

**PIANI DI STUDIO DI ISTITUTO – PRIMO CICLO  
ISTITUTO COMPRENSIVO DI PRIMIERO**

Area di apprendimento: **TECNOLOGIA - PRIMO** biennio del primo ciclo

CONOSCENZE e ABILITÀ da promuovere nel PRIMO BIENNIO, attraverso le attività di insegnamento/apprendimento della programmazione annuale, in vista delle COMPETENZE previste al termine del PRIMO CICLO

COMPETENZE al termine del PRIMO CICLO	ABILITÀ al termine del PRIMO BIENNIO	CONOSCENZE al termine del PRIMO BIENNIO
<p><b>1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</b></p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• osservare ed analizzare gli oggetti, gli strumenti e le attrezzature d'uso comune utilizzati negli ambienti di vita e nelle attività dei bambini classificandoli in base alle loro funzioni primarie;</li> <li>• distinguere e rappresentare con disegni oggetti costruiti dall'uomo;</li> <li>• manipolare, osservare e classificare i materiali più comuni in base ad alcune caratteristiche;</li> <li>• individuare le funzioni degli oggetti e rilevarne le caratteristiche;</li> <li>• comporre e scomporre oggetti nei loro elementi;</li> <li>• riconoscere i materiali che costituiscono manufatti di uso comune;</li> <li>• realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia progettuale, seguendo le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza;</li> <li>• ripercorrere utilizzando un linguaggio semplice le tappe del processo e le modalità con le quali si è realizzato il manufatto.</li> </ul>	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le proprietà e le caratteristiche dei materiali più comuni;</li> <li>• le funzioni di alcuni oggetti, strumenti e materiali;</li> <li>• semplici procedure per analizzare manufatti;</li> <li>• modalità di manipolazione dei materiali più comuni;</li> <li>• oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e pericolosità;</li> <li>• risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali;</li> <li>• procedure di utilizzo sicuro di utensili e materiali;</li> <li>• la terminologia appropriata.</li> </ul>
<p><b>2. Utilizzare con dimestichezza le più comuni</b></p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• usare oggetti, strumenti e materiali;</li> </ul>	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• procedure di accensione e spegnimento del PC;</li> </ul>

<p><b>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.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento;</li> <li>• realizzare semplici immagini digitali utilizzando software appropriati per il disegno;</li> <li>• giocare con software didattici e non;</li> <li>• riconoscere le componenti del computer, le principali periferiche, hardware e software;</li> <li>• utilizzare i comandi per accendere e spegnere il computer;</li> <li>• avviare e chiudere i programmi;</li> <li>• utilizzare software didattici;</li> <li>• scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura;</li> <li>• utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base;</li> <li>• utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi;</li> <li>• formulare ipotesi e individuare strategie di risoluzione di eventuali problemi che sorgono nelle fasi di progettazione e/o durante la realizzazione del prodotto;</li> <li>• realizzare un prodotto progettato;</li> <li>• utilizzare terminologia corretta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uso dei comandi principali per accesso ai programmi di disegno e scrittura;</li> <li>• avvio al corretto utilizzo di mouse e tastiera, delle finestre del sistema operativo e degli applicativi di videoscrittura e disegno;</li> <li>• le principali componenti del computer, periferiche, hardware e software;</li> <li>• i comandi per accendere/spegnere il computer, avviare/chiudere i programmi;</li> <li>• alcuni software didattici;</li> <li>• terminologia specifica.</li> </ul>
<p><b>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.</b></p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• usare oggetti, strumenti e materiali in modo appropriato seguendo le indicazioni di sicurezza;</li> <li>• conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione;</li> <li>• individuare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti dei nuovi strumenti di comunicazione;</li> <li>• utilizzare oggetti, strumenti e materiali in modo appropriato valutandone l'impatto ambientale;</li> <li>• riconoscere le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero;</li> <li>• riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche;</li> <li>• riconoscere le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero.</li> </ul>	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• i nuovi media e alcuni strumenti di comunicazione;</li> <li>• principali simboli utilizzati per indicare pericolosità delle sostanze più usate;</li> <li>• modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni.</li> </ul>