

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

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

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

<p>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>software appropriati per il disegno;</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere le componenti del computer, le principali periferiche, hardware e software; • utilizzare i comandi per accendere e spegnere il computer; • avviare e chiudere i programmi, salvare i files, stampare i documenti; • utilizzare software didattici; • scrivere semplici brani utilizzando la videoscrittura; • utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base; • utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento; • utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi; • avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago; • utilizzare terminologia corretta nelle relazioni scritte e orali. 	<p>finestre del sistema operativo e degli applicativi di videoscrittura e disegno;</p> <ul style="list-style-type: none"> • le principali componenti del computer, periferiche, hardware e software; • i comandi per accendere/spegnere il computer, avviare/chiudere i programmi, salvare i files e stampare i documenti; • alcuni software didattici; • semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento; • i principali dispositivi informatici di input e output; • i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici; • semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare; • terminologia specifica.
<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>L'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • usare oggetti, strumenti e materiali in modo appropriato seguendo le indicazioni di sicurezza; • conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione; • individuare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti dei nuovi strumenti di comunicazione; • utilizzare oggetti, strumenti e materiali in modo appropriato valutandone l'impatto ambientale; • riconoscere le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero; • conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> • principali simboli utilizzati per indicare pericolosità delle sostanze; • i nuovi media e alcuni strumenti di comunicazione; • potenzialità e limiti dei media; • modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni; • motori di ricerca specifici per le attività didattiche.
<p>CLIL La disciplina nella classe quinta viene svolta con la metodologia CLIL, nella classe prima SSPG viene svolto un modulo di 33 ore. Le conoscenze e le abilità vengono sviluppate utilizzando la lingua straniera, inglese. La valutazione si basa sul raggiungimento degli obiettivi disciplinari.</p>		