



PIANO DI LAVORO DISCIPLINARE

DISCIPLINA: TECNOLOGIA



Polo Qualità di Napoli

DATI IDENTIFICATIVI	VEDERE E OSSERVARE		U.A. n. 1 TECNOLOGIA
	<input checked="" type="checkbox"/> Disciplinare		
RIFERIMENTI	DESTINATARI		
	<input checked="" type="checkbox"/> Intera classe SECONDA <input type="checkbox"/> Gruppo alunni a. s. 2014/15		
OO.AA.	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA		
	<p>COMUNICARE: Comprende e comunica messaggi di genere e di complessità diverse, interpretando criticamente le informazioni per esprimersi, per comprendere e avere relazioni con gli altri.</p> <p>IL SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ: Prende coscienza della realtà e delle proprie potenzialità e sa operare scelte.</p> <p>LA COMPETENZA MATEMATICA, IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO: Affronta situazioni problematiche e contribuisce a risolverle anche in modo creativo. Individua e rappresenta, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra ambienti, eventi e concetti diversi</p> <p>COMPETENZE DEL CURRICOLO</p> <ul style="list-style-type: none">-Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo.-Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.-Usare oggetti e strumenti secondo le loro funzioni e rispettando la sicurezza.-Esaminare oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente.		
CONOSCENZE	ABILITA'		
	<p>L'alunno/a conosce:</p> <ul style="list-style-type: none">-Gli oggetti strumenti, gli attrezzi di uso comune, le loro proprietà, caratteristiche e funzioni primarie.-Le caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.- Il rapporto struttura-funzione in un semplice manufatto o oggetto.-I principali materiali e le loro caratteristiche.		



PIANO DI LAVORO DISCIPLINARE

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none">-Le rappresentazioni grafiche (diagrammi, tabelle, grafici,...)- Gli strumenti multimediali.-Il computer e le sue parti. <p>I principali termini inerenti la tecnologia informatica.</p> <ul style="list-style-type: none">- La raccolta differenziata.	ABILITA'	<ul style="list-style-type: none">- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe e diagrammi.-Comprendere l'utilità di alcuni strumenti tecnologici.- Individuare i principali strumenti multimediali.-Classificare vari oggetti tecnologici.-Conoscere e nominare le parti principali del computer e comprendere le loro funzioni.-Acquisire consapevolezza dell'importanza del riutilizzo e del riciclaggio dei materiali.
COMPETENZE ATTESE	<p>L'alunno/a:</p> <ul style="list-style-type: none">-Classifica oggetti di uso comune in base alla loro funzione e ai materiali che li compongono.	TEMPI	1°e 2° quadrimestre
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Esperienziale<input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione orale<input type="checkbox"/> Comunicazione iconica<input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione grafica<input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione multimediale	METODI	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Induttivo<input type="checkbox"/> Deduttivo<input checked="" type="checkbox"/> Sperimentale<input checked="" type="checkbox"/> Ricerca/azione
MEZZI E STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Libri di testo in adozione<input type="checkbox"/> Libri della biblioteca degli alunni e dei docenti<input checked="" type="checkbox"/> Materiale integrativo<input checked="" type="checkbox"/> Schede illustrate<input type="checkbox"/> Laboratori<input type="checkbox"/> Accesso guidato ad internet<input type="checkbox"/> Uso della posta elettronica<input type="checkbox"/> Sussidi didattici disponibili<input checked="" type="checkbox"/> Uscite didattiche e visite guidate	STRATEGIE	<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Lezione espositiva<input type="checkbox"/> Problem posing e problem solving<input type="checkbox"/> Cooperative learning<input checked="" type="checkbox"/> Mappe concettuali<input type="checkbox"/> Tutoring<input checked="" type="checkbox"/> Ascolto guidato<input type="checkbox"/> Prendere appunti<input type="checkbox"/> Lettura veloce<input type="checkbox"/> Mnemo/tecniche<input checked="" type="checkbox"/> Didattica ludica
VERIFICHE	<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Prove scritte ed orali "non strutturate"<input checked="" type="checkbox"/> Prove "strutturate"<input type="checkbox"/> Prove "semi/strutturate"		<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Prove grafiche e grafico/pittoriche<input type="checkbox"/> Prove pratiche



PIANO DI LAVORO DISCIPLINARE

DISCIPLINA: TECNOLOGIA



U.S.R. per la Campania
Direzione Generale
Polo Qualità di Napoli

DATI IDENTIFICATIVI	PREVEDERE E IMMAGINARE		U.A. n. 2 TECNOLOGIA
	<input checked="" type="checkbox"/> Disciplinare		
	DESTINATARI <input checked="" type="checkbox"/> Intera classe SECONDA a. s. 2014/15 <input type="checkbox"/> Gruppo alunni		
RIFERIMENTI	COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA LE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: Comprendere e comunicare messaggi di genere e di complessità diverse, interpretando criticamente le informazioni. Si orienta nello spazio e nel tempo. LA COMPETENZA MATEMATICA, IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO: Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. Affronta situazioni problematiche e contribuisce a risolverle anche in modo creativo. IMPARARE AD IMPARARE: Utilizzare autonomamente gli strumenti della conoscenza avendo maturato un proprio metodo di studio e di lavoro. LA COMPETENZA DIGITALE: Utilizza le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per lo studio, il tempo libero e la comunicazione. Usa il computer per produrre, conservare, presentare, reperire, valutare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet. COMUNICARE: Comprende e comunica messaggi di genere e di complessità diverse, interpretando criticamente le informazioni per esprimersi, per comprendere e avere relazioni con gli altri. IL SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ: Prende coscienza della realtà e delle proprie potenzialità e sa operare scelte. LA COMPETENZA MATEMATICA, IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO: Affronta situazioni problematiche e contribuisce a risolverle anche in modo creativo. Individua e rappresenta, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra ambienti, eventi e concetti diversi. COMPETENZE DEL CURRICOLO - Ipotizzare semplici previsioni. - Realizzare oggetti progettando e cooperando con i compagni.		
OO.AA.	- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.		
CONOSCENZE	L'alunno/a conosce: - Le principali proprietà degli oggetti. - Gli oggetti scolastici e di uso comune.	ABILITA'	L'alunno/a sa: - Confrontare gli oggetti scolastici in base alla grandezza, al peso, alla forma. - Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti scolastici. - Progettare ed organizzare le varie fasi di realizzazione di un manufatto. - Interpretare o disegnare lo schema di un modello che si intende realizzare. - Realizzare oggetti con materiali semplici seguendo semplici istruzioni. - Creare oggetti strutturati dalla mano dell'uomo per la misurazione del tempo (calendario, orologio...).



PIANO DI LAVORO DISCIPLINARE

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

MIUR
U.S.R. per la Campania
Direzione Generale

Polo Qualità di Napoli

CONOSCENZE	-La metodologia progettuale. -Le fasi di progettazione e realizzazione di un manufatto.	ABILITA'	-Verbalizzare ed elaborare le procedure di realizzazione e funzionamento di manufatti prodotti. -Progettare e realizzare manufatti collegati a ricorrenze e a occasioni legate all'attività scolastica.
COMPETENZE ATTSE	L'alunno/a: -Progetta ed organizza le varie fasi di un manufatto.	TEMPI	1°e 2° quadrimestre
METODOLOGIA	<input checked="" type="checkbox"/> Esperienziale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione orale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione iconica <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione grafica <input type="checkbox"/> Comunicazione multimediale <input type="checkbox"/> _____	METODI	<input checked="" type="checkbox"/> Induttivo <input checked="" type="checkbox"/> Deduttivo <input checked="" type="checkbox"/> Sperimentale <input type="checkbox"/> Ricerca/azione _____
MEZZI E STRUMENTI	<input checked="" type="checkbox"/> Libri di testo in adozione <input type="checkbox"/> Libri della biblioteca degli alunni e dei docenti <input checked="" type="checkbox"/> Materiale integrativo <input checked="" type="checkbox"/> Schede illustrate <input type="checkbox"/> Laboratori <input type="checkbox"/> Accesso guidato ad internet <input type="checkbox"/> Uso della posta elettronica <input checked="" type="checkbox"/> Sussidi didattici disponibili <input type="checkbox"/> Uscite didattiche e visite guidate <input type="checkbox"/> _____	STRATEGIE	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione espositiva <input checked="" type="checkbox"/> Problem posing e problem solving <input type="checkbox"/> Cooperative learning <input checked="" type="checkbox"/> Mappe concettuali <input checked="" type="checkbox"/> Tutoring <input checked="" type="checkbox"/> Ascolto guidato <input type="checkbox"/> Prendere appunti <input type="checkbox"/> Lettura veloce <input checked="" type="checkbox"/> Mnemo/tecniche <input checked="" type="checkbox"/> Didattica ludica _____
VERIFICHE	<input checked="" type="checkbox"/> Prove scritte ed orali "non strutturate" <input checked="" type="checkbox"/> Prove "strutturate" <input checked="" type="checkbox"/> Prove "semi/strutturate"		<input checked="" type="checkbox"/> Prove grafiche e grafico/pittoriche <input checked="" type="checkbox"/> Prove pratiche <input type="checkbox"/> _____



PIANO DI LAVORO DISCIPLINARE

DISCIPLINA: TECNOLOGIA



DATI IDENTIFICATIVI	INTERVENIRE E TRASFORMARE		U.A. n. 3 TECNOLOGIA
	<input checked="" type="checkbox"/> Disciplinare		
	DESTINATARI <input checked="" type="checkbox"/> Intera classe SECONDA a. s. 2014/15 <input type="checkbox"/> Gruppo alunni		
RIFERIMENTI	<p align="center">COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</p> <p>▪ LE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: Comprendere e comunicare messaggi di genere e di complessità diverse, interpretando criticamente le informazioni. Si orienta nello spazio e nel tempo.</p> <p>LA COMPETENZA MATEMATICA, IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO: Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. Affronta situazioni problematiche e contribuisce a risolverle anche in modo creativo.</p> <p>IMPARARE AD IMPARARE: Utilizzare autonomamente gli strumenti della conoscenza avendo maturato un proprio metodo di studio e di lavoro.</p> <p>LA COMPETENZA DIGITALE: Utilizza le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per lo studio, il tempo libero e la comunicazione.</p> <p>Usa il computer per produrre, conservare, presentare, reperire, valutare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.</p> <p>COMUNICARE: Comprende e comunica messaggi di genere e di complessità diverse, interpretando criticamente le informazioni per esprimersi, per comprendere e avere relazioni con gli altri.</p> <p>IL SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ: Prende coscienza della realtà e delle proprie potenzialità e sa operare scelte.</p> <p>LA COMPETENZA MATEMATICA, IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO: Affronta situazioni problematiche e contribuisce a risolverle anche in modo creativo. Individua e rappresenta, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra ambienti, eventi e concetti diversi.</p> <p align="center">COMPETENZE DEL CURRICOLO</p> <p>-Avvio alla conoscenza ed all'uso del PC.</p> <p>-Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</p>		
OO.AA.	<p>-Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>-Utilizzare il computer come sussidio didattico e per giochi istruttivi.</p>		
CONOSCENZE	L'alunno/a conosce: -Gli utensili e loro trasformazione nel tempo. -Giochi e oggetti di uso comune. - Le fasi di una trasformazione.	ABILITÀ	L' alunno/a sa: - Eseguire istruzioni d'uso di semplici oggetti noti e saperle fornire ai compagni. -Comprendere la necessità di seguire le norme di sicurezza nell'utilizzo di oggetti, strumenti e materiali. -Osservare oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo. -Rilevare la trasformazione di alcuni utensili e processi produttivi confrontandoli con oggetti del passato. -Ricerca immagini di oggetti e strumenti di ieri e di oggi. - Comprendere e sperimentare le fasi di una trasformazione. - Illustrare con esempi pratici alcune trasformazioni elementari dei materiali. - Realizzare l'esperienza di una produzione di un prodotto e rappresentarla.



PIANO DI LAVORO DISCIPLINARE

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

M.I.U.R.
U.S.R. per la Campania
Direzione Generale

Polo Qualità di Napoli

CONOSCENZE	-Alcuni programmi del computer.	ABILITA'	- Utilizzare il computer per giocare, scrivere, disegnare... - Eseguire giochi didattici per l'apprendimento dell'uso dei componenti del computer e per rafforzare le conoscenze disciplinari.
COMPETENZE ATTESE	L'alunno/a: -Realizza un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni.	TEMPI	1°e 2° quadrimestre
METODOLOGIA	<input checked="" type="checkbox"/> Esperienziale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione orale <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione iconica <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione grafica <input type="checkbox"/> Comunicazione multimediale <input type="checkbox"/> _____	METODI	<input checked="" type="checkbox"/> Induttivo <input checked="" type="checkbox"/> Deduttivo <input checked="" type="checkbox"/> Sperimentale <input type="checkbox"/> Ricerca/azione _____
MEZZI E STRUMENTI	<input checked="" type="checkbox"/> Libri di testo in adozione <input type="checkbox"/> Libri della biblioteca degli alunni e dei docenti <input checked="" type="checkbox"/> Materiale integrativo <input checked="" type="checkbox"/> Schede illustrate <input type="checkbox"/> Laboratori <input type="checkbox"/> Accesso guidato ad internet <input type="checkbox"/> Uso della posta elettronica <input checked="" type="checkbox"/> Sussidi didattici disponibili <input type="checkbox"/> Uscite didattiche e visite guidate <input type="checkbox"/> _____	STRATEGIE	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione espositiva <input checked="" type="checkbox"/> Problem posing e problem solving <input type="checkbox"/> Cooperative learning <input checked="" type="checkbox"/> Mappe concettuali <input checked="" type="checkbox"/> Tutoring <input checked="" type="checkbox"/> Ascolto guidato <input type="checkbox"/> Prendere appunti <input type="checkbox"/> Lettura veloce <input checked="" type="checkbox"/> Mnemo/tecniche <input checked="" type="checkbox"/> Didattica ludica _____
VERIFICHE	<input checked="" type="checkbox"/> Prove scritte ed orali "non strutturate" <input checked="" type="checkbox"/> Prove "strutturate" <input checked="" type="checkbox"/> Prove "semi/strutturate"		<input checked="" type="checkbox"/> Prove grafiche e grafico/pittoriche <input checked="" type="checkbox"/> Prove pratiche <input type="checkbox"/> _____