafica modulare.</p> <p>Materiali Classificazione e proprietà dei materiali.</p> <p>I materiali metallici Proprietà, produzione e lavorazioni dei materiali metallici. Ferro, ghisa e acciaio. Rame e alluminio. Leghe leggere. Metalli comuni e nobili.</p> <p>Le materie plastiche Caratteristiche e produzione delle materie plastiche. Gomma naturale e gomma sintetica.</p>

		<p>L'agricoltura, l'allevamento e la pesca. Che cos'è l'agricoltura. Le tecniche di sistemazione e lavorazione del terreno. L'agricoltura biologica, la zootecnia e la pesca.</p> <p>L'alimentazione Gli alimenti e i principi nutritivi. L'industria e la conservazione degli alimenti.</p>
--	--	--

CLASSE 3^a – Secondaria di 1° grado

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ESSENZIALI
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte. • Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri sistemi naturali. • Utilizza adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti. • 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 procedure e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. • Progetta e realizza rappresentazioni grafiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del 	<ul style="list-style-type: none"> • Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti e processi. • Rilevare e disegnare la propria abitazione o parti dell'ambiente scolastico. • Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. • Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità. • Progettare una gita d'istruzione o la visita ad una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. • Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso comune. • Smontare e rimontare semplici oggetti. • Conoscere le principali tecnologie per • lo sfruttamento delle fonti energetiche 	<p>Disegno geometrico Proiezioni ortogonali di solidi anche sezionati. La rappresentazione grafica tridimensionale. Assonometria isometrica, monometrica e cavaliera.</p> <p>Disegno tecnico Formato fogli da disegno, scale di proporzione, quotatura, disegno meccanico e architettonico.</p> <p>L'energia Fonti e forme di energia. Fonti primarie e fonti secondarie. Produzione e trasporto dell'energia elettrica. Energia dal sole, dal vento, dall'acqua e geotermica. Energia dai combustibili fossili.</p> <p>Macchine ed energia elettrica Il cuneo, la vite, il verricello. Trasmissione e produzione dell'energia meccanica. I motori a combustione interna. Automazione e robot. L'utilizzazione dell'energia elettrica. Gli effetti magnetici della corrente elettrica. I generatori elettrici.</p>

<ul style="list-style-type: none"> disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. 	<p>tradizionali e alternative.</p> <ul style="list-style-type: none"> Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. 	<p>Le tecnologie dell'abitare L'organizzazione del territorio e gli insediamenti urbani. Le tecniche costruttive e le diverse tipologie di edifici. I materiali da costruzione, e gli impianti tecnologici.</p> <p>I sistemi di trasporto e le telecomunicazioni Trasporti via terra, acqua, aria. La sicurezza in automobile. Educazione stradale. Il mondo delle telecomunicazioni.</p>
---	---	--