

COMPETENZA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **TECNOLOGIA**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	
<i>(Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione - 2012)</i>	
<b>Al termine della scuola primaria l'alunno</b>	<b>Al termine della scuola secondaria di primo grado lo studente</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconosce e identifica nell' ambiente che lo circonda elementi e fenomeni dell'ambiente artificiale.</li> <li>• Conosce alcuni processi di trasformazione naturali e artificiali.</li> <li>• Conosce alcuni processi di trasformazione, di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</li> <li>• Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.</li> <li>• Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> <li>• Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.</li> <li>• Conosce le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale e i principali programmi (Word, Paint, PowerPoint).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</li> <li>• 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.</li> </ul>

<b>COMPETENZA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA</b>		
<b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA</b>		
<b>SCUOLA PRIMARIA - CLASSE PRIMA</b>		
<b>SEZIONE A – TRAGUARDI FORMATIVI</b>		
<b>1. Vedere e osservare</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere e conoscere l'utilità e la trasversalità degli strumenti informatici nella vita scolastica.</li> <li>Acquisire la capacità di ripristinare e riutilizzare oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere i principali elementi del computer e le loro funzioni.</li> <li>Accendere e spegnere il computer.</li> <li>Utilizzare il mouse (tasto sinistro) in programmi già aperti.</li> <li>Avviare un programma.</li> <li>Eeguire semplici misurazioni sull' ambiente scolastico.</li> <li>Eeguire semplici procedure di montaggio, data la spiegazione.</li> <li>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Considerare il computer come strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo.</li> <li>Riconoscere e eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> </ul>
<b>2. Prevedere e immaginare</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere e conoscere la funzione di oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere la funzione di un oggetto e immagina le possibili applicazioni.</li> <li>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere e eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> </ul>
<b>3. Intervenire e trasformare</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Acquisire la capacità di ripristinare e riutilizzare semplici oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Smontare semplici oggetti e meccanismi.</li> <li>Eeguire semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>Realizzare un semplice oggetto con diversi materiali descrivendo oralmente la sequenza delle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere e eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> </ul>

	operazioni.	
<b>SEZIONE B – MODALITÀ DI VERIFICA E COMPITI SIGNIFICATIVI</b>		
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>		<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazioni occasionali e sistematiche sul modo di procedere dei bambini.</li> <li>• Prove orali.</li> <li>• Prove scritte attraverso la somministrazione di schede strutturate e non.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicare i concetti e gli strumenti della tecnologia ad eventi concreti.</li> </ul>	

<b>COMPETENZA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA</b>		
<b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA</b>		
<b>SCUOLA PRIMARIA - CLASSE SECONDA</b>		
<b>SEZIONE A – TRAGUARDI FORMATIVI</b>		
<b>1. Vedere e osservare</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e conoscere l'utilità e la trasversalità degli strumenti informatici nella vita scolastica.</li> <li>• Acquisire la capacità di ripristinare e riutilizzare oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i principali elementi del computer e le loro funzioni.</li> <li>• Accendere e spegnere il computer.</li> <li>• Utilizzare il mouse (tasto sinistro) in programmi già aperti.</li> <li>• Avviare un programma.</li> <li>• Aprire Paint e conoscere le principali funzioni.</li> <li>• Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico.</li> <li>• Eseguire semplici procedure di montaggio, data la spiegazione.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Considerare il computer come strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo.</li> <li>• Riconoscere e eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> </ul>
<b>2. Prevedere e immaginare</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e conoscere la funzione di oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere la funzione di un oggetto e immaginare le possibili applicazioni.</li> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> </ul>

	strumenti e i materiali necessari.	
<b>3. Intervenire e trasformare</b>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Acquisire la capacità di ripristinare e riutilizzare semplici oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Smontare semplici oggetti e meccanismi.</li> <li>Eeguire semplici interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>Realizzare un semplice oggetto con diversi materiali descrivendo oralmente la sequenza delle operazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere e eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> </ul>
<b>SEZIONE B – MODALITÀ DI VERIFICA E COMPITI SIGNIFICATIVI</b>		
MODALITÀ DI VERIFICA	COMPITI SIGNIFICATIVI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Osservazioni occasionali e sistematiche sul modo di procedere dei bambini.</li> <li>Prove orali.</li> <li>Prove scritte attraverso la somministrazione di schede strutturate e non.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Applicare i concetti e gli strumenti della tecnologia ad eventi concreti.</li> </ul>	

<b>COMPETENZA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA</b>		
<b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA</b>		
<b>SCUOLA PRIMARIA - CLASSE TERZA</b>		
<b>SEZIONE A – TRAGUARDI FORMATIVI</b>		
<b>1.Vedere e osservare</b>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendere e conoscere l'utilità e la trasversalità degli strumenti informatici nella vita scolastica.</li> <li>Acquisire la capacità di ripristinare e riutilizzare oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere i principali elementi del computer e le loro funzioni.</li> <li>Accendere e spegnere il computer.</li> <li>Utilizzare il mouse (tasto sinistro) in programmi già aperti.</li> <li>Avviare un programma.</li> <li>Avviare Paint e conoscere le principali funzioni.</li> <li>Avviare Word e conoscere le principali funzioni.</li> <li>Eeguire semplici misurazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Considerare il computer uno strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo e realizzare semplici elaborati personali.</li> <li>Produrre oggetti di uso comune nei diversi contesti di studio.</li> </ul>

	<p>sull' ambiente scolastico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici procedure di montaggio, data una spiegazione.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> </ul>	
--	---	--

**2. Prevedere e immaginare**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e conoscere la funzione di oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettandone i principi di sicurezza e riflettendo sui vantaggi che ne derivano.</li> <li>• Seguire istruzioni d' uso e saper fornirle ai compagni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> </ul>

**3. Intervenire e trasformare**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire la capacità di ripristinare e riutilizzare semplici oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare alcuni programmi nelle loro funzioni principali.</li> <li>• Consolidare la capacità di usare programmi di grafica (es. Paint).</li> <li>• Conoscere il programma di video scrittura Word.</li> <li>• Utilizzare in modo personale strumenti e materiali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> <li>• Utilizzare il computer come strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo.</li> </ul>

SEZIONE B – MODALITÀ DI VERIFICA E COMPITI SIGNIFICATIVI

MODALITÀ DI VERIFICA	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazioni occasionali e sistematiche sul modo di procedere dei bambini.</li> <li>• Prove oggettive di conoscenza con item vero/falso e completamenti.</li> <li>• Prove dimostrative con l'utilizzo del PC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicare i concetti e gli strumenti della tecnologia ad eventi concreti.</li> </ul>

COMPETENZA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA		
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: <b>TECNOLOGIA</b>		
<b>SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUARTA</b>		
SEZIONE A – TRAGUARDI FORMATIVI		
<b>1.Vedere e osservare</b>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e conoscere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i principali elementi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Considerare il computer uno</li> </ul>

<p>l'utilità e la trasversalità degli strumenti informatici nella vita scolastica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire la capacità di ripristinare e riutilizzare oggetti.</li> </ul>	<p>del computer e le loro funzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accendere e spegnere il computer.</li> <li>• Utilizzare il mouse (tasto sinistro) in diversi programmi.</li> <li>• Avviare Paint e conoscerne le principali funzioni: usare matita, pennello, gomma, forme prestabilite, colore, finestra di testo.</li> <li>• Avviare Word e scrivere brevi testi correttamente.</li> <li>• Rappresentare dati attraverso tabelle, diagrammi e disegni.</li> <li>• Avviare PowerPoint e conoscerne le principali funzioni.</li> <li>• Conoscere internet come strumento di ricerca.</li> <li>• Eseguire semplici misurazioni sull' ambiente scolastico.</li> <li>• Eseguire semplici procedure di montaggio.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> </ul>	<p>strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo e realizzare semplici elaborati personali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produrre oggetti di uso comune nei diversi contesti di studio.</li> </ul>
--	---	---

**2. Prevedere e immaginare**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e conoscere la funzione di oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esaminare oggetti e processi rispetto all' impatto con l'ambiente.</li> <li>• Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.</li> <li>• Seguire istruzioni d' uso e saper fornirle ai compagni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> </ul>

**3. Intervenire e trasformare**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire la capacità di ripristinare e riutilizzare semplici oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produrre semplici elaborati utilizzando materiali e strumenti specifici.</li> <li>• Utilizzare alcuni programmi nelle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> <li>• Utilizzare il computer come</li> </ul>

	<p>loro funzioni principali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidare la capacità di usare programmi di grafica (es. Paint).</li> <li>• Consolidare la capacità di usare programmi di video scrittura (es. Word).</li> <li>• Conoscere programmi di presentazione (es. PowerPoint).</li> <li>• Utilizzare in modo personale strumenti e materiali.</li> </ul>	<p>strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo.</p>
--	---	--

**SEZIONE B – MODALITÀ DI VERIFICA E COMPITI SIGNIFICATIVI**

MODALITÀ DI VERIFICA	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazioni occasionali e sistematiche sul modo di procedere dei bambini.</li> <li>• Prove oggettive di conoscenza con item vero/falso e completamenti.</li> <li>• Prove dimostrative con l'utilizzo del PC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicare i concetti e gli strumenti della tecnologia ad eventi concreti.</li> </ul>

<b>COMPETENZA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA</b>		
<b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA</b>		
<b>SCUOLA PRIMARIA - CLASSE QUINTA</b>		
<b>SEZIONE A – TRAGUARDI FORMATIVI</b>		
<b>1.Vedere e osservare</b>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e conoscere l'utilità e la trasversalità degli strumenti informatici nella vita scolastica.</li> <li>• Acquisire la capacità di ripristinare e riutilizzare oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i principali elementi del computer e le loro funzioni.</li> <li>• Accendere e spegnere il computer.</li> <li>• Utilizzare il mouse (tasto sinistro) in diversi programmi.</li> <li>• Avviare Paint e conoscere le principali funzioni: usare matita, pennello, gomma, forme predefinite, colore, finestra di testo.</li> <li>• Avviare Word e scrivere brevi testi correttamente.</li> <li>• Rappresentare dati attraverso tabelle, diagrammi e disegni.</li> <li>• Avviare PowerPoint e costruire semplici presentazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Considerare il computer uno strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo e realizzare semplici elaborati personali.</li> <li>• Produrre oggetti di uso comune nei diversi contesti di studio.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare internet come strumento di ricerca.</li> <li>• Eseguire semplici misurazioni sull' ambiente scolastico.</li> <li>• Eseguire semplici procedure di montaggio.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> </ul>	
--	--	--

**2. Prevedere e immaginare**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e conoscere la funzione di oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esaminare oggetti e processi rispetto all' impatto con l'ambiente.</li> <li>• Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.</li> <li>• Seguire istruzioni d' uso e saper fornirle ai compagni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> </ul>

**3. Intervenire e trasformare**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire la capacità di ripristinare e riutilizzare semplici oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produrre semplici elaborati utilizzando materiali e strumenti specifici.</li> <li>• Utilizzare alcuni programmi nelle loro funzioni principali.</li> <li>• Consolidare la capacità di usare programmi di grafica (es. Paint).</li> <li>• Consolidare la capacità di usare programmi di video scrittura (es. Word).</li> <li>• Consolidare la capacità di usare programmi per presentazioni (es. PowerPoint).</li> <li>• Utilizzare in modo personale strumenti e materiali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e eseguire trasformazioni relative a oggetti di uso quotidiano.</li> <li>• Utilizzare il computer come strumento per soddisfare bisogni di diverso tipo.</li> </ul>

**SEZIONE B – MODALITÀ DI VERIFICA E COMPITI SIGNIFICATIVI**

MODALITÀ DI VERIFICA	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazioni occasionali e sistematiche sul modo di procedere dei bambini.</li> <li>• Prove oggettive di conoscenza con item vero/falso e completamenti.</li> <li>• Prove dimostrative con l'utilizzo del PC.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicare i concetti e gli strumenti della tecnologia ad eventi concreti.</li> </ul>

COMPETENZA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA		
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: <b>TECNOLOGIA</b>		
<b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE PRIMA</b>		
SEZIONE A – TRAGUARDI FORMATIVI		
<b>1. Vedere, osservare e sperimentare</b>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione.</li> <li>• Eseguire la rappresentazione grafica in scala di pezzi meccanici o di oggetti usando il disegno tecnico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui si sono ottenuti.</li> <li>• Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche.</li> <li>• Rappresentare graficamente in modo idoneo pezzi meccanici o oggetti, applicando anche le regole di scala di proporzione e di quotatura.</li> <li>• Usare il disegno tecnico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i settori dell'economia: settore primario, settore secondario e settore terziario.</li> <li>• Conoscere la transizione dall'industria ai sistemi biodigitali; il ciclo produttivo.</li> <li>• Conoscere i materiali e le loro proprietà: legno, carta e ceramica.</li> </ul>
<b>2. Prevedere, immaginare e progettare</b>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare un semplice progetto per la costruzione di un oggetto coordinando risorse materiali e organizzative per raggiungere uno scopo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare oggetti semplici, da realizzare in laboratorio con materiali di facile reperibilità, anche sotto forma di modello.</li> <li>• Organizzare lo spazio operativo in base alle attività di progettazione proposte.</li> <li>• Scegliere gli strumenti adatti alla realizzazione del progetto.</li> <li>• Impostare un piano di lavoro tenendo conto delle principali fasi operative: controllare collaudare e valutare quanto realizzato.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire il disegno geometrico, disegno tecnico (geometria descrittiva).</li> <li>• Riconoscere il simbolismo grafico, i linguaggi non verbali e le attività operative manuali.</li> </ul>
<b>3. Intervenire, trasformare e produrre</b>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i risultati del lavoro.</li> <li>• Ricercare informazioni e</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produrre materiale documentale in diverse situazioni e con diverse modalità (ipertesti, presentazioni multimediali D).</li> <li>• Interpretare e utilizzare brevi sequenze di istruzioni per il funzionamento di un dispositivo e/o di un processo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere elementi di informatica di base.</li> </ul>

selezionarele, sintetizzarle, sviluppare le proprie idee utilizzando le TIC e condividerle con altri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione.</li> <li>• Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio di informazioni.</li> </ul>	
<b>SEZIONE B – MODALITÀ DI VERIFICA E COMPITI SIGNIFICATIVI</b>		
<b>MODALITÀ DI VERIFICA</b>	<b>COMPITI SIGNIFICATIVI</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllo della adeguatezza delle strategie didattiche messe in atto, alle mete formative e all'analisi delle dinamiche del processo di apprendimento degli alunni.</li> <li>• Verifiche delle abilità cognitive effettuate per un accertamento sull'effettivo raggiungimento degli obiettivi didattici in funzione dei quali sono state programmate le unità didattiche. Le verifiche verranno effettuate mediante prove soggettive (questionari aperti, relazioni tecniche, ricerche, progettazioni, interventi nei colloqui), prove oggettive (questionari a risposta chiusa, vero falso, a scelta multipla, a completamento).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicare i concetti e gli strumenti della tecnologia ad eventi concreti, ad esempio progettare un giardino con l'uso di varie forme geometriche.</li> </ul>	

<b>COMPETENZA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA</b>		
<b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA</b>		
<b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE SECONDA</b>		
<b>SEZIONE A – TRAGUARDI FORMATIVI</b>		
<b>1.Vedere, osservare e sperimentare</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione.</li> <li>• Eseguire la rappresentazione grafica in scala di pezzi meccanici o di oggetti usando il disegno tecnico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare pezzi meccanici o oggetti; rilevare come viene distribuita, utilizzata e quali trasformazioni subisce l'energia.</li> <li>• Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche.</li> <li>• Rappresentare graficamente in modo idoneo pezzi meccanici o oggetti, applicando anche le regole di scala di proporzione e di quotatura.</li> <li>• Usare il disegno tecnico e seguire le regole dell'assonometria e delle proiezioni ortogonali.</li> <li>• Realizzare, individuato un</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i materiali e le loro proprietà: ceramica, foggatura con l'argilla, plastica, test sui materiali, vetro, metalli.</li> </ul>

	<p>bisogno, il modello del sistema operativo per soddisfarlo seguendo la procedura: ideazione – progettazione – rappresentazione – realizzazione – collaudo – produzione - dismissione -riciclo.</p>	
<b>2. Prevedere, immaginare e progettare</b>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizzare un semplice progetto per la costruzione di un oggetto coordinando risorse materiali e organizzative per raggiungere uno scopo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eeguire rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>Progettare oggetti semplici, da realizzare in laboratorio con materiali di facile reperibilità, anche sotto forma di modello.</li> <li>Organizzare lo spazio operativo in base alle attività di progettazione proposte.</li> <li>Scegliere gli strumenti adatti alla realizzazione del progetto.</li> <li>Impostare un piano di lavoro tenendo conto delle principali fasi operative.</li> <li>Controllare, collaudare e valutare quanto realizzato.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere elementi del disegno tecnico e sistemi di rappresentazione.</li> <li>Conoscere i principi di "economia domestica".</li> <li>Eeguire lo sviluppo di solidi, proiezioni ortogonali, proiezioni assonometriche.</li> <li>Costruire dei solidi in cartoncino.</li> </ul>
<b>3. Intervenire, trasformare e produrre</b>		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i risultati del lavoro.</li> <li>Ricerca informazioni e selezionarle, sintetizzarle, sviluppare le proprie idee utilizzando le TIC e condividerle con altri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produrre materiale documentale in diverse situazioni e con diverse modalità (ipertesti, presentazioni multimediali).</li> <li>Interpretare e utilizzare brevi sequenze di istruzioni per il funzionamento di un dispositivo e/o di un processo.</li> <li>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione.</li> <li>Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio di informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere elementi di informatica con contenuti trasversali.</li> </ul>
<b>SEZIONE B – MODALITÀ DI VERIFICA E COMPITI SIGNIFICATIVI</b>		
MODALITÀ DI VERIFICA	COMPITI SIGNIFICATIVI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Controllo della adeguatezza delle strategie didattiche messe in atto, alle mete formative e</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Applicare i concetti e gli strumenti della tecnologia ad eventi concreti, ad esempio</li> </ul>	

<p>all'analisi delle dinamiche del processo di apprendimento degli alunni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifiche delle abilità cognitive effettuate per un accertamento sull'effettivo raggiungimento degli obiettivi didattici in funzione dei quali sono state programmate le unità didattiche. Le verifiche verranno effettuate mediante prove soggettive (questionari aperti, relazioni tecniche, ricerche, progettazioni, interventi nei colloqui), prove oggettive (questionari a risposta chiusa, vero falso, a scelta multipla, a completamento).</li> </ul>	<p>preparare un ipertesto di presentazione della scuola.</p>
---	--

<b>COMPETENZA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA</b>		
<b>DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: TECNOLOGIA</b>		
<b>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - CLASSE TERZA</b>		
<b>SEZIONE A – TRAGUARDI FORMATIVI</b>		
<b>1. Vedere, osservare e sperimentare</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione.</li> <li>• Eseguire la rappresentazione grafica in scala di pezzi meccanici o di oggetti usando il disegno tecnico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare pezzi meccanici o oggetti; rilevare come viene distribuita, utilizzata e quali trasformazioni subisce l'energia.</li> <li>• Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche.</li> <li>• Rappresentare graficamente pezzi meccanici o oggetti, applicando le regole di scala di proporzione e di quotatura.</li> <li>• Usare il disegno tecnico e seguire le regole dell'assonometria e delle proiezioni ortogonali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le centrali elettriche, l'inquinamento ambientale.</li> </ul>
<b>2. Prevedere, immaginare e progettare</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare un semplice progetto per la costruzione di un oggetto coordinando risorse materiali e organizzative per raggiungere uno scopo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>• Progettare oggetti semplici, da realizzare in laboratorio con materiali di facile reperibilità, anche in forma di modello.</li> <li>• Organizzare lo spazio operativo in base alle attività di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire lavori col cartoncino, il disegno tecnico, sistemi di rappresentazione, proiezioni ortogonali e assonometrie.</li> </ul>

	<p>progettazione proposte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scegliere gli strumenti adatti alla realizzazione del progetto.</li> <li>• Impostare un piano di lavoro tenendo conto delle principali fasi operative.</li> </ul>	
--	---	--

**3. Intervenire, trasformare e produrre**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i risultati del lavoro.</li> <li>• Ricercare informazioni e selezionarle, sintetizzarle, sviluppare le proprie idee utilizzando le TIC e condividerle con altri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produrre materiale documentale in diverse situazioni e con diverse modalità (ipertesti, presentazioni multimediali).</li> <li>• Interpretare e utilizzare brevi sequenze di istruzioni per il funzionamento di un dispositivo e/o di un processo.</li> <li>• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione.</li> <li>• Conoscere l'utilizzo della rete sia per la ricerca che per lo scambio di informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere elementi di informatica con contenuti trasversali.</li> </ul>

**SEZIONE B - MODALITÀ DI VERIFICA E COMPITI SIGNIFICATIVI**

MODALITÀ DI VERIFICA	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllo della adeguatezza delle strategie didattiche messe in atto, alle mete formative e all'analisi delle dinamiche del processo di apprendimento degli alunni.</li> <li>• Verifiche delle abilità cognitive effettuate per un accertamento sull'effettivo raggiungimento degli obiettivi didattici in funzione dei quali sono state programmate le unità didattiche. Le verifiche verranno effettuate mediante prove soggettive (questionari aperti, relazioni tecniche, ricerche, progettazioni, interventi nei colloqui), prove oggettive (questionari a risposta chiusa, vero falso, a scelta multipla, a completamento).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicare i concetti e gli strumenti della tecnologia ad eventi concreti, ad esempio progettare aule della scuola o spazi ricreativi in collaborazione con il comune.</li> </ul>