

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

**CURRICOLO DI: TECNOLOGIA**

**SCUOLA: PRIMARIA**

**CLASSI: PRIME**

<b>INDICATORI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONOSCENZE (saper)</b>	<b>ABILITA'/COMPETENZE (saper fare/saper essere)</b>
<p><b>A-ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO</b></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"> <li>▪ Classificare gli oggetti usati a scuola</li> <li>▪ Riconoscere i materiali principali</li> <li>▪ Classificare gli oggetti secondo un attributo</li> <li>▪ Conoscere le proprietà di alcuni oggetti di uso comune</li> <li>▪ Riconoscere i principali materiali con cui gli oggetti vengono costruiti.</li> <li>▪ Distinguere gli oggetti in base a determinate caratteristiche (materiali diversi)</li> <li>▪ Saper seguire istruzioni d'uso.</li> <li>▪ Usare in maniera integrata strumenti di tipo diverso.</li> </ul>

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