

**Curricolo di TECNOLOGIA**

**Classe 1°**

**Anno Scolastico 2021/2022**

| **AREA SCIENTIFICO-TECNOLOGICA** |
| --- |

| COMPETENZE | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | CONTENUTI |
| --- | --- | --- |
| **Individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta**  **Competenza alfabetica funzionale** |  |  |
| **Utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare**  **Competenza multilinguistica** |  |  |
| **Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni**  **Conoscere il materiale, forma, funzione di oggetti, strumenti e macchine di uso comune**  **Utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi**  **Realizzare rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno geometrico**  **Competenza matematica e competenza in scienza, tecnologia e ingegneria** | * Conoscere il ciclo vitale, la classificazione le proprietà e le lavorazioni dei materiali * Conoscere i problemi legati all’ambiente relativi alla lavorazione e produzione di oggetti, allo smaltimento dei rifiuti e al loro riutilizzo * Acquisire la terminologia e le convenzioni grafiche del disegno tecnico * Saper utilizzare correttamente gli strumenti del disegno * Saper riprodurre disegni in scala. Saper costruire graficamente figure geometriche piane | **Teoria**  Risorse naturali, materie prime, materiali  Ciclo vitale, classificazione e proprietà dei materiali:  - Legno   * Carta * Metalli * Materiali da costruzione * Materie plastiche * Fibre tessili * Nuovi materiali   Riciclo dei materiali  **Disegno**  Tecnica di scrittura  Strumenti del disegno  Scale di proporzione  Squadratura del foglio  Nomenclatura degli enti geometrici fondamentali  Costruzione di linee parallele, perpendicolari  Divisione di angoli  Costruzione di figure geometriche piane |
| **Utilizzare le tecnologie digitali con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere**  **Competenza digitale** | * Conoscere ed utilizzare termini specifici dell’informatica. Individuare le parti principali di un computer | **Informatica**  Hardware  Software |
| **Utilizzare le informazioni apprese o vissute in esperienze di vita personali per usare e applicare conoscenze in contesti nuovi**  **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** | * Obiettivo trasversale |  |
| **Sviluppare competenze ispirate ai valori della responsabilità, della legalità, della partecipazione e della solidarietà**  **Competenza in materia di cittadinanza** | * Prendere coscienza dei cambiamenti climatici causati dall’intervento umano sulla natura e impegnarsi attivamente per la tutela e la salvaguardia dell’ambiente in cui si vive | **Cittadinanza**  Obiettivi comuni per la sostenibilità (Agenda 2030)  Sostenibilità ambientale  Riciclaggio |
| **Tradurre le idee in azione utilizzando la propria creatività e misurandosi con novità e imprevisti**  **Competenza imprenditoriale** | * Obiettivo trasversale |  |
| **Cogliere, anche attraverso confronti, la diversità culturale e**  **linguistica in Europa e in altre parti del mondo e la necessità di preservarla**  **Competenza in materia di consapevole zza ed**  **espressione culturali** |  |  |