

TECNOLOGIA Primo Biennio

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p><i>indicano la “comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale; (...) le competenze sono descritte in termini di responsabilità</i></p>	<p><i>“indicano le capacità di applicare conoscenze e di utilizzare Know-how per portare a termine compiti o risolvere problemi; (...) le abilità sono descritte come cognitive (comprendenti l’uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (comprendenti l’abilità manuale e l’uso di metodi, materiali, strumenti)”</i></p>	<p><i>indicano il “risultato dell’assimilazione di informazioni attraverso l’apprendimento. Le conoscenze sono un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative ad un settore di lavoro o di studio; (...) le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche”</i></p>
<p>1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p>	<p>L’alunno è in grado di:</p> <p>progettare e realizzare con i compagni semplici manufatti in collegamento con il piano di studio di scienze (ad esempio: strumenti per rilevazioni meteorologiche/pluviometro, trasformazione di cibi/pane, pasta, marmellata...);</p> <p>utilizzare coerentemente materiali e attrezzi con caratteristiche e funzioni proprie;</p> <p>spiegare, con opportuni metodi di documentazione e linguaggio specifico, le tappe del processo.</p>	<p>... e conosce:</p> <p>le proprietà e le caratteristiche di alcuni materiali;</p> <p>le modalità di trasformazione, consumo e conservazione di alimenti;</p> <p>le modalità di manipolazione di materiali;</p> <p>la funzionalità e la modalità d’uso di semplici strumenti;</p> <p>la terminologia specifica.</p>
<p>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.</p>	<p>L’alunno è in grado di:</p> <p>riconoscere le caratteristiche dei dispositivi automatici di uso più comune;</p> <p>utilizzare comandi e pulsanti per accendere e spegnere il computer;</p> <p>utilizzare autonomamente la tastiera e il mouse;</p> <p>distinguere le azioni necessarie per utilizzare un programma didattico;</p> <p>distinguere i programmi in base all’utilizzo: per giocare o per esercitarsi.</p>	<p>... e conosce:</p> <p>i principali componenti del PC;</p> <p>le procedure di accesso al computer;</p> <p>le procedure di utilizzo di programmi e giochi didattici.</p>

<p>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.</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <p>scegliere lo strumento più idoneo all'azione da svolgere (in relazione alla prima e seconda competenza);</p> <p>riconoscere le principali fonti di pericolo in casa, a scuola, in strada e nei luoghi frequentati nel tempo libero;</p> <p>riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni.</p>	<p>... e conosce:</p> <p>modalità d'uso in sicurezza degli strumenti d'uso più comuni;</p> <p>azioni corrette per evitare i pericoli a casa, a scuola, in strada e nei luoghi frequentati nel tempo libero;</p> <p>i principali segnali presenti nell'ambiente.</p>
---	---	--

*Ad integrazione del biennio, in fase di programmazione, verranno allegate le **COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**, selezionate in base alla pertinenza con la disciplina.*