

PROFILO DI COMPETENZA

TECNOLOGIA

La tecnologia ha il compito di promuovere nei bambini e nei ragazzi forme di pensiero e atteggiamenti attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse.

Lo studio e l'esercizio della tecnologia favoriscono e stimolano la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale.

La tecnologia si occupa degli interventi e delle trasformazioni che l'uomo opera nei confronti dell'ambiente per garantirsi la sopravvivenza e, più in generale, per la soddisfazione dei propri bisogni. Rientrano nel campo di studio della tecnologia i principi di funzionamento e le modalità di impiego di tutti gli strumenti, i dispositivi, le macchine e i sistemi – materiali e immateriali – che l'uomo progetta, realizza e usa per gestire o risolvere problemi.

Le ABILITÀ / PROCESSI COGNITIVI / ATTEGGIAMENTI fondamentali che connotano la Tecnologia sono:

- **OSSERVARE**
- **SPERIMENTARE**
- **PROGETTARE**
- **APPLICARE (PRODURRE)**
- **INNOVARE**

PROFILI DI COMPETENZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

CLASSE I - PRIMARIA

L'allievo è in grado di

- **osservare** oggetti di uso comune e facilmente reperibili e di riconoscere materiali diversi;
- **sperimentare** con il proprio corpo, usando i sensi per ricavare informazioni sull'ambiente circostante e attraverso prove ed esperienze conoscere le proprietà dei materiali;
- **progettare** : sceglie i materiali per realizzare disegni e inizia ad organizzare lo spazio / foglio;
- **applicare (produrre)** semplici elaborati con materiali strutturati e non e con diverse tecniche manipolative;
- **innovare**: riconosce alcune caratteristiche principali delle apparecchiature informatiche (LIM e computer).

CLASSE II e III- PRIMARIA

L'allievo è in grado di

- **osservare** oggetti di uso comune e facilmente reperibili, al fine di utilizzarli per scopi diversi e riconoscere materiali diversi e classificarli in base alle loro caratteristiche fisiche;
- **sperimentare**: è in grado di scegliere e utilizzare diversi materiali per costruire semplici manufatti;
- **progettare**: sceglie in modo guidato gli strumenti e i materiali adatti alla realizzazione di progetti e/o manufatti da realizzare individualmente o in piccolo gruppo;

- **applicare (produrre)** elaborati e utilizza consapevolmente materiali e strumenti adatti ;
- **innovare:** conosce le caratteristiche principali delle apparecchiature e le relazioni essenziali fra di esse (computer, tastiera, mouse, stampante/scanner, LIM) e utilizza semplici programmi di videoscrittura.

CLASSE IV e V- PRIMARIA

L'allievo è in grado di

- **osservare** in modo critico oggetti dell'ambiente circostante e riconoscerne la funzione, al fine di utilizzarli consapevolmente per scopi diversi;
- **sperimentare / realizzare** in modo più consapevole e progettuale l'utilizzo di diversi materiali.
- **progettare:** sceglie in modo autonomo gli strumenti e i materiali adatti alla realizzazione di progetti e/o manufatti da realizzare individualmente o in piccolo gruppo
- **applicare (produrre)** elaborati, bidimensionali, tridimensionali e di tipo digitale e utilizza consapevolmente materiali e strumenti adatti .
- **innovare:** approfondisce la conoscenza dei programmi di videoscrittura e dei mezzi di comunicazione in dotazione alla scuola e li utilizza in modo adeguato allo scopo comunicativo; conosce l'utilizzo della rete per la ricerca e l'utilizzo di informazioni.

PROFILI DI COMPETENZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA – SECONDARIA DI 1^ GRADO

Lo studente è in grado di

- **osservare:** l'alunno è in grado di riconoscere, con la mediazione dell'insegnante, nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che si stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.;
- **sperimentare:** è in grado di iniziare ad approfondire la conoscenza delle caratteristiche e delle proprietà dei materiali più comuni per realizzare semplici manufatti anche attraverso l'uso degli strumenti da disegno (squadra, riga, compasso);
- **progettare:** inizia a progettare semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico e/o strumenti multimediali;
- **applicare (produrre):** realizza elaborati di diverso tipo, tenendo conto delle indicazioni e delle principali fasi operative.
- Usa autonomamente programmi di videoscrittura per supportare il proprio lavoro.

CLASSE SECONDA – SECONDARIA DI 1^ GRADO

Lo studente è in grado di

- **osservare:** l'alunno è in grado di riconoscere, in modo più accurato, nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che si stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali;

- **sperimentare:** sperimenta altri metodi grafici per rappresentare la realtà utilizzando in maniera più consapevole e mirata gli strumenti da disegno;
- **progettare:** progetta semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico e/o strumenti multimediali;
- **applicare (produrre):** inizia a impostare un piano di lavoro per realizzare elaborati di diverso tipo, tenendo conto delle principali fasi operative;
- Usa autonomamente programmi di videoscrittura e di presentazione per supportare il proprio lavoro presentandolo in modo personalizzato.

CLASSE TERZA – SECONDARIA DI 1^ GRADO

Lo studente è in grado di

- **osservare:** l'alunno è in grado di riconoscere, in modo autonomo, nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che si stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali;
- **sperimentare:** è in grado di cogliere le caratteristiche e l'utilizzo dei vari tipi di energia e fonti di energia;
- **progettare** modelli più elaborati e rappresentazioni grafiche complesse utilizzando elementi del disegno tecnico e/o strumenti multimediali;
- **applicare (produrre):** imposta autonomamente, lavorando in modo individuale e in gruppo, un piano di lavoro per realizzare elaborati di diverso tipo;
- usa autonomamente e consapevolmente i linguaggi multimediali per realizzare prodotti digitali.