

CURRICOLO TECNOLOGIA - INFORMATICA

Primo biennio scuola primaria (prima primaria, seconda primaria)

Competenza	Abilità	Conoscenze
Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo	 Realizzare oggetti seguendo una metodologia progettuale.  Individuare le funzioni di un oggetto.  Valutare il tipo di materiale in funzione all'impiego.	• Esecuzione di una procedura rispettando l'ordine logico e cronologico suggerito per la produzione di manufatti vari. • Osservazione e verbalizzazione delle caratteristiche di un oggetto. • Osservazione di modelli, riconoscimento di parti costituenti, materiali impiegati e modalità di assemblaggio. • Ottimizzazione e decorazione di un prodotto. • Osservazione e successiva selezione del materiale più idoneo per la realizzazione di manufatti vari . • Riconoscimento degli strumenti idonei ad una certa produzione ed eventuali pericoli legati al loro utilizzo.
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, in particolare quelle dell'informazione e della	 Individuare e denominare le parti che compongono il computer (case, tastiera, monitor, mouse....)	• Il computer nelle sue parti principali • Funzionamento del computer • Intuizione del significato di

comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate	 Accendere e spegnere correttamente il computer  Utilizzare mouse e tastiera  Utilizzare un programma di videografica (Tux Paint..)  Utilizzare un programma di videoscrittura (Word Pad...)  Salvare i propri dati e saperli riutilizzare	hardware e software • Utilizzo della videografica e della videoscrittura • Utilizzo di una cartella predefinita
---	---	---

Eventuali attività – situazioni formative che permettono di costruire la competenza

Progettazione e realizzazione di vari manufatti legati alle diverse discipline:

- il “treno dei numeri”; la linea dei numeri...;
- grafici di rilevazione del tempo;
- la ruota del tempo;
- i blocchi logici in gommapiuma, cartoncino...;
- tangram;
- domino;
- costruzione di solidi.
- Le forme nel mondo circostante: manipolazione dei blocchi logici;
- personaggi fantastici: tangram;
- utilizzo corretto e organizzazione degli strumenti scolastici ;
- smontaggio e montaggio di semplici oggetti o giochi.
- conversazioni guidate sul bisogno e relativa problematizzazione sulla scelta del materiale e/o degli strumenti più idonei alla realizzazione di semplici manufatti