

**Istituto Comprensivo “Luigi Capuana” –  
Mineo  
Anno Scolastico 2018-2019**

**CURRICOLO DI: TECNOLOGIA**

**SCUOLA: PRIMARIA**

**CLASSI: 1^ A-B-C**

INDICATORI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE (saper)	ABILITA'/COMPETENZE (saper fare/saper essere)
<p><b>ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO</b></p>	<p>A. 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>B. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. I materiali e le loro caratteristiche fisiche: legno, metallo, plastica, stoffa e gomma</li> <li>2. Le proprietà degli oggetti</li> <li>3. Le principali funzioni d'uso di un oggetto</li> <li>4. Le parti costitutive di un oggetto</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Classificare gli oggetti usati a scuola</li> <li>2. Riconoscere i materiali principali</li> <li>3. Classificare gli oggetti secondo un attributo</li> <li>4. Conoscere le proprietà di alcuni oggetti di uso comune</li> <li>5. Riconoscere i principali materiali con cui gli oggetti vengono costruiti.</li> <li>6. Distinguere gli oggetti in base a determinate caratteristiche (materiali diversi)</li> <li>7. Saper seguire istruzioni d'uso.</li> <li>8. Usare in maniera integrata strumenti di tipo diverso.</li> </ol>

<p>STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE</p>	<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> <li>9. Conoscere le funzioni del tasto START</li> <li>10. Saper accendere e spegnere il PC seguendo le giuste procedure.</li> <li>11. Conoscere il desktop e le icone</li> <li>12. Fare prime attività con il computer</li> </ol>
---	---	---	---