

CURRICOLO D'ISTITUTO di TECNOLOGIA

FINALITÀ AL TERMINE DEL PERCORSO D'ISTRUZIONE OBBLIGATORIO : **1. Favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé**

COERENZA TRA FINALITÀ OBBLIGO E FINALITÀ P.O.F. :

- Rilevare i bisogni formativi per organizzare un'offerta che assicuri la formazione di base, sappia integrare e apra allo sviluppo
- Programmare e progettare in modo collegiale e trasversale per motivare e orientare gli alunni

AREA METODO (A1)

| Competenze chiave di cittadinanza al termine del percorso d'istruzione obbligatorio | Competenza trasversale al termine della scuola secondaria di I grado | Competenze disciplinari | Classe prima | | Classe seconda | | Classe terza | |
|---|--|---|---|--|--|---|---|--|
| | | | Abilità | Conoscenze | Abilità | Conoscenze | Abilità | Conoscenze |
| Imparare ad imparare → | OPERARE CON EFFICACIA E SISTEMATICITÀ NEL METODO DI STUDIO ↓ L'alunno - ricerca e raccoglie informazioni dai testi - adotta tecniche di scrittura sintetica - costruisce schemi e mappe - applica la metodica adeguata secondo lo scopo | A. L'ALUNNO, APPLICANDO LE INDICAZIONI, ORGANIZZA GLI STRUMENTI DI LAVORO PER DESCRIVERE LA REALTÀ E SUPPORTARE E PRESENTARE I RISULTATI DELLA PROPRIA ATTIVITÀ | L'alunno: 1. costruisce uno schema 2. usa gli strumenti di lavoro in modo ordinato 3. applica le regole del disegno geometrico 4. usa il computer, le principali periferiche, il sistema operativo, un programma di videoscrittura e di disegno | a) Materiali e ciclo produttivo (legno e/o carta) b) Il linguaggio del disegno geometrico c) Il computer, il sistema operativo, la gestione dei file e delle cartelle, un programma di videoscrittura e di disegno | L'alunno: 1. costruisce uno schema e una mappa concettuale 2. usa gli strumenti di lavoro in modo ordinato e preciso 3. applica le regole del disegno tecnico 4. usa programmi per creare schemi e mappe, per costruire tabelle e grafici, eseguire disegni tecnici e presentare il proprio lavoro | a) Mondo del lavoro e/o materiali e ciclo produttivo e/o recupero e riciclaggio dei materiali b) Il linguaggio del disegno tecnico c) Procedure per effettuare esperienze operative con programmi applicativi | L'alunno: 1. costruisce una mappa concettuale in modo funzionale 2. usa gli strumenti di lavoro in modo personale 3. applica, con apporti personali, i criteri del disegno tecnico 4. usa in modo completo programmi per creare mappe, , costruire tabelle e grafici, eseguire i disegni tecnici e presentare il proprio lavoro | a) Problema energetico b) Il linguaggio del disegno tecnico c) Procedure per effettuare esperienze operative con programmi applicativi |
| | | | | | | | | |

AREA LOGICA (A2)

| Competenze chiave di cittadinanza al termine del percorso d'istruzione obbligatorio | Competenza trasversale al termine della scuola secondaria di I grado | Competenze disciplinari | Classe prima | | Classe seconda | | Classe terza | |
|---|---|---|--|---|--|---|--|---|
| | | | Abilità | Conoscenze | Abilità | Conoscenze | Abilità | Conoscenze |
| <p>Individuare collegamenti e relazioni →</p> | <p>OSSERVARE E ANALIZZARE PER TRARRE CONCLUSIONI</p> <p>↓</p> <p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> - individua collegamenti e relazioni (tempo e luogo, analogie/differenze, causa/effetto, interdipendenza/natura sistemica dei fenomeni, trasformazioni, probabilità) - argomenta <ul style="list-style-type: none"> * raccoglie dati su un argomento (metodo) * li ordina secondo criteri definiti * elabora un punto di vista personale | <p>C. L'ALUNNO COMPRENDE LE RELAZIONI FORMA/FUNZIONI/MATERIALI ALL'INTERNO DEI DIVERSI SETTORI PRODUTTIVI</p> <p>D. L'ALUNNO UTILIZZA LE PROPRIE CONOSCENZE PER PORSI CON SPIRITO CRITICO DI FRONTE AI PROBLEMI ECONOMICI, ECOLOGICI E DELLA SALUTE</p> <p>E. L'ALUNNO, UTILIZZANDO IL DISEGNO TECNICO, TRASFERISCE LA REALTÀ TRIDIMENSIONALE SUL PIANO BIDIMENSIONALE</p> <p>F. L'ALUNNO, ATTRAVERSO LE CONOSCENZE INFORMATICHE, CERCA E ORGANIZZA INFORMAZIONI E CONCETTI</p> | <p>L'alunno:</p> <p>7. rileva le proprietà fondamentali dei materiali e il ciclo produttivo con cui sono ottenuti</p> <p>8. coglie l'evoluzione nel tempo dei processi produttivi, nonché i vantaggi e gli eventuali problemi ecologici conseguenti</p> <p>9. applica le regole del disegno geometrico</p> | <p>f) Materiali e ciclo produttivo (legno e/o carta)</p> <p>g) Le regole del disegno geometrico: procedure per risolvere graficamente problemi di geometria piana, per impostare disegni modulari e ridurre/ingrandire un disegno</p> <p>h) Modalità di ricerca in Internet</p> <p>i) Sistema operativo</p> | <p>L'alunno:</p> <p>7. osserva e analizza la realtà tecnologica dei vari settori produttivi, per stabilire confronti e individuare relazioni</p> <p>8. rileva le proprietà fondamentali dei materiali e il ciclo produttivo con cui sono ottenuti e sa effettuare una raccolta differenziata</p> <p>9. applica le regole del disegno tecnico</p> | <p>f) Mondo del lavoro e/o materiali e ciclo produttivo e/o recupero e riciclaggio dei materiali</p> <p>g) Le regole del disegno tecnico</p> <p>h) Linguaggi multimediali e procedure per effettuare esperienze operative con programmi applicativi</p> <p>i) Modalità di ricerca in Internet</p> | <p>L'alunno:</p> <p>7. riconosce le varie forme e fonti di energia</p> <p>8. individua le principali problematiche ecologiche ed economiche legate alla produzione di energia</p> <p>9. applica le regole del disegno tecnico</p> | <p>f) Problema energetico</p> <p>g) Il linguaggio del disegno tecnico</p> <p>h) Modalità di ricerca in Internet</p> <p>i) Procedure per effettuare esperienze operative con programmi applicativi</p> |
| <p>Risolvere problemi →</p> | <p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> - risolve problemi: <ul style="list-style-type: none"> * raccoglie i dati rispetto al problema (metodo) * individua le soluzioni: <ul style="list-style-type: none"> • proponendo e verificando ipotesi • utilizzando i saperi delle singole discipline | | <p>L'alunno:</p> <p>10. cerca, le informazioni attraverso la Rete</p> <p>11. opera con un sistema operativo</p> | | <p>L'alunno:</p> <p>10. usa programmi applicativi per l'elaborazione di schemi e mappe concettuali</p> <p>11. realizza presentazioni multimediali effettuando collegamenti ipertestuali</p> <p>12. cerca e seleziona le informazioni attraverso la Rete</p> | | <p>L'alunno:</p> <p>10. cerca, seleziona e sintetizza le informazioni reperite in Rete</p> <p>11. opera scelte nell'uso di programmi applicativi per la gestione dei documenti, l'elaborazione dei testi, la raccolta, la presentazione e l'archiviazione dei dati</p> | |

FINALITÀ AL TERMINE DEL PERCORSO D'ISTRUZIONE OBBLIGATORIO : **1. Favorire corrette e significative relazioni con gli altri**

2. Favorire una positiva interazione con la realtà naturale e sociale

COERENZA TRA FINALITÀ OBBLIGO E FINALITÀ P.O.F. :

- Educare alla solidarietà e alla collaborazione attraverso i concetti di lealtà, sicurezza, responsabilità e rispetto delle persone e delle regole
- Favorire lo scambio tra culture e promuovere l'integrazione sociale e culturale di tutti gli alunni

AREA COMUNICAZIONE (A3)

| Competenze chiave di cittadinanza al termine del percorso d'istruzione obbligatorio | Competenza trasversale al termine della scuola secondaria di I grado | Competenze disciplinari | Classe prima | | Classe seconda | | Classe terza | |
|---|---|--|---|---|---|---|---|---|
| | | | Abilità | Conoscenze | Abilità | Conoscenze | Abilità | Conoscenze |
| Comunicare → | ATTRAVERSO I DIVERSI LINGUAGGI, COMPRENDERE, COMUNICARE E ARGOMENTARE ↓ L'alunno utilizza i diversi linguaggi (verbale, matematico, scientifico, simbolico...) per - comprendere - trasmettere e rappresentare * fatti * conoscenze * regole * fenomeni * procedure * concetti * emozioni * valori | G. L'ALUNNO UTILIZZA IL LINGUAGGIO NON VERBALE IN MANIERA ADEGUATA ALLO SCOPO H. L'ALUNNO, ATTRAVERSO LE CONOSCENZE INFORMATICHE, PRESENTA E CONDIVIDE CON GLI ALTRI I RISULTATI DEL PROPRIO LAVORO | L'alunno: 12. utilizza il disegno geometrico per rappresentare la realtà che lo circonda 13. usa programmi applicativi per creare presentazioni | j) Il linguaggio del disegno geometrico k) Procedure per effettuare esperienze operative con programmi applicativi l) Modalità di ricerca in Internet | L'alunno: 13. utilizza il disegno tecnico per rappresentare la realtà che lo circonda 14. usa programmi applicativi per creare presentazioni multimediali | j) Il linguaggio del disegno tecnico k) Linguaggi multimediali e procedure per effettuare esperienze operative con programmi applicativi l) Modalità di ricerca in Internet | L'alunno: 12. utilizza il disegno tecnico per rappresentare la realtà che lo circonda apportando contributi personali 13. usa programmi applicativi per produrre presentazioni multimediali complesse | j) Il linguaggio del disegno tecnico k) Linguaggi multimediali e procedure per effettuare esperienze operative con programmi applicativi l) Modalità di ricerca in Internet |
| | | | | | | | | |

