

PROGRAMMAZIONE TECNOLOGIA

CLASSI PRIME

Prerequisiti: Distinguere e descrivere con parole e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendo le differenze per forme, materiali e funzioni.

AREE DELLA TECNICA	OBIETTIVI RICAVATI DAI CRITERI GENERALI	COMPETENZE FINALI	METODOLOGIE	CONTENUTI	VERIFICHE
I LINGUAGGI DEL MONDO DELLA TECNICA (1° LIVELLO)	Capacità di adoperare correttamente gli strumenti da disegno. Conoscenza e comprensione del linguaggio grafico-geometrico.	Adoperare matite, compasso, squadrette, riga, goniometro. Conoscere ed usare i principali elementi geometrici (punto, linea, angoli ecc.)	Organizzazione tenuta del quaderno. Esercitazioni grafiche.	La rappresentazione grafica: il segno grafico Disegno strumentale Disegno geometrico Organizzazione dello spazio.	Test di ingresso Controllo tenuta del quaderno Interrogazioni Controllo elaborati.
STRUTTURA DELLA TECNOLOGIA		La tipologia delle principali aree della tecnica		Analisi della realtà tecnologica in relazione con l'ambiente	Prove oggettive del tipo si/no Scelte multiple Completamenti.
LA METROLOGIA (1° LIVELLO)	Conoscenza e comprensione delle unità relative alle grandezze lineari, peso, volume superfici, tempi ecc.	La nozione di misura. Conoscenza dei termini, dei concetti e delle regole del S.I. Individuazione multipli e sottomultipli.	Effettuare stime ad occhio e misurazioni mediante strumenti. Uso di mezzi audiovisivi.		

MATERIALI	Conoscenza dei processi di fabbricazione e delle proprietà tecnologiche, meccaniche, fisiche dei materiali.	Individuare le fasi dei processi di fabbricazione. Comunicare le varie caratteristiche d'uso dei materiali studiati	Progettare e realizzare tabelle illustrative corredate da adeguata simbologia	Carta, Legno, plastica, gomma, vetro.	Interrogazioni. Controllo delle mappe.
INFORMATICA E COMPUTER (1° LIVELLO)	Elementi base del linguaggio informatico.		Prime esercitazioni.	Il computer visto da vicino Il sistema operativo.	