



PROGRAMMAZIONE DIDATTICA PER CLASSI PARALLELE

TECNOLOGIA

CLASSE 1<sup>a</sup> A.S.2019-2020

<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>ATTIVITÀ</b>
Esplorare il mondo fatto dall'uomo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso</li> <li>• Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proprietà degli oggetti di uso comune</li> <li>• Funzione degli oggetti di uso comune e di semplici strumenti</li> <li>• Differenza tra oggetto e macchina</li> </ul>
Realizzare oggetti seguendo una metodologia progettuale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manufatti collegati a ricorrenze e a occasioni legate all'attività scolastica</li> </ul>
Conoscere le parti e gli utilizzi principali del computer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le parti del computer e le periferiche</li> <li>• Conoscere i principali utilizzi del computer: strumento con cui si può scrivere, disegnare, stampare, fare i conti, guardare video e non solo giocare.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computer e componenti: case, mouse, tastiera, monitor, stampante, ecc.</li> <li>• Utilizzo del computer per disegnare, vedere, ascoltare, scrivere, ecc.</li> </ul>
Saper accendere il computer ed utilizzarlo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avviare i programmi e utilizzare in modo elementare, ma efficace alcuni programmi didattici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principali termini utilizzati nelle situazioni operative <ul style="list-style-type: none"> <li>- accensione e di spegnimento attraverso lo specifico algoritmo</li> <li>- richiamare un programma seguendo le indicazioni verbali dell'insegnante</li> </ul> </li> <li>• Utilizzo corretto del mouse, imparando a posizionare in modo corretto la mano, a muoverlo e ad azionarne i pulsanti</li> <li>• Utilizzare software per disegnare</li> <li>• Uso di cd e dvd didattici</li> <li>• Giochi didattici online e offline</li> </ul>

