



PROGRAMMAZIONE DIDATTICA PER CLASSI PARALLELE

TECNOLOGIA

CLASSE 1^a A.S.2019-2020

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

