

## TECNOLOGIA Terzo Biennio

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE CL 5 <sup>^</sup> SP	CONOSCENZE CL 1 <sup>^</sup> SS
<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><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><b>1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</b></p>	<p><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <p>comporre e scomporre oggetti nei loro elementi costitutivi; elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, scegliendo materiali e strumenti adatti;</p> <p>realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia progettuale, le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza;</p> <p>spiegare, utilizzando un linguaggio specifico, le tappe del processo e le modalità con le quali si è prodotto il manufatto;</p> <p>utilizzare con sicurezza le principali tecniche e le procedure del disegno geometrico, anche in riferimento a contesti reali;</p> <p>utilizzare materiali e attrezzi coerentemente con le loro caratteristiche e funzioni.</p>	<p><b>... e conosce:</b></p> <p>modalità di manipolazione dei materiali più comuni;</p> <p>oggetti ed utensili di uso comune, loro funzione e loro trasformazione nel tempo;</p> <p>possibilità di riutilizzo e riciclaggio dei materiali;</p> <p>procedure di utilizzo sicuro di utensili;</p> <p>i più comuni segnali di sicurezza;</p> <p>le principali figure geometriche piane.</p>	<p><b>... e conosce:</b></p> <p>le principali proprietà e caratteristiche dei materiali;</p> <p>la terminologia specifica;</p> <p>gli strumenti del disegno tecnico;</p> <p>le convenzioni grafiche relative ai tipi di linee e ai caratteri di scrittura;</p> <p>la soluzione grafica dei principali problemi di tracciatura (perpendicolari, parallele...);</p> <p>la costruzione grafica dei principali poligoni regolari;</p> <p>le scale di proporzione.</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><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <p>utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie conoscendone i principi di base;</p> <p>utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento;</p> <p>utilizzare il PC e programmi applicativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare fogli di calcolo</li> <li>• programmi per l'elaborazione dei testi</li> <li>• programmi per la realizzazione di presentazioni</li> </ul> <p>conoscere l'uso della rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p>	<p><b>... e conosce:</b></p> <p>semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento (televisione, impianti di riproduzione audio...)</p>	<p><b>... e conosce:</b></p> <p>i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla video/scrittura, alle presentazioni, ai giochi didattici;</p> <p>semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</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><b>Lo studente è in grado di:</b></p> <p>scegliere lo strumento più idoneo all'azione da compiere;</p> <p>riconoscere le principali fonti di pericolo a casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero;</p> <p>riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p>	<p><b>... e conosce:</b></p> <p>caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p>	<p><b>... e conosce:</b></p> <p>modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni;</p> <p>motori di ricerca specifici per le attività didattiche.</p>

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