

AREA DI APPRENDIMENTO : **TECNOLOGIA**

COMPETENZE ALLA FINE DEL TERZO BIENNIO

COMPETENZA 1	ABILITA'	CONOSCENZE
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	<ul style="list-style-type: none"> Analizzare ed osservare la realtà circostante. Saper elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, scegliendo materiali e strumenti adatti Utilizzare in modo consapevole materiali, strumenti e attrezzi Realizzare semplici manufatti, seguendo una metodologia progettuale, seguendo le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza Spiegare, utilizzando un linguaggio specifico, le tappe del processo e le modalità con le quali si è prodotto il manufatto (scheda tecnica).	<ul style="list-style-type: none">• Osservazione di un oggetto: che cos'è, da cosa è costituito, caratteristiche principali (forma, colore, funzione, ecc.)• Scale di proporzione, composizione modulare, metodo della quadrettatura, tipi di linee,• Proprietà, ciclo produttivo e impieghi dei materiali più comuni: legno e carta.• Costruzione di un semplice oggetto su progetto dato.• Utilizzo dei materiali e degli strumenti più comuni: matite, forbici, archetto per traforo, ecc.• Procedure di utilizzo

		<p>sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none">• Risparmio energetico: riutilizzo e riciclaggio dei materiali studiati.• Utilizzo di terminologia specifica
--	--	---

COMPETENZA 2	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>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>	<ul style="list-style-type: none">  Orientarsi tra le risorse del computer  Riconoscere i file di tipo più comune (.doc, .jpg, .bmap...)  Utilizzare le periferiche scanner e stampante  Accedere a internet per la ricerca di informazioni attraverso un motore di ricerca  Utilizzare in modo corretto una chiave USB  Utilizzare programmi free  Conoscere le componenti fondamentali di un foglio di calcolo e di un software grafico 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione di un oggetto: che cos'è, da cosa è costituito, caratteristiche principali (forma, colore, funzione, ecc.) • Scale di proporzione, composizione modulare, metodo della quadrettatura, tipi di linee, • Proprietà, ciclo produttivo e impieghi dei materiali più comuni: legno e carta. • Costruzione di un semplice oggetto su progetto dato. • Utilizzo dei materiali e degli strumenti più comuni: matite, forbici, archetto per traforo, ecc. • Procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di

		<p>sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none">• Risparmio energetico: riutilizzo e riciclaggio dei materiali studiati.• Utilizzo di terminologia specifica
--	--	--

COMPETENZA 3	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>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>	<ul style="list-style-type: none">  Saper leggere gli interventi dell'uomo nell'ambiente  Scegliere lo strumento più idoneo all'azione da svolgere  Riconoscere le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero  Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni • Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni <p>Motori di ricerca specifici per le attività didattiche con alunni della scuola primaria</p>