

**ISTITUTO COMPRENSIVO ROVERETO EST**  
**PIANI DI STUDIO DI ISTITUTO**

area disciplinare:	4
disciplina:	TECNOLOGIA
biennio:	III

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	UNITÀ DI APPRENDIMENTO
<p><b>COMPETENZA 1</b></p> <p>Progettare e realizzare semplici manufatti spiegando le fasi del processo</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saper elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, scegliendo materiali e strumenti adatti</li> <li>2. Utilizzare materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi</li> <li>3. Realizzare semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale, seguendo le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza</li> <li>4. Spiegare, utilizzando un linguaggio specifico, le tappe del processo e le modalità con le quali si è prodotto il manufatto</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</li> <li>• Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</li> <li>• Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo</li> <li>• Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali</li> <li>• Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza</li> <li>• Terminologia specifica</li> </ul>	<p><i>MATERIALI:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CARTA</li> <li>• MATERIALI POVERI</li> <li>• MATERIALI DI RICICLO</li> <li>• MATERIALI PLASTICI</li> <li>• MATERIALI NATURALI ( sassi, foglie, sabbia...)</li> </ul> <p><i>OGGETTI DI USO COMUNE:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• casa</li> <li>• Scuola</li> </ul> <p><i>PERCORSO DI PRODUZIONE:</i> dalla materia prima al prodotto finito</p> <p><i>SICUREZZA:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SIMBOLI DI PERICOLO</li> <li>• NUMERI DI EMERGENZA</li> <li>• INCIDENTI DOMESTICI</li> </ul>
<p><b>COMPETENZA 2</b></p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi base soprattutto in</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semplici applicazioni tecnologiche</li> </ul>	<p><i>FUNZIONI SEMPLICI APPLICAZIONI TECNOLOGICHE</i></p> <p><i>IMPUT:</i></p>

<p>tecnologie, in particolare quelle dell'informatica e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio</p>	<p>riferimento agli impianti domestici</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento</li> <li>3. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi</li> <li>4. Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</li> </ol>	<p>quotidiane e relative modalità di funzionamento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I principali dispositivi informatici di input e output</li> <li>• I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alla presentazione e ai giochi didattici</li> <li>• Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</li> </ul>	<p><i>tastiera, mouse, scanner...</i></p> <p><i>OUTPUT:</i> <i>monitor, stampante...</i></p> <p><i>PROGRAMMI</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>VIDEOSCRITTURA (Word)</i></li> <li>• <i>PRESENTAZIONI (Power point)</i></li> <li>• <i>SOFTWARE DIDATTICI</i></li> </ul> <p><i>MOTORI DI RICERCA PER LA RICERCA DI INFORMAZIONI</i></p>
<p><b>COMPETENZA 3</b></p> <p>Essere consapevoli delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scegliere lo strumento più idoneo all'azione da svolgere</li> <li>2. Riconoscere le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero</li> <li>3. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</b></li> <li>• <b>Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni</b></li> <li>• <b>Motori di ricerca specifici per le attività didattiche con alunni della scuola primaria</b></li> </ul>	<p><i>USO CONSAPEVOLE DI SEMPLICI APPLICAZIONI TECNOLOGICHE</i></p> <p><i>NORME DI SICUREZZA ALL'USO DI TECNOLOGIE INFORMATICHE</i></p> <p><i>USO DEI MOTORI DI RICERCA FINALIZZATI ALL'AZIONE DIDATTICA</i></p>

--	--	--	--

<b>INDICAZIONI METODOLOGICHE</b>	<i>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 in particolare le competenze prettamente informatiche</i>
<b>STRUMENTI</b>	<p><b>Sussidi e supporti didattici</b>  <i>Materiale di facile reperibilità e/o di recupero  Semplici strumenti tecnologici di uso comune  PC, periferiche, software  Macchina fotografiche digitali...  LIM</i></p>
<b>INDICAZIONI PER VERIFICA, VALUTAZIONE E DOCUMENTAZIONE ORIENTATIVA</b>	<p><b>Criteri per la valutazione</b>  <i>Interesse dimostrato nei confronti delle proposte  Partecipazione alle attività  Conoscenze acquisite</i></p> <p><b>Tipo di prove di verifica</b>  <i>Osservazioni sistematiche</i></p>
<b>NOTE</b>	
<b>ADATTAMENTO ALLA CLASSE</b>	
<b>ANNOTAZIONI E INDICAZIONI PER LA PERSONALIZZAZIONE</b>	