

CURRICOLO DI TECNOLOGIA

Classe Seconda

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>3. 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.</p>	<p>VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</p> <p>1. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti .</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> <p>4. Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</p> <p>5. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</p>	<p>Uso degli strumenti di disegno. Convenzioni grafiche; Problemi di tracciatura; Proprietà fisiche chimiche e tecnologiche dei materiali; Resistenza dei materiali alle sollecitazioni. Territorio città e abitazione I settori produttivi Tecnologia alimentare Educazione alimentare Tecnologia agraria Le etichette alimentari</p>	<p>SPAZI: Aula scolastica -ATTORI: Insegnante disciplinare, Alunni -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>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. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche , relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali.</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>Linguaggio specifico della materia; Le tecniche di rappresentazione; Sviluppo di solidi Le Assonometrie Figure piane Solidi</p>	<p>SPAZI: Aula scolastica -ATTORI: Insegnante disciplinare, Alunni -RISORSE Lavagna Interattiva Multimediale, Libri di testo, audiovideo, strumenti per il disegno</p> <p>-METODOLOGIA: Lezione frontale, lezione dialogata, Apprendimento cooperativo,</p>

	<p>impiegando materiali di uso quotidiano.</p> <p>4. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite ai materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</p>		<p>problem solving</p>
<p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniere metodica e razionale, compiti operativi, semplici, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>	<p>INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</p> <p>2. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>2. Rilevare e disegnare luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>3. Eseguire interventi di manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo</p>	<p>Tecniche del rilievo e della rappresentazione grafica in scala.</p> <p>Classificazione dei servizi e delle strutture del territorio;</p> <p>principi fondamentali delle costruzioni</p> <p>Funzionamento dei principali impianti delle costruzioni</p>	<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:</p> <p>Lezione frontale, lezione dialogata, Apprendimento cooperativo, problem solving.</p>