

**Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza  
della scuola secondaria di primo grado**

<b>Vedere, osservare e sperimentare</b>	<b>Prevedere, immaginare e progettare</b>	<b>Intervenire, trasformare e produrre</b>
<b>Abilità</b>	<b>Abilità</b>	<b>Abilità</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</li> </ul>