

PIANI DI STUDIO D'ISTITUTO  
terzo biennio  
TECNOLOGIA

Competenza - PSP	Abilità (lo studente è in grado di...)	Conoscenze (l'alunno conosce...) cosa e come
<p><b>1.</b> <b>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ saper elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni, scegliendo materiali e strumenti adatti</li> <li>▪ utilizzare materiali e attrezzi coerentemente con le caratteristiche e le funzioni proprie dei medesimi</li> <li>▪ realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia progettuale, seguendo le istruzioni e rispettando i fondamentali requisiti di sicurezza</li> <li>▪ spiegare utilizzando un linguaggio specifico le tappe del processo e le modalità con le quali si è realizzato il manufatto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</li> <li>▪ modalità di manipolazione dei materiali più comuni</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>▪ procedure di utilizzo sicuro di utensili e i più comuni segnali di sicurezza</li> <li>▪ terminologia specifica</li> <li>▪ semplici tecniche di rappresentazione grafica</li> </ul>
<p><b>2.</b> <b>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</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base</li> <li>▪ utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento</li> <li>▪ utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi</li> <li>▪ avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento</li> <li>▪ i principali dispositivi informatici di input e output</li> <li>▪ i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici</li> <li>▪ semplici procedure di utilizzo di internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</li> </ul>
<p><b>3.</b> <b>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</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ riconoscere le principali fonti di pericolo in casa, a scuola e nei luoghi frequentati nel tempo libero</li> <li>▪ riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni</li> <li>▪ motori di ricerca specifici per le attività didattiche</li> </ul>