

Istituto Comprensivo “Luigi Capuana” – Mineo
Anno Scolastico 2020-2021

CURRICOLO DI: TECNOLOGIA

SCUOLA: PRIMARIA

CLASSI: PRIME

INDICATORI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE (saper)	ABILITA'/COMPETENZE (saper fare/saper essere)
<p>A-ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO</p>	<p>1- Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso.</p> <p>2-Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p>	<p>1. I materiali e le loro caratteristiche fisiche: legno, metallo, plastica, stoffa e gomma</p> <p>2. Le proprietà degli oggetti</p> <p>3. Le principali funzioni d'uso di un oggetto</p> <p>4. Le parti costitutive di un oggetto</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Classificare gli oggetti usati a scuola ▪ Riconoscere i materiali principali ▪ Classificare gli oggetti secondo un attributo ▪ Conoscere le proprietà di alcuni oggetti di uso comune ▪ Riconoscere i principali materiali con cui gli oggetti vengono costruiti. ▪ Distinguere gli oggetti in base a determinate caratteristiche (materiali diversi) ▪ Saper seguire istruzioni d'uso. ▪ Usare in maniera integrata strumenti di tipo diverso.

STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE	A. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gli oggetti tecnologici 2. I componenti del computer 3. Le periferiche 4. La tastiera e il mouse 5. Il pulsante start 6. Il desktop 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere a livello generale le caratteristiche degli strumenti di comunicazione. 2. Riconoscere e classificare vari oggetti tecnologici 3. Analizzare e denominare gli strumenti informatici e le loro parti in base alle loro funzioni. 4. Conoscere i principali componenti del computer 5. Conoscere le principali periferiche 6. Conoscere i comandi di tastiera e mouse 7. Sperimentare le funzioni del mouse in situazioni di gioco. 8. Scoprire le potenzialità creative del mouse attraverso l'uso di software creativi.
---	--	---	---