

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA		
	AL TERMINE DELLA PRIMA CLASSE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
COMPETENZA REALTÀ (vedere, osservare, sperimentare)	Osservando la realtà tecnologica, analizzare il processo di innovazione nelle diverse tappe evolutive.	Osservando la realtà tecnologica, avviare la valutazione delle scelte più idonee al raggiungimento dello scopo prefissato.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> -Leggere informazioni da fonti diverse -Interpretare dati -Confrontare le nuove informazioni con quelle già in possesso -Riferire le tappe dell'innovazione tecnologica -Osservare la realtà contemporanea 	<ul style="list-style-type: none"> -Leggere informazioni da fonti diverse -Interpretare dati -Confrontare le nuove informazioni con quelle già in possesso e cogliere le differenze -Valutare la realtà contemporanea -Rilevare problemi
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> -Bisogni, risorse e beni -Tappe evolutive della storia tecnologica dell'umanità -Energia per produrre -Processi produttivi -Vita del prodotto 	<ul style="list-style-type: none"> -Storia dell'edilizia -Tipologie di edifici -Modalità di costruzione -Materiali da costruzione -La città e il suo sviluppo -Tipologie di abitazioni -La propria città -Servizi pubblici -Infrastrutture cittadine -Le strade e i mezzi di trasporto -Il Codice della Strada
COMPETENZA DISEGNO (intervenire, trasformare, produrre)	Osservare enti geometrici e produrre disegni, utilizzando la tecnica conosciuta, in accordo con le regole del disegno geometrico e utilizzando in modo	Elaborare disegni geometrici e tecnici con la procedura corretta, utilizzando in modo appropriato gli strumenti da disegno.

	appropriato tutti gli strumenti.	
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> -Applicare la tecnica di rappresentazione all'ente geometrico da rappresentare -Usare strumenti tecnici 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare l'ente geometrico - Utilizzare correttamente la tecnica grafica - Utilizzare strumenti manuali e/o software grafico
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Strumenti dal disegno - Costruzioni geometriche - Disegno geometrico 	<ul style="list-style-type: none"> - Le proiezioni ortogonali - Il disegno quotato - Il disegno digitale
COMPETENZA DIGITALE	Comprendere e usare linguaggi specifici, utilizzando procedure e istruzioni condivise ed efficaci, cominciando ad individuare le potenzialità e i rischi nell'uso delle tecnologie.	Comprendere e usare linguaggi specifici, utilizzando procedure e istruzioni condivise ed efficaci, individuando le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Accedere alla rete per cercare informazioni e dati utili - Comprendere, manipolare e archiviare testi, immagini e disegni di varia provenienza tramite applicativi digitali - Cercare, selezionare e utilizzare un programma di utilità presente sul dispositivo - Usare risorse libere on-line - Avvicinarsi ad un processo risolutivo col linguaggio computazionale 	<ul style="list-style-type: none"> - Accedere alla rete per cercare informazioni e dati utili - Comprendere, manipolare e archiviare in modo autonomo testi, immagini e disegni di varia provenienza tramite applicativi digitali - Utilizzare i programmi di utilità presenti sul dispositivo - Usare risorse libere on-line - Elaborare il processo risolutivo col linguaggio computazionale
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> - Hardware e software - Potenzialità del web - Applicativi liberi di videoscrittura, fogli di calcolo e presentazione - Rischi e pericoli della rete - Linguaggio computazionale su Code.org. 	<ul style="list-style-type: none"> - Applicativi liberi di videoscrittura, fogli di calcolo e presentazione - Potenzialità e rischi del web - Le fonti autorevoli e quelle ingannevoli - Linguaggio computazionale su Code.org - Scratch - Minecraft