

AREA DI APPRENDIMENTO : Tecnologia**I BIENNIO**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia; imparare ad imparare; spirito di iniziativa ed imprenditorialità.

COMPETENZA 1: Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo

ABILITÀ	CONOSCENZE	POSSIBILI ATTIVITÀ	BIMESTRE
<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi costitutivi. – Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, scegliendo materiali e strumenti adatti. – Utilizzare materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi. – Realizzare semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale, le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza. – Spiegare, utilizzando un linguaggio specifico, le tappe del processo e le 	<p>L'alunno conosce:</p> <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 e trasformazione nel tempo. – Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. – Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza. – La terminologia specifica. 	<p>MATERIALI, MANUFATTI E MACCHINE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Manipolazione di materiali diversi. ● Costruzione di manufatti con materiali naturali e di riciclo in sicurezza. ● Osservazione e classificazione dei diversi tipi di carta o altro materiale. ● Produzione di carta riciclata e storia della carta, o altro materiale. ● Esperienza pratica della raccolta differenziata ● Presentazione e elaborazione di fiabe e racconti con i rifiuti protagonisti. ● Giochi sensoriali ed attività pratiche. 	

modalità con le quali si è prodotto il manufatto.			
Collegamenti interdisciplinari			
Obiettivi minimi			

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia; imparare ad imparare; spirito di iniziativa ed imprenditorialità; competenza digitale.

COMPETENZA 2 : Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio..

ABILITÀ	CONOSCENZE	POSSIBILI ATTIVITÀ	BIMESTRE
<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici. – Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. – Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Si avvia alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. 	<ul style="list-style-type: none"> – Le semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. – I principali dispositivi informatici di input e output. – I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici. – Le semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. 	<p>Osservazione della macchina per individuarne le componenti più visibili.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Addestramento all'accensione e allo spegnimento autonomo del computer. ● Addestramento all'uso di giochi diversi che implicano la capacità di entrare in un programma, utilizzare il mouse, la tastiera, il tastierino numerico. ● Utilizzo di un semplice programma di grafica realizzando con creatività disegni. ● Addestramento operativo al computer utilizzando la videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli. 	
Collegamenti interdisciplinari			

Obiettivi minimi

ISTITUTO COMPRENSIVO VALLE DEI LAGHI – DRO

PIANI DI STUDIO - I BIENNIO

AREA DI APPRENDIMENTO : Tecnologia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:Competenze sociali e civiche;competenza digitale; consapevolezza ed espressione culturale.

COMPETENZA 3

Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.

ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ	BIMESTRE
L'alunno: – Sceglie lo strumento più idoneo all'azione da svolgere. – Riconosce le funzioni e il funzionamento di oggetti e processi inseriti nella storia locale. – Riconosce le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero. – Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.	L'alunno conosce: – Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. – Oggetti e processi inseriti nella storia locale. – Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni. – Motori di ricerca specifici per le attività didattiche con alunni della scuola primaria	<ul style="list-style-type: none">● Scelta di uno strumento fra più messi a disposizione per risolvere un problema pratico.● Attività ludiche per riconoscere nell'ambiente scolastico, domestico e nell'ambiente circostante situazioni e fonti di pericolo individuando comportamenti preventivi corretti.	

Collegamenti interdisciplinari

Obiettivi minimi