

PROGRAMMAZIONE DIDATTICO-EDUCATIVA

TECNOLOGIA

1° QUADRIMESTRE

COMPETENZA:

-ESPLORA E INTERPRETA IL MONDO FATTO DALL'UOMO INDIVIDUANDO LE FUNZIONI DI UN ARTEFATTO.

**VEDERE E OSSERVARE
ABILITA'**

CONOSCENZE

-Osservare oggetti del passato,rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia.
-Riconoscere la tecnologia nei prodotti della nostra quotidianità.

-OGGETTI DEL PASSATO

-ARTEFATTI E LORO IMPATTO SULL' AMBIENTE

COMPETENZA:

-USA OGGETTI E STRUMENTI COERENTEMENTE CON LE LORO FUNZIONI E NEL RISPETTO DELLE NORME DI SICUREZZA.

**PREVEDERE E IMMAGINARE
ABILITA'**

CONOSCENZE

-Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi.
-Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso e istruzioni di montaggio

-STRUTTURA E FUNZIONE DI ARTEFATTI D'USO QUOTIDIANO

COMPETENZA:

-IMPIEGA LE TIC E I LORO PRINCIPALI LINGUAGGI MULTIMEDIALI.

**PREVEDERE E IMMAGINARE
ABILITA'**

CONOSCENZE

-Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.

-USO DI SEMPLICI APPLICAZIONI INFORMATICHE

PROGRAMMAZIONE DIDATTICO-EDUCATIVA

TECNOLOGIA

2° QUADRIMESTRE

COMPETENZA:

ESPLORA E INTERPRETA IL MONDO FATTO DALL'UOMO INDIVIDUANDO LE FUNZIONI DI UN ARTEFATTO.

**VEDERE E OSSERVARE
ABILITA'**

-Distinguere il concetto di trasformazione riconducibile all'azione della natura (ambito delle scienze)da quello di trasformazione riconducibile alla tecnologia

CONOSCENZE

-TECNOLOGIE PER TRASFORMARE L' AMBIENTE
-OGGETTI E STRUMENTI DI USO QUOTIDIANO

COMPETENZA:

-IMPIEGA LE TIC E I LORO PRINCIPALI LINGUAGGI MULTIMEDIALI.

**PREVEDERE E IMMAGINARE
ABILITA'**

-Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.
-Utilizzare la rete per scopi di informazione ,comunicazione e ricerca.

CONOSCENZE

-USO DI SEMPLICI APPLICAZIONI INFORMATICHE
-USO DI INTERNET

COMPETENZA:

-Usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e nel rispetto delle norme di sicurezza.

**INTERVENIRE E TRASFORMARE
ABILITA'**

-Realizzare oggetti con materiali di riciclo e recupero descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

-Smontare semplici oggetti e apparecchiature per comprenderne la relazione tra struttura e funzionamento.

CONOSCENZE

-PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DI SEMPLICI OGGETTI CON MATERIALE VARIO
-RISPARMIO ENERGETICO E RICICLAGGIO DEI MATERIALI.
-STRUTTURA E FUNZIONE DI OGGETTI E STRUMENTI D'USO QUOTIDIANO.