

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO “CIVEZZANO”



PROGRAMMAZIONE DISCIPLINARE PSI II BIENNIO TECNOLOGIA

PRECISAZIONI TERMINOLOGICHE:

COMPETENZE: *“indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e metodologiche, in situazioni di studio e di lavoro e nello sviluppo professionale e personale; le competenze sono descritte in termini di responsabilità ed autonomia”*

ABILITA’: *“indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare Know-how per portare a termine compiti o risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l’abilità manuale e l’uso di metodi, materiali, strumenti)”*

CONOSCENZE: *“attraverso l’apprendimento. Sono l’insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative ad un settore di studio e/o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche”*

ATTIVITA’: *azioni didattiche proposte agli alunni in classe per raggiungere determinate abilità e conoscenze declinate nei PSI. Bisogna indicare gli argomenti specificando le attività (ciò che si fa e come si fa)*

Competenza 1	Abilità	Conoscenze
<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo</p>	<p>L'alunno è in grado di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare materiali e attrezzi di uso comune in modo appropriato. 2. Realizzare semplici manufatti seguendo le indicazioni dell'insegnante e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza. 3. Rappresentare e verbalizzare con linguaggio specifico le tappe del processo e le modalità con le quali si è prodotto il manufatto. 4. Riconoscere le differenze dei materiali in base alle loro caratteristiche. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Caratteristiche dei materiali più comuni (carta, legno, stoffa, colori, imballaggi,...). b. Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni (forbici, colla, pennelli....). c. Utilizzo sicuro di utensili più comuni. d. Modalità di manipolazione dei materiali più comuni. e. Strumenti e tecniche di rappresentazione (con immagini, didascalie, diagrammi...). f. Terminologia specifica.

Competenza 2	Abilità	Conoscenze
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in 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>L'alunno è in grado di:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare semplici strumenti tecnologici conoscendone la corretta modalità di utilizzo. 2. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. 3. Utilizzare il PC e le principali periferiche. 4. Utilizzare i principali software open source. 5. Navigare in alcuni siti per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. 6. Creare semplici algoritmi. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento. b. I principali dispositivi informatici di input e output e di gestione cloud. c. Semplici procedure di utilizzo di Internet. d. I principali software applicativi utili per lo studio (videoscrittura, mappe concettuali, giochi didattici, presentazioni) open source. e. Semplici elementi di programmazione (es.code.org, scratch).

Competenza 3	Abilità	Conoscenze
<p>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> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare il software più idoneo all'attività da svolgere. 2. Riconoscere i pericoli legati all'utilizzo delle tecnologie. 3. Servirsi in modo consapevole delle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie. 4. Potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. 	<p>L'alunno conosce:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti tecnologici più comuni. b. Possibili pericoli legati all'utilizzo delle nuove tecnologie. c. Le conseguenze del mancato rispetto delle normative di sicurezza e privacy.