

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 immaginarne 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"> Eeguire 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"> Letture 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. Ricerca, 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.