

Classe 1A		U.d.a. n. 1
Materia Tecnologia		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "RIGA E SQUADRA"	
2	COMPETENZE GENERALI DI RIFERIMENTO 3-Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia: utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifiche-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. 4-Competenze digitali: utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie della comunicazione per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. 5-Imparare ad imparare: possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è capace di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo 6-Competenze sociali e civiche: ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri 7-Spirito di iniziativa: ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti 8-Consapevolezza ed espressione culturale: - riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco - si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società - in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali	
3	COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO Conosce le basi della geometria e delle forme geometriche. Utilizza gli strumenti del disegno tecnico. E' in grado di costruire poligoni regolari, e di costruire forme simmetriche.	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di elaborati grafici con poligoni regolari e coloriture
5	CONTENUTI	Disegno Tecnico Rappresentazione grafica degli oggetti
6	ABILITÀ	Osserva, analizza e misura. Descrive con lessico appropriato e attraverso elaborati grafici

7	METODI, STRUMENTI, MATERIALI UTILIZZATI...	Si valutano tutte le fasi di osservazione e di registrazione di dati Strumenti del disegno tecnico (tipologia e corretto utilizzo) Si valuta il prodotto finale (completezza, correttezza, complessità e presentazione)		
8	TIPOLOGIA DI VERIFICA	Elaborati grafici		
9	PARAMETRI DI VALUTAZIONE	Controllo costante del lavoro assegnato, osservazione durante il lavoro svolto in classe, prove di verifica (grafiche, scritte, orali)		
10	TEMPI DELL'U.D.A.	12 -14 ore		
11	LA VALIDAZIONE DEI RISULTATI			
		2/3 raggiunti (sì- no)	non raggiunti n° allievi	N.C. n° allievi
	Conoscenze			
	Abilità			
	Competenza			
12 MODIFICHE, VARIAZIONI, SPECIFICAZIONI ... per favorire inclusione, apprendimento DSA e BES ...				
13 MODIFICHE/OSSERVAZIONI per la stesura dell'unità successiva o come revisione della stessa				
14. VALIDAZIONE DELL'U.d.A. IN DATA _____ FIRMA _____				

Classe 1A		U.d.a. n. 2
Materia Tecnologia		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- "LEGNO"	
2	<p>COMPETENZE GENERALI DI RIFERIMENTO</p> <p>3-Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia: utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifiche-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.</p> <p>4-Competenze digitali: utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie della comunicazione per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p> <p>5-Imparare ad imparare: possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è capace di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo</p> <p>6-Competenze sociali e civiche: ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri</p> <p>7-Spirito di iniziativa: ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti</p> <p>8-Consapevolezza ed espressione culturale:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco -si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società -in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali 	
3	<p>COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO Conosce le informazioni sul materiale "Legno" e le utilizza per realizzare un elaborato.</p>	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di una presentazione in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sul materiale Legno
5	CONTENUTI	Settori produttivi ed economici e tecnologie collegate I materiali, le parti e le loro connessioni
6	ABILITÀ	Esperienze che comporteranno diverse attività, tutte attinenti al metodo della ricerca Es: ricerca progettuale, intesa come percorso che, partendo da un problema (bisogno), segua le fasi operative che individuino e realizzino la soluzione migliore

7	METODI, STRUMENTI, MATERIALI UTILIZZATI...	Si ricorrerà al metodo induttivo, inteso “come momento ed espressione di cultura”; quindi partendo dalla realtà degli alunni, si isoleranno situazioni problematiche e stimolanti che li inducano a scoprire principi e regole di carattere generale attraverso la metodologia della scoperta e della ricerca. Dal fare “problematicamente posto” alla conoscenza e alla tecnica, intese “come momento ed espressione di cultura”		
8	TIPOLOGIA DI VERIFICA	Presentazioni alla classe in Power Point, Keynote o altro, con informazioni e approfondimenti sul materiale Legno		
9	PARAMETRI DI VALUTAZIONE	Controllo costante del lavoro assegnato, osservazione durante il lavoro svolto in classe, prove di verifica (scritte, orali)		
10	TEMPI DELL’U.D.A.	12 -14 ore		
11	LA VALIDAZIONE DEI RISULTATI			
		2/3 raggiunti (sì-no)	non raggiunti n° allievi	N.C. n° allievi
	Conoscenze			
	Abilità			
	Competenza			
12 MODIFICHE, VARIAZIONI, SPECIFICAZIONI ... per favorire inclusione, apprendimento DSA e BES ...				
13 MODIFICHE/OSSERVAZIONI per la stesura dell’unità successiva o come revisione della stessa				
14. VALIDAZIONE DELL’U.d.A. IN DATA _____ FIRMA _____				

Classe 1A		U.d.a. n. 3
Materia Tecnologia		prof. L. Chiesa
1	TITOLO- “COMUNICAZIONE CON STRUMENTI INFORMATICI”	

2	COMPETENZE GENERALI DI RIFERIMENTO 3-Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia: utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifiche-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse. 4-Competenze digitali: utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie della comunicazione per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. 5-Imparare ad imparare: possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è capace di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo 6-Competenze sociali e civiche: ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri 7-Spirito di iniziativa: ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti 8-Consapevolezza ed espressione culturale: - riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco - si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società - in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali	
3	COMPETENZE SPECIFICHE DI RIFERIMENTO E' consapevole del possibile utilizzo di word, power point, pages, keynote.... per riassumere tutte le informazioni date e rielaborarle sotto forma di presentazione	
4	COMPITO DI REALTÀ/ PRODOTTO	Realizzazione di una dispensa e una presentazione che riassume il lavoro svolto nell'ambito dei vari argomenti trattati, il legno la carta...
5	CONTENUTI	Utilizzo base del computer; Word e Power Point e altri software
6	ABILITÀ	Sa utilizzare autonomamente i programmi Word, Power Point, Pages, Keynote o altro
7	METODI, STRUMENTI, MATERIALI UTILIZZATI...	Preparazione presentazione (come si struttura)
8	TIPOLOGIA DI VERIFICA	Valutazione del prodotto finale
9	PARAMETRI DI VALUTAZIONE	Controllo costante del lavoro assegnato, osservazione durante il lavoro svolto in classe, prova di verifica orale

10	TEMPI DELL'U.D.A.	12 -14 ore (in sovrapposizione alle ore di approfondimenti sui settori produttivi)		
11	LA VALIDAZIONE DEI RISULTATI			
		2/3 raggiunti (sì-no)	non raggiunti n° allievi	N.C. n° allievi
	Conoscenze			
	Abilità			
	Competenza			
12 MODIFICHE, VARIAZIONI, SPECIFICAZIONI ... per favorire inclusione, apprendimento DSA e BES ...				
13 MODIFICHE/OSSERVAZIONI per la stesura dell'unità successiva o come revisione della stessa				
14. VALIDAZIONE DELL'U.d.A. IN DATA _____ FIRMA _____				