

Istituto Comprensivo Statale "Gabriele Camozzi" Scuola Secondaria di Primo Grado
Curricolo di tecnologia
CLASSE PRIMA SECONDARIA

INDICATORI	COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	RACCORDI INTERDISCIPLINARI	COMPETENZE PER LA CITTADINANZA
IL MONDO FATTO DALL'UOMO	-conosce le relazioni forma/funzione/materiali attraverso esperienze personali, anche se molto semplici, di progettazione e realizzazione.	-rileva le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo con cui sono ottenuti.	- le proprietà dei materiali. i cicli produttivi dal materiale al prodotto finito, la dismissione e il riciclaggio.	L'alunno:- <ul style="list-style-type: none"> - È consapevole del proprio modo di apprendere, perché riconosce le difficoltà incontrate e adotta strategie atte a superarle. - Si impegna nella costruzione del suo sapere ed è capace di sviluppare autonomia nello studio. - Riflette sul proprio comportamento, valutando gli esiti delle proprie azioni, per migliorare - È disposto a partecipare con i compagni ad attività vissute in modo condiviso e partecipato, siano esse attivate all'interno o all'esterno della scuola - attraverso l'azione didattica dà senso e significato alla ricchezza di esperienze di cui è portatore. 	Tutte le discipline; in particolare Matematica per la parte grafica e Scienze per i saperi relative all'utilizzo delle risorse.	- conosce le risorse ambientali del proprio territorio - sviluppa la consapevolezza del riciclaggio per il rispetto dell'ambiente.
METODI – TECNICHE E STRUMENTI DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA	-segue la rappresentazione grafica di figure piane o di oggetti, usando correttamente gli	-partendo dall'osservazione, esegue la rappresentazione grafica di	rappresentazione e grafica delle figure piane e degli oggetti ad esse	Il docente: <ul style="list-style-type: none"> - valorizza il vissuto personale e le conoscenze dell'alunno. -favorisce interessi e curiosità. 		

	strumenti del disegno	figure geometriche o di oggetti, applicando le regole del disegno.	riconducibili.	-incoraggia l'apprendimento collaborativo. -promuove l'integrazione e valorizza le diversità. -avvia alla consapevolezza del proprio percorso di apprendimento.		
STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE	-utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative e di apprendimento e di relazione con gli altri - Coding con Scratch: farsi capire da un computer	-conosce i componenti basilari di un computer e le relazioni essenziali tra di essi. - usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro e presentarne i risultati.	-utilizzo dello strumento informatico, applicando le competenze di base. - conoscere e gestire il linguaggio di programmazione e coding.	Metodologia: lezione frontale e/o dialogata, correlata all'utilizzo di materiale grafico, esercitazioni individuali e collettive. Verifiche oggettive di comprensione e produzione; verifiche argomentative orali e scritte.	Tecnologia: possibili collegamenti con matematica e scienze su linguaggio di programmazione	- Sviluppa le conoscenze informatiche e multimediali.