

CURRICOLO DI TECNOLOGIA

Classe Prima

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO
Indicazioni	Indicazioni	Indicazioni	Indicazioni
<p>1.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>2.Conosce i principali processi di trasformazione, di risorse o di produzione di beni</p>	<p>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</p> <p>1. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>2. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</p> <p>3. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Uso degli strumenti di disegno. • Convenzioni grafiche; • Problemi di tracciatura; • Proprietà fisiche chimiche e tecnologiche dei materiali; • I materiali • Resistenza dei materiali alle sollecitazioni. 	<p>SPAZI: Aula scolastica</p> <p>-ATTORI: Insegnante disciplinare, Alunni</p> <p>-RISORSE Lavagna Interattiva Multimediale, Libri di testo, audiovideo, strumenti per il disegno</p>
<p>1. 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>2. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>3. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o, relative alla struttura e al funzionamento di</p>	<p>PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE</p> <p>1. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</p> <p>2. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</p> <p>3. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto</p> <p>4. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite ai materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Linguaggio specifico della materia; • Le tecniche di rappresentazione; • Tecniche di costruzione di figure piane 	<p>SPAZI: Aula scolastica</p> <p>-ATTORI: Insegnante disciplinare, Alunni</p> <p>-RISORSE Lavagna Interattiva Multimediale, Libri di testo, audiovideo, strumenti per il disegno</p> <p>-METODOLOGIA: Lezione frontale, lezione dialogata, Apprendimento cooperativo, problem solving</p>

<p>sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione</p>			
<p>1.Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. 2. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali .</p>	<p>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE 1.Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia 2.Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p>	<p>1. Fasi della progettazione e realizzazione di modelli (Tangram - Origami)</p>	<p>SPAZI: Aula scolastica -ATTORI: Insegnante disciplinare, Alunni -RISORSE Lavagna Interattiva Multimediale, Libri di testo, audiovideo, strumenti per il disegno -METODOLOGIA: Lezione frontale, lezione dialogata, Apprendimento cooperativo, problem solving.</p>