

ISTITUTO COMPRENSIVO ROVERETO EST
PIANI DI STUDIO DI ISTITUTO

area disciplinare:	4
disciplina:	TECNOLOGIA
biennio:	I

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	UNITÀ DI APPRENDIMENTO
<p>COMPETENZA 1</p> <p>Progettare e realizzare semplici manufatti spiegando le fasi del processo</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi 2. Realizzare semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale, seguendo le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza 3. Spiegare le tappe del processo e le modalità con le quali si è prodotto il manufatto 	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni • Modalità di manipolazione dei materiali più comuni • Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni • Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali • Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza • Terminologia specifica 	<p><i>MATERIALI:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • CARTA • MATERIALI POVERI • MATERIALI DI RICICLO • MATERIALI PLASTICI • MATERIALI NATURALI (sassi, foglie, sabbia...) <p><i>OGGETTI DI USO COMUNE:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • casa • scuola <p><i>SICUREZZA:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • SIMBOLI DI PERICOLO • SEGNALI LEGATI AL PIANO DI EVACUAZIONE
<p>COMPETENZA 2</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informatica e della comunicazione</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare le più comuni tecnologie 2. Utilizzare semplici materiali digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento 	<p><i>UTILIZZO APPARECCHI TECNOLOGICO PRESENTE IN CASA</i></p>

	per l'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> Alcuni software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento ai giochi didattici 	<p>E/O CLASSE</p> <p>UTILIZZO PC PER GIOCHI DIDATTICI</p>
<p>COMPETENZA 3</p> <p>Essere consapevoli delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie</p>	<ol style="list-style-type: none"> Scegliere lo strumento più idoneo all'azione da svolgere Riconoscere le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche e potenzialità degli strumenti d'uso più comune Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni 	<p>ELETTRODOMESTICI FUNZIONI E USO</p> <p>NORME DI SICUREZZA</p>

INDICAZIONI METODOLOGICHE	<p>Questa disciplina, TECNOLOGIA, va sviluppata in modo trasversale all'interno dell'azione didattica delle diverse discipline. Attività laboratoriale e operativa costituiscono la modalità metodologica privilegiata per il raggiungimento delle competenze di tecnologia</p>
STRUMENTI	<p>Sussidi e supporti didattici Materiale di facile reperibilità e/o di recupero Semplici strumenti tecnologici di uso comune PC, periferiche, software Macchina fotografiche digitali... LIM</p>

INDICAZIONI PER VERIFICA, VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE ORIENTATIVA	<p>Criteria per la valutazione <i>Interesse dimostrato nei confronti delle proposte</i> <i>Partecipazione alle attività</i> <i>Conoscenze acquisite</i></p> <p>Tipo di prove di verifica <i>Osservazioni sistematiche</i></p>
NOTE	
ADATTAMENTO ALLA CLASSE	
ANNOTAZIONI E INDICAZIONI PER LA PERSONALIZZAZIONE	