

Scuola Infanzia primaria secondaria di primo grado

ANNO SCOLASTICO 2022-2023

PROGETTAZIONE CURRICOLARE

Riferimenti normativi:

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 2006 - Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012

gruppo disciplinare: TECNOLOGIA

CLASSE: PRIMA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE INDIVIDUATI

- A. L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
 C. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO INDIVIDUATI**VEDERE E OSSERVARE**

1. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
2. Rappresentare i dati delle osservazioni attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi
3. Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica (conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio, conosce la nomenclatura informatica di base e le parti principali che compongono un PC e alcune periferiche; conosce e sperimenta semplici procedure informatiche quali l'accensione e lo spegnimento di un PC, apertura di alcuni programmi ai quali saper associare le icone corrispondenti).

PREVEDERE E IMMAGINARE

1. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.

INTERVENIRE E TRASFORMARE

1. Realizza oggetti con diversi materiali.

COMPETENZE CHIAVE: a- Comunicazione nella madrelingua b - Comunicazione nelle lingue straniere c- Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia d - Competenza digitale e- Imparare ad imparare f- Competenze sociali e civiche g- Spirito di iniziativa e imprenditorialità h- Consapevolezza ed espressione culturale

COMPETENZE RIFERITE AD AMBITI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ RIFERITE A OB. APPRENDIMENTO (NUMERO) E COMPETENZE CHIAVE (LETTERA)	CONOSCENZE/ CONTENUTI
VEDERE E OSSERVARE	1 a-b-c-d-f-h 2 a-b-c-d-f-h 3 a-b-c-d-f-h	1- Distinguere il mondo naturale da quello artificiale. 2- Descrivere oggetti cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni. 3- Conoscere i materiali più comuni: origini e proprietà. 4- Avvio all'uso di semplici tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi per rappresentare i dati. 5- Conoscere le parti principali che compongono il PC, alcune periferiche e le loro funzioni: tower, mouse, tastiera, monitor, stampante, webcam, microfono, ecc. Conoscere la procedura informatica per l'accensione e lo spegnimento del PC e della LIM. Utilizzare correttamente il mouse, imparando a posizionare in modo corretto la mano, a muoverlo e ad azionarne i pulsanti. Utilizzare la tastiera. Esplorare il desktop e riconoscere le principali icone e directory. La LIM e il PC per: disegnare, colorare, cancellare utilizzando Paint; scrivere semplici parole con un programma di videoscrittura. Usare App e giochi didattici su PC/tablet.
PREVEDERE E IMMAGINARE INTERVENIRE E TRASFORMARE	1 c-h 2 a-c-f-g	1- Pianificare e realizzare manufatti e decorazioni, utilizzando in modo adeguato strumenti e materiali. 2- Descrivere e documentare la sequenza delle operazioni.

Cardano al Campo, settembre 2022

Visto, Il Dirigente Scolastico