

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

Scuola Primaria / Secondaria I° grado



TRAGUARDI DI COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

È 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.

SCUOLA PRIMARIA

Classe 1^

VEDERE E OSSERVARE

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Distinguere, descrivere e classificare semplici elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali. Seguire semplici istruzioni.	Osservare e descrivere oggetti e fenomeni della realtà. Elencare le funzioni di un oggetto identificando i materiali di cui è fatto. Leggere semplici informazioni utili.	Le proprietà di alcuni oggetti di uso scolastico.

PREVEDERE E IMMAGINARE

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
-----------------------	----------	------------

<p>Riconoscere le caratteristiche di un oggetto e il suo utilizzo</p> <p>Effettuare semplici prove ed esperienze sulle proprietà principali di materiali più comuni.</p>	<p>Ordinare le fasi di costruzione un oggetto con materiali di recupero e non.</p>	<p>Le proprietà di alcuni oggetti di uso scolastico.</p> <p>Terminologia specifica.</p>
--	--	---

INTERVENIRE E TRASFORMARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni.</p> <p>Utilizzare strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>	<p>Accendere, spegnere il computer e attivare semplici procedure.</p> <p>Utilizzare semplici programmi. Utilizzare materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.</p> <p>Eeguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico .</p> <p>Utilizzare semplici software didattici.</p>	<p>Le proprietà di alcuni oggetti di uso scolastico.</p> <p>Alcune funzioni del computer.</p> <p>Alcune funzioni principali del computer.</p> <p>Terminologia specifica.</p>

Classe 2^

VEDERE E OSSERVARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Distinguere, descrivere e classificare semplici elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali.</p> <p>Seguire le istruzioni.</p>	<p>Osservare e descrivere accuratamente oggetti e fenomeni della realtà.</p> <p>Elencare le funzioni di un oggetto identificando i materiali di cui è fatto</p>	<p>Le proprietà e le caratteristiche di oggetti utili alla sua attività didattica.</p> <p>Le caratteristiche del materiale di cui è fatto un oggetto e le sue funzioni.</p>

PREVEDERE E IMMAGINARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Riconoscere caratteristiche o difetti di un oggetto e immaginare possibili utilizzi o miglioramenti.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p>	<p>Ordinare le fasi di preparazione, costruzione di un oggetto con materiali di recupero e non.</p>	<p>Le procedure per realizzare semplici e piccoli manufatti.</p> <p>Le principali periferiche del computer.</p>

INTERVENIRE E TRASFORMARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Realizzare un oggetto seguendo e descrivendo una metodologia progettuale e la sequenza delle operazioni.</p> <p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni.</p> <p>Utilizzare strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>	<p>Utilizzare materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.</p> <p>Utilizzare procedure adeguate per realizzare semplici manufatti.</p> <p>Eeguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>Utilizzare semplici software didattici (videoscrittura e grafica).</p>	<p>Terminologia specifica.</p> <p>Semplici software didattici.</p>

Classe 3[^]

VEDERE E OSSERVARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Distinguere, descrivere, classificare elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali.</p>	<p>Osservare e descrivere oggetti e fenomeni della realtà.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>utilizzare le funzioni principali di una</p>	<p>Le proprietà e le caratteristiche di oggetti utili alla sua attività didattica.</p> <p>Le procedure per realizzare semplici manufatti.</p> <p>Le procedure per l'utilizzo di semplici software.</p>

	<p>applicazione informatica.</p> <p>Seguire le istruzioni d'uso di un oggetto e di semplici software didattici</p>	
--	--	--

PREVEDERE E IMMAGINARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p>	<p>Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>Ordinare le fasi di preparazione e di costruzione di un oggetto con materiali di recupero e non.</p>	<p>Le unità di misura i multipli e i sottomultipli</p> <p>Le caratteristiche di un oggetto.</p>

INTERVENIRE E TRASFORMARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza.</p> <p>Utilizzare strumenti e materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro.</p>	<p>Utilizzare materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.</p> <p>Elencare le funzioni di un oggetto identificando i materiali di cui è fatto.</p> <p>Saper ordinare le fasi di preparazione, costruzione di un oggetto con materiali di recupero e non.</p> <p>Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico e per la scuola in generale.</p> <p>Realizzare semplici manufatti utilizzando</p>	<p>Conosce le caratteristiche del materiale di cui è fatto un oggetto e le sue funzioni.</p> <p>Utilizza una terminologia</p> <p>Le periferiche (input e output) del computer</p>

	<p>procedure adeguate.</p> <p>Seguire le istruzioni</p> <p>Utilizzare tastiera e mouse.</p> <p>Utilizzare un programma per il disegno o di videoscrittura.</p>	
--	--	--

Classe 4^

VEDERE E OSSERVARE

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Distinguere, descrivere, classificare elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali.	<p>Osservare e descrivere oggetti e fenomeni della realtà.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica.</p> <p>Elencare le funzioni di un oggetto identificando i materiali di cui è fatto.</p> <p>Utilizzare una terminologia specifica.</p>	<p>Le proprietà e le caratteristiche di oggetti utili alla sua attività didattica.</p> <p>Le procedure per realizzare semplici manufatti.</p> <p>Le procedure per l'utilizzo di semplici software</p> <p>Terminologia specifica</p>

PREVEDERE E IMMAGINARE

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
------------------------------	-----------------	-------------------

<p>Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.</p> <p>Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni</p>	<p>Utilizzare le scale di misurazioni.</p> <p>Elencare gli strumenti e i materiali necessari alla fabbricazione di un oggetto</p> <p>Ordinare le fasi di preparazione, costruzione di un oggetto con materiali di recupero e non.</p> <p>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>Seguire le istruzioni di una guida e di un programma</p>	<p>Le unità di misura i multipli e i sottomultipli</p> <p>le caratteristiche del materiale di cui è fatto un oggetto e le sue funzioni.</p> <p>le procedure per realizzare semplici manufatti.</p>
---	---	--

INTERVENIRE E TRASFORMARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza.</p> <p>Utilizzare strumenti e materiali digitali per l'apprendimento</p>	<p>Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.</p> <p>Realizzare semplici manufatti utilizzando procedure adeguate.</p> <p>Seguire le istruzioni d'uso.</p> <p>Utilizzare materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.</p> <p>Utilizzare tastiera, mouse e stampante.</p> <p>Utilizzare un programma per il disegno.</p> <p>Utilizzare un programma di videoscrittura.</p> <p>Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico e per la scuola in generale.</p>	<p>La basilari norme di sicurezza.</p> <p>le principali periferiche del computer.</p> <p>semplici software didattici (videoscrittura e grafica).</p> <p>le procedure per realizzare semplici manufatti.</p>

Classe 5[^]

VEDERE E OSSERVARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Distinguere, descrivere, classificare elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma e materiali.	Osservare e descrivere oggetti e fenomeni della realtà. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso. Utilizzare le funzioni principali di una applicazione informatica. Elencare le funzioni di un oggetto identificando i materiali di cui è fatto. Utilizzare una terminologia specifica.	Le proprietà e le caratteristiche di oggetti. Le procedure per realizzare semplici manufatti. Le procedure per l'utilizzo di semplici software. Le funzioni di semplici software didattici. La terminologia specifica.

PREVEDERE E IMMAGINARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE

<p>Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.</p> <p>Organizzare una gita, una visita ad un museo o realizzare una ricerca usando internet per reperire notizie e informazioni</p>	<p>Utilizzare le scale di misurazioni.</p> <p>Elencare gli strumenti e i materiali necessari alla fabbricazione di un oggetto</p> <p>Ordinare le fasi di preparazione, costruzione di un oggetto con materiali di recupero e non.</p> <p>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</p> <p>Seguire le istruzioni di una guida e di un programma.</p>	<p>Le unità di misura i multipli e i sottomultipli</p> <p>Le caratteristiche del materiale di cui è fatto un oggetto e le sue funzioni.</p> <p>le procedure per realizzare semplici manufatti.</p>
---	--	--

INTERVENIRE E TRASFORMARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza.</p> <p>Utilizzare strumenti e materiali digitali per l'apprendimento</p>	<p>Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.</p> <p>Realizzare semplici manufatti utilizzando procedure adeguate.</p> <p>Seguire le istruzioni d'uso.</p> <p>Utilizzare materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso.</p> <p>Utilizzare un programma per il disegno e di videoscrittura.</p> <p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p> <p>Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio</p>	<p>Le basilari norme di sicurezza.</p> <p>Le principali periferiche del computer.</p> <p>Semplici software didattici (videoscrittura e grafica).</p> <p>Le procedure per realizzare semplici manufatti.</p>

	corredo scolastico e per la scuola in generale.	
--	---	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TRAGUARDI DI COMPETENZA ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molte 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 alle proprie necessità di studio e di 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.

VEDERE, OSSERVARE, SPERIMENTARE

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE
Individuare le figure geometriche piane e solide alla base di un oggetto.	<p>Descrivere le caratteristiche generali dei materiali che compongono gli oggetti di uso comune.</p> <p>Classificare correttamente i materiali.</p> <p>Utilizzare il linguaggio specifico.</p>	<p>Convenzioni grafiche riguardanti i tipi di linee.</p> <p>Termini specifici dell'area (lessico della geometria, tipologia e caratteristiche dei materiali)</p> <p>Classificazione dei materiali.</p> <p>Principali proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali.</p>

PREVEDERE, IMMAGINARE E PRODURRE

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE
Scegliere la scala opportuna per rappresentare un oggetto e quotarlo correttamente.	<p>Utilizzare correttamente le squadre, il compasso e il goniometro.</p> <p>Riprodurre un disegno in scala.</p> <p>Disegnare le principali figure geometriche.</p>	<p>Importanza dell'utilizzo e dell'evoluzione degli utensili che hanno facilitato la vita degli esseri umani.</p>

INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE

COMPETENZA SPECIFICA	ABILITA'	CONOSCENZE
-----------------------------	-----------------	-------------------

<p>Utilizzare correttamente gli oggetti in base alle caratteristiche dei materiali che li compongono.</p> <p>Operare correttamente in relazione alla raccolta dei rifiuti.</p> <p>Realizzare semplici oggetti seguendo una corretta progettazione.</p> <p>Utilizzare con competenze di base un sistema di elaborazione testi.</p>	<p>Risolvere graficamente problemi di geometria piana.</p> <p>Ordinare le fasi di preparazione, costruzione di un oggetto con materiali di recupero e non.</p> <p>Realizzare semplici manufatti utilizzando procedure adeguate.</p> <p>Creare, aprire formattare e modificare una testo in videoscrittura – inserire e gestire i diversi elementi salvare, stampare.</p>	<p>Problemi legati allo smaltimento dei rifiuti e al loro riutilizzo.</p> <p>Cicli di lavorazione dei materiali.</p> <p>Procedure per realizzare semplici manufatti.</p> <p>Caratteristiche di un programma di video scrittura, le sue funzioni tipiche e i comandi fondamentali per realizzare la corretta formattazione di un testo.</p>
---	--	--

VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Riconoscere i legami fra le particolarità di un territorio e le caratteristiche dei relativi insediamenti urbani.	Disegnare i principali solidi geometrici utilizzando il metodo delle proiezioni ortogonali. Riprodurre oggetti semplici utilizzando il metodo delle P.O. Utilizzare i termini specifici. Classificare correttamente i materiali. Descrivere le caratteristiche generali dei materiali che compongono gli oggetti di uso comune. Leggere e interpretare un'etichetta alimentare. Riconoscere le risorse naturali e artificiali di un territorio.	Caratteristiche che distinguono le proiezioni ortogonali dalle altre forme di rappresentazione di un solido. Termini specifici di quest'area. Classificazione dei materiali e le principali proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche dei materiali. Caratteristiche delle bevande. Metodi di conservazione degli alimenti. Funzione degli alimenti. Caratteristiche dei principi alimentari. Conoscere e classificare i servizi e le strutture di una città.
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Saper individuare i contesti e gli ambiti di utilizzo di una proiezione ortogonale per la rappresentazione di un oggetto. Adottare comportamenti alimentari corretti. Operare, nell'acquisto dei cibi, scelte rispettose dell'ambiente.	Analizzare le cause di inquinamento provocate dagli insediamenti urbani.	Caratteristiche di un'alimentazione sana ed equilibrata.
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Saper sviluppare un solido al fine di una sua realizzazione per un utilizzo pratico Saper utilizzare correttamente gli oggetti in base alle caratteristiche dei materiali che li compongono. Saper operare correttamente in	Creare, aprire formattare e modificare una tabella. Rappresentare grafici statistici, inserire e gestire i diversi elementi di una tabella. Salvare e stampare. Utilizzare la barra del disegno per realizzare proiezioni ortogonali.	Cicli di lavorazione dei materiali. Problemi legati allo smaltimento dei rifiuti e al loro riutilizzo. Tecnologie di lavorazione dei principali alimenti di origine vegetale e animale. Principi fondamentali di resistenza delle

<p>relazione alla raccolta dei rifiuti.</p> <p>Saper realizzare semplici oggetti seguendo una corretta progettazione.</p> <p>Competenze informatiche di base per l'elaborazione grafica e di calcoli.</p>	<p>Ordinare le fasi di preparazione, costruzione di un oggetto con materiali di recupero e non.</p> <p>Realizzare semplici manufatti utilizzando procedure adeguate.</p> <p>.</p>	<p>strutture.</p> <p>Fasi di costruzione di una casa, compresi gli impianti, le tecniche antisismiche e l'abbattimento delle barriere architettoniche.</p> <p>Procedure per realizzare semplici manufatti.</p> <p>Utilizzo ed evoluzione degli utensili che hanno facilitato la vita degli esseri umani.</p> <p>Caratteristiche di un foglio di calcolo e funzioni tipiche di un qualsiasi programma di calcolo.</p> <p>Comandi da utilizzare in word/writer, excel/calc e per la trasformazione di dati in grafici statistici. Disegno di P.O. con semplici software di disegno.</p>
---	---	---

VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Saper riconoscere la tipologia di assonometria utilizzata.	Riprodurre le principali figure piane e i principali solidi geometrici utilizzando diversi metodi di proiezione assonometrica. Riprodurre oggetti semplici utilizzando diversi metodi di proiezione assonometrica. Utilizzare e comprendere i termini specifici dell'argomento energia. Classificare le risorse energetiche. Elencare i pro e i contro dei diversi tipi di energia. Utilizzare e comprendere i termini delle grandezze elettriche. Scegliere semplici apparecchi di uso domestico sulla base di specifiche esigenze.	Concetti fondamentali di economia. Caratteristiche della moneta. Funzioni e i servizi offerti dalla banca e dall'ufficio postale. Caratteristiche del mercato del lavoro. Principali norme dello Statuto dei Lavoratori e norme che riguardano la tutela della salute nei luoghi di lavoro
PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
Saper scegliere la tipologia di assonometria più opportuna per disegnare un oggetto Comprendere le relazioni che legano mondo del lavoro e sviluppo economico. Essere consapevoli delle conseguenze dello sviluppo economico sull'ambiente. Comprendere le relazioni tra gli istituti superiori del territorio e il mondo del lavoro. Saper indicare le fonti di energia più idonee in relazione ad un territorio specifico. Saper cogliere le relazioni fra	Applicare le regole dello sviluppo dei solidi per la loro realizzazione in cartoncino. Classificare bisogni e beni. Attribuire a una determinata professione il corretto settore di appartenenza. Individuare le possibilità del risparmio di energia.	Caratteristiche che distinguono le assonometrie dalle altre forme di rappresentazione di un solido- Termini specifici di quest'area. Significato di sviluppo di un solido. Caratteristiche e impieghi dei combustibili fossili e i problemi ambientali che ne conseguono. Principi della fissione e della fusione nucleare, del funzionamento delle centrali e i problemi legati alla sicurezza e allo smaltimento delle scorie. Vantaggi ambientali legati alle risorse rinnovabili e i principi di funzionamento delle centrali idroelettriche, geotermiche, solari...

<p>disponibilità di risorse energetiche e indice di sviluppo.</p> <p>Adottare comportamenti adeguati dal punto di vista della sicurezza nell'uso dell'impianto elettrico domestico e della necessità di risparmiare energia elettrica.</p> <p>Essere in grado di scegliere semplici apparecchi di uso domestico sulla base di specifiche esigenze.</p>		
INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Saper sviluppare un solido al fine di una sua realizzazione per un utilizzo pratico.</p> <p>Saper realizzare semplici oggetti previa una adeguata progettazione: disegno in scala delle parti dell'oggetto e loro quotatura.</p> <p>In ambito informatico, competenze di base nell'elaborazione di grafica e di testi.</p>	<p>Ordinare le fasi di preparazione, costruzione di un oggetto con materiali di recupero e non.</p> <p>Realizzare semplici manufatti utilizzando procedure adeguate.</p> <p>Elaborare una presentazione in power point/impress.</p> <p>Fare una ricerca in rete e scaricare testi, immagini e file – utilizzare la posta elettronica.</p>	<p>Procedure per realizzare semplici manufatti.</p> <p>Utilizzo ed evoluzione degli utensili e dei dispositivi che hanno facilitato la vita degli esseri umani.</p> <p>Fenomeni elettrici e magnetici.</p> <p>Differenza tra materiali conduttori e materiali isolanti.</p> <p>Concetti di V ,di I, di P, di E, le leggi di Ohm.</p> <p>Struttura di pila e di accumulatori.</p> <p>Struttura delle principali macchine elettriche.</p> <p>Caratteristiche di internet e i suoi principali strumenti, funzioni tipiche di un qualsiasi browser e della posta elettronica.</p> <p>Comandi e le funzioni di word/writer, excel/calc, power point/impress e di disegno vettoriale.</p>