



TECNOLOGIA



TECNOLOGIA MONOENNIO

COMPETENZA 1	ABILITA'	CONOSCENZE
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esplorazione della struttura e del materiale di oggetti noti. - Osservazione dei materiali presenti nell'ambiente scolastico. - Conoscenza delle parti principali del computer. - Utilizzo di semplici procedure e applicazioni informatiche. - Uso di programmi a supporto della didattica

COMPETENZA 2	ABILITA'	CONOSCENZE
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza del concetto causa - effetto. - Conoscenza di parti costitutive, materiali e funzioni d'uso di un oggetto di uso comune.

COMPETENZA 3	ABILITA'	CONOSCENZE
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione e riparazione sul proprio corredo e ambiente scolastico. - Seguire correttamente le istruzioni per la costruzione di un semplice oggetto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione di semplici decorazioni e/o loro riparazioni - Realizzazione di semplici oggetti seguendo le istruzioni date.



TECNOLOGIA 1° BIENNIO

COMPETENZA 4 1	ABILITA'	CONOSCENZE
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura ed interpretazione di guide d'uso ed istruzioni. - Conoscenza ed utilizzo di semplici programmi informatici (Word, Paint) - Conoscenza ed utilizzo di unità di misure convenzionali e non. - Conoscenza di semplici regole del disegno tecnico ed utilizzo di strumenti tecnici. - Rappresentazione attraverso tabelle e diagrammi. - Uso di programmi a supporto della didattica
COMPETENZA 2	ABILITA'	CONOSCENZE
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> - Progettare ed organizzare le varie fasi della realizzazione di un manufatto. - Riconoscere i difetti presenti in un oggetto e immaginare possibili miglioramenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Funzioni, parti costitutive, principi di funzionamento, vantaggi e criticità di un manufatto o oggetto di uso comune.
COMPETENZA 3	ABILITA'	CONOSCENZE
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> - Scomporre semplici oggetti o dispositivi comuni per coglierne il meccanismo. - Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni. - Utilizzare programmi di uso comune. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di una terminologia specifica. - Conoscenza delle proprietà e delle caratteristiche di materiali comuni. - Conoscenza di programmi d'uso comune più utilizzati.

TECNOLOGIA 2° BIENNIO

COMPETENZA 1	ABILITA'	CONOSCENZE
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare oggetti d'uso comune. - Conoscere le caratteristiche principali di diversi programmi e sapervi accedere in base alla loro funzione. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà di materiali comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. - Procedure di utilizzo sicure di utensili e i più comuni segnali di sicurezza - Terminologia specifica - Conoscenza ed uso consapevole di alcuni programmi informatici (Word, Paint, Excel, Power Point) - Conoscenza ed uso di programmi di coding (es. Scratch) - Uso di programmi a supporto della didattica

COMPETENZA 2	ABILITA'	CONOSCENZE
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> - Progettare le varie fasi per la fabbricazione di un manufatto, scegliendo materiali ed attrezzi necessari. - Organizzare un'attività utilizzando gli strumenti tecnologici. - Individuare e rispettare, nell'uso di dispositivi e strumenti, le norme di sicurezza necessarie. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni, anche in ambito digitale

COMPETENZA 3	ABILITA'	CONOSCENZE
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare un oggetto, anche con materiali riciclabili, documentando la sequenza delle operazioni. - Ricercare, selezionare e utilizzare responsabilmente software e siti in funzione delle proprie esigenze. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. - Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni - Oggetti e utensili d'uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo. - Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali.