

CURRICOLO TECNOLOGIA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CURRICOLO SCUOLA 1° CICLO		
<input checked="" type="checkbox"/> AMBIENTE DI APPRENDIMENTO SPECIFICO: TECNOLOGIA		
<input type="checkbox"/> AMBIENTE DI APPRENDIMENTO TRASVERSALE:		
EVIDENZE	<input checked="" type="checkbox"/> Verifiche scritte/orali di percorso (esercitazioni, prove oggettive, questionari, conversazioni, relazioni.....)	Compito di realtà/autentico
COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA		
PROFILO COMPETENZA DI BASE INFANZIA: IL BAMBINO INIZIA AD INTERIORIZZARE LE COORDINATE SPAZIO-TEMPORALI E AD ORIENTARSI NEL MONDO DEI SIMBOLI, DELLE RAPPRESENTAZIONI, DEI MEDIA, DELLE TECNOLOGIE – RILEVA LE CARATTERISTICHE PRINCIPALI DI EVENTI, OGGETTI, SITUAZIONI – FORMULA IPOTESI, RICERCA SOLUZIONI A SITUAZIONI PROBLEMATICHE DI VITA QUOTIDIANA		
PROFILO COMPETENZA PRIMARIA:		
PROFILO COMPETENZA 1° CICLO: 3) LE SUE CONOSCENZE MATEMATICHE E SCIENTIFICO-TECNOLOGICHE GLI CONSENTONO DI ANALIZZARE DATI E FATTI DELLA REALTA' E DI VERIFICARE L'ATTENDIBILITA' DELLE ANALISI QUANTITATIVE E STATISTICHE PROPOSTE DA ALTRI. IL POSSESSO DI UN PENSIERO LOGICO-SCIENTIFICO GLI CONSENTE DI AFFRONTARE PROBLEMI E SITUAZIONI SULLA BASE DI ELEMENTI CERTI E DI AVERE CONSAPEVOLEZZA DEI LIMITI DELLE AFFERMAZIONI CHE RIGUARDANO QUESTIONI COMPLESSE CHE NON SI PRESTANO A SPIEGAZIONI UNIVOCHHE. 4) USA CON CONSAPEVOLEZZA LE TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE PER RICERCARE E ANALIZZARE DATI E INFORMAZIONI, PER DISTINGUERE INFORMAZIONI ATTENDIBILI DA QUELLE CHE NECESSITANO DI APPROFONDIMENTO, DI CONTROLLO E DI VERIFICA E PER INTERAGIRE CON SOGGETTI DIVERSI NEL MONDO. 5) SI ORIENTA NELLO SPAZIO E NEL TEMPO DANDO ESPRESSIONE A CURIOSITA' E RICERCA DI SENSO; OSSERVA ED INTERPRETA AMBIENTI, FATTI, FENOMENI.		
<input checked="" type="checkbox"/> classe 1^a <input type="checkbox"/> classe 2^a <input type="checkbox"/> classe 3^a		
NUCLEO	TRAGUARDI SCUOLA 1° CICLO	COMPETENZA FINE SCUOLA 1° CICLO
TECNOLOGIA	<p>L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</p> <p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p>	<p>(Campo scientifico) Capacità e disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. (Campo tecnologico) Applicazione delle conoscenze e della metodologia scientifica per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. <u>Comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.</u></p> <p>(Comp. Digitale) Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p>
CONTESTO	CONOSCENZE	
OSSERVARE PROGETTARE E PRODURRE	<p>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p> <p>Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemi tecnologici: uomo e tecnologia - Sistema risorse: materie prime e materiali - Metodo Munari: dal problema alla soluzione - Disegno e strumenti - Il mondo del computer (software di base) - Trasformazioni e costruzioni geometriche - Infografica - Laboratorio
LIVELLI OBIETTIVI FINE SCUOLA 1° CICLO		
Iz	<p>Osserva e analizza la realtà tecnologica individuandone gli elementi principali.</p> <p>Disegna figure geometriche piane semplici.</p> <p>Si avvicina a semplici realizzazioni pratiche.</p> <p>Utilizza il PC e i software di base più semplici.</p>	IT
B	<p>Osserva e analizza la realtà tecnologica e fa confronti in modo da</p>	A
		<p>Osserva e analizza la realtà tecnologica e fa confronti in modo da individuare relazioni tra oggetti e grandezze fisiche.</p> <p>Disegna figure geometriche piane semplici e complesse e le utilizza per la rappresentazione grafica di semplici oggetti.</p> <p>Individua semplici relazioni tra forma, funzione e materiale e si avvicina a semplici operazioni di progettazione e realizzazione pratiche.</p> <p>Utilizza le componenti base di un PC, sa riconoscerne le parti e utilizza i software di base. Sa gestire files e cartelle.</p> <p>Osserva e analizza in modo critico la realtà tecnologica e fa</p>

	<p>individuare relazioni. Disegna figure geometriche piane semplici e complesse. Individua semplici relazioni tra forma, funzione e materiale e si appropria a semplici realizzazioni pratiche. Utilizza il PC e i software di base più semplici. Sa gestire files e cartelle.</p>	<p>confronti in modo da individuare relazioni qualitative (proprietà) e quantitative (dati) tra oggetti e grandezze fisiche. Utilizza il disegno di figure geometriche piane per il disegno e la rappresentazione grafica di oggetti. Conosce le relazioni tra forma, funzione e materiale attraverso semplici esperienze di progettazione e realizzazione. Utilizza le componenti base di un PC, sa riconoscerne le parti e utilizza i software di base e più complessi. Sa gestire files e cartelle.</p>
--	--	--