

**ISTITUTO COMPRENSIVO DI STRIGNO E TESINO****COMPETENZE DISCIPLINARI****TECNOLOGIA: competenza 1 al termine del II biennio**

COMPETENZA	ABILITA' L'alunno è in grado di..	CONOSCENZE L'alunno conosce..
<b>1.</b> <b>Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi costitutivi</li><li>- Classificare materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi</li><li>- Realizzare semplici manufatti, seguendo le istruzioni e le fasi di lavoro, rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza</li><li>- Spiegare le tappe di realizzazione e le modalità con le quali si è prodotto il manufatto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Alcune proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni utilizzati</li><li>- Modalità di manipolazione dei materiali di cui al punto precedente</li><li>- Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo</li><li>- Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali</li><li>- Modalità di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza</li><li>- Gli strumenti di misura più comuni: righello, squadra, metro, litro, bilancia, orologio</li><li>- La terminologia specifica</li></ul>



## TECNOLOGIA: competenza 2 al termine del II biennio

COMPETENZA	ABILITA' L'alunno è in grado di..	CONOSCENZE L'alunno conosce..
<b>2.</b> <b>Utilizza 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</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizzare le più comuni applicazioni informatiche, conoscendone il funzionamento di base</li><li>- Utilizzare alcuni software applicativi per l'apprendimento</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Alcuni dispositivi informatici di input e output (tastiera, mouse)</li><li>- I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura e ai giochi didattici</li></ul>



### TECNOLOGIA: competenza 3 al termine del II biennio

COMPETENZA	ABILITA' L'alunno è in grado di..	CONOSCENZE L'alunno conosce..
<b>3. E' 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.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Scegliere lo strumento più idoneo all'azione da svolgere</li><li>- Riconoscere le funzioni e il funzionamento di strumenti e l'evoluzione degli stessi</li><li>- Riconoscere le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero</li><li>- Adottare comportamenti idonei per la sicurezza</li><li>- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Oggetti e processi di trasformazione</li><li>- Modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni</li><li>- Procedure di evacuazione e comportamenti in situazioni di emergenza</li><li>- Riutilizzo e riciclaggio dei materiali</li><li>- Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso comune</li></ul>