

Istituto Comprensivo “Luigi Capuana” – Mineo
Anno Scolastico 2017-2018

CURRICOLO DI: TECNOLOGIA

SCUOLA: PRIMARIA

CLASSI: PRIME

INDICATORI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE (saper)	ABILITA'/COMPETENZE (saper fare/saper essere)
<p>ESPLORARE IL MONDO FATTO DALL'UOMO</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> <p>C. Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.</p> <p>D. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.</p> <p>E. Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. I materiali e le loro caratteristiche fisiche: legno, metallo, plastica, stoffa e gomma 2. Le proprietà degli oggetti 3. Le principali funzioni d'uso di un oggetto 4. Le parti costitutive di un oggetto 5. Il pluviometro 6. Il domino degli animali 7. La giostra degli animali 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Classificare gli oggetti usati a scuola 2. Riconoscere i materiali principali 3. Classificare gli oggetti secondo un attributo 4. Conoscere le proprietà di alcuni oggetti di uso comune 5. Riconoscere i principali materiali con cui gli oggetti vengono costruiti. 6. Distinguere gli oggetti in base a determinate caratteristiche (materiali diversi) 7. Saper seguire istruzioni d'uso. 8. Usare in maniera integrata strumenti di tipo diverso. 9. Costruire un pluviometro 10. Realizzare un domino con cartoncino e semplici istruzioni 11. Realizzare una semplice giostra con materiali facilmente reperibili 12. Saper documentare procedure apprese.

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 7. Uso semplice del PC 	<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. 9. Conoscere le funzioni del tasto START 10. Saper accendere e spegnere il PC seguendo le giuste procedure. 11. Conoscere il desktop e le icone 12. Fare prime attività con il computer
---	--	---	---