

Istituto Comprensivo “Luigi Capuana” – Mineo
Anno Scolastico 2019-2020

CURRICOLO DI: TECNOLOGIA

SCUOLA: PRIMARIA

CLASSI: I A C

INDICATORI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE (saper)	ABILITA'/COMPETENZE (saper fare/saper essere)
A) ESPORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO	<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>-I materiali e le loro caratteristiche fisiche: legno, metallo, plastica, stoffa e gomma</p> <p>- Le proprietà degli oggetti</p> <p>- Le principali funzioni d'uso di un oggetto</p> <p>. Le parti costitutive di un oggetto</p>	<p>-Classificare gli oggetti usati a scuola -</p> <p>- Riconoscere i materiali principali</p> <p>- Classificare gli oggetti secondo un attributo</p> <p>- Conoscere le proprietà di alcuni oggetti di uso comune</p> <p>- Riconoscere i principali materiali con cui gli oggetti vengono costruiti. -</p> <p>--Distinguere gli oggetti in base a determinate caratteristiche (materiali diversi)</p> <p>- Saper seguire istruzioni d'uso.</p> <p>- Usare in maniera integrata strumenti di tipo diverso</p>
B) STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE	1-Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione	<p>-Gli oggetti tecnologici</p> <p>- I componenti del computer</p> <p>- Le periferiche</p> <p>- La tastiera e il mouse</p> <p>- Il pulsante start</p> <p>- Il desktop</p>	<p>-Conoscere a livello generale le caratteristiche degli strumenti di comunicazione.</p> <p>- Riconoscere e classificare vari oggetti tecnologici</p> <p>-Conoscere i principali componenti del computer</p>

		-	<ul style="list-style-type: none">- Conoscere le principali periferiche 6. Conoscere i comandi di tastiera e mouse-Sperimentare le funzioni del mouse in situazioni di gioco.-Scoprire le potenzialità creative del mouse attraverso l'uso di software creativi
--	--	---	---