



POLO DELLA REGIONE LIGURIA PER LA SCUOLA IN OSPEDALE

Via Vittorino Era , 1/B - 16147 - G E N O V A (010) 38.75.04 - Fax (010) 30.71.038

E-mail: geic860009@istruzione.it Sito www.icsturla.gov.it



Dalla Scuola Primaria alla Secondaria di primo grado



COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere ed identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Essere a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.- Conoscere ed utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.- Conoscenza guidata fra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.- Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none">- Osservare e distinguere le varie componenti di un oggetto.- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso l'uso di tabelle.- Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.- Riconoscere le principali componenti del computer. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none">- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none">- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del materiale e dell'ambiente scolastico.- Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni.- Accendere e spegnere il computer con procedure corrette; utilizzare semplici programmi multi-mediali (videoscrittura, disegno,...).	<ul style="list-style-type: none">- Funzioni di oggetti di uso quotidiano- Caratteristiche principali dei materiali di uso quotidiano e loro classificazione.- Misurazioni e rilievi sull'ambiente.- Le principali componenti del computer.- Utilizzo di semplici programmi multimediali.



COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere ed identificare nell' ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale.- Essere a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.- Conoscere ed utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.- Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.- Orientarsi fra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.- Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.- Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none">- Osservare e distinguere le varie componenti di un oggetto.- Osservare l'ambiente circostante al fine di assumere un atteggiamento responsabile ed ecosostenibile.- Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso l'uso di tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none">- Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico.- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, migliorando eventuali difetti riscontrati.	<ul style="list-style-type: none">- Parti e funzioni di oggetti legati all'esperienza quotidiana.- Le fonti d'energia- Riutilizzo, riciclaggio, trasformazione di materiali e oggetti.- Le caratteristiche dei nuovi strumenti di comunicazione .- Utilizzo di semplici programmi multimediali e di internet



COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE/ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere nell'ambiente circostante i principali sistemi tecnologici e saperli mettere in relazione con gli esseri viventi e con altri elementi naturali.- Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte e relativi vantaggi e rischi.- Conoscere ed utilizzare oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed essere in grado di classificarli e descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.- Utilizzare adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti.• Imparare a riconoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e se guidato è in grado di farne un uso responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.- Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi figurativi.	<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none">- Operare attraverso procedure grafiche utilizzando gli strumenti e le regole del disegno tecnico.- Leggere e comprendere semplici disegni geometrici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.- Effettuare semplici prove sulle proprietà dei materiali <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none">- Riconoscere ed analizzare il settore produttivo di provenienza di oggetti presi in esame: dalla materia prima al prodotto finito, al riutilizzo.- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none">- Realizzare piccoli manufatti con strumenti e materiali semplici- Utilizzare un lessico appropriato e specifico della disciplina.- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi.	<ul style="list-style-type: none">- I diversi materiali (origine, processi produttivi, tipi, proprietà, utilizzi e problemi connessi allo smaltimento).- I fattori fondamentali<ul style="list-style-type: none">• della produzione (origine dei materiali, trasformazione, distribuzione, smaltimento);• dei settori dell'economia;• delle fasi del processo produttivo.- Le differenze tra i sistemi manuali, artigianali del passato e quelli più moderni e i possibili rapporti con l'ambiente.- Le regole del D.T., della corretta denominazione degli elementi di base della geometria; dell'uso corretto degli strumenti per rappresentarli; dei poligoni e dei loro sistemi di costruzione.- Il lessico appropriato e specifico della disciplina.



COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">- Riconoscere nell'ambiente circostante i principali sistemi tecnologici e saperli mettere in relazione con gli esseri viventi e con altri elementi naturali.- Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconoscere le diverse forme di energia coinvolte e relativi vantaggi e rischi.- Conoscere ed utilizzare oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed essere in grado di classificarli e descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.- Utilizzare adeguate risorse materiali, informative ed organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti.- Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi figurativi.- Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.- Essere in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.	<p>Vedere, osservare e sperimentare</p> <ul style="list-style-type: none">- Operare attraverso procedure grafiche utilizzando gli strumenti e le regole del disegno tecnico.- Leggere e comprendere semplici disegni geometrici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.- Analizzare le fasi dei processi produttivi ed energetici: dagli aspetti organizzativi ai problemi di dismissione e smaltimento. <p>Prevedere, immaginare e progettare</p> <ul style="list-style-type: none">- Riconoscere ed analizzare il settore produttivo di provenienza di oggetti presi in esame: dalla materia prima al prodotto finito, al riutilizzo.- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.- Riconoscere ed analizzare proprietà e caratteristiche dei vari mezzi di comunicazione ed utilizzarli in modo appropriato. <p>Intervenire, trasformare e produrre</p> <ul style="list-style-type: none">- Realizzare piccoli manufatti con strumenti e materiali semplici- Utilizzare un lessico appropriato e specifico della disciplina- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi	<ul style="list-style-type: none">- I diversi materiali (origine, processi produttivi, tipi, proprietà, utilizzi e problemi connessi allo smaltimento).- I fattori fondamentali :<ul style="list-style-type: none">▪ della produzione (origine dei materiali, trasformazione, distribuzione, smaltimento);▪ dei settori dell'economia;▪ delle fasi del processo produttivo.- Le differenze tra i sistemi manuali, artigianali del passato e quelli più moderni ed i possibili rapporti con l'ambiente.- Le regole del D.T., la corretta denominazione degli elementi della geometria;- l'uso corretto degli strumenti per rappresentarli; le principali figure piane e solide il loro sistema di costruzione e le varie tecniche per rappresentarle; le scale di riduzione e il metodo della quotatura dei disegni.- Il lessico appropriato e specifico della disciplina.- Conoscere la classificazione e le varie fonti di energia- Le origini, le manifestazioni, le trasformazioni dell'energia e le problematiche legate alla sua produzione, in relazione all'ambiente e all'economia.- Gli aspetti pratici legati alla produzione, al trasporto, all'uso e alla trasformazione dell'energia elettrica.- La struttura e la tecnica dei principali mezzi di trasporto e le problematiche legate al loro utilizzo, in relazione all'ambiente e alla sicurezza.- I mezzi di comunicazione e di conservazione delle informazioni.