



ISTITUTO COMPRENSIVO CASTELLO DI SERRAVALLE - SAVIGNO

via XXV Aprile,52 VALSAMOGGIA – 40050 loc. Castello di Serravalle (BO) – C.F.:91171010373 - Tel. 051 670 48 24
 Sito internet www.icccastellodiserravalle.gov.it e-mail: boic810009@istruzione.it - segreteria@serravalle.istruzione.it

SCUOLA PRIMARIA DI CASTELLETTO- SAVIGNO

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA: TECNOLOGIA-INFORMATICA classe prima

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DEL CURRICOLO ESSENZIALE
<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni. • Realizza oggetti secondo una metodologia progettuale. • Esamina oggetti in relazione all'impatto con l'ambiente. • Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno esplora il mondo circostante. • Individua la funzione di oggetti e strumenti di uso comune. • Utilizza strumenti informatici.

INDICATORI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	ESPERIENZE di APPRENDIMENTO	COMPETENZE DISCIPLINARI
<p>I bisogni primari dell'uomo, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere, descrivere e rappresentare con il disegno elementi del mondo artificiale. • Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni. • Seguire istruzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperienze di osservazione, manipolazione e costruzione di oggetti in occasione delle diverse ricorrenze dell'anno (Natale, Pasqua, mostre, mercatini...). • Riconoscimento di proprietà, caratteristiche e funzioni di oggetti e materiali. • Eseguire semplici procedure pratiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere il mondo naturale da quello costruito dall'uomo, cogliendo le differenze sostanziali. • Utilizzare degli artefatti per soddisfare i bisogni. • Classificazione in base a forma, dimensione, materiale e funzione. • Costruzione di modelli e semplici manufatti.
<p>Le principali componenti del computer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti e semplici materiali digitali per l'apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza delle parti principali del computer. • Utilizzo del computer per semplici giochi didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer e attivare semplici procedure. • Utilizzare semplici software didattici.