

CURRICOLO DI TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ
1-Esplorare ed interpretare il mondo fatto dall'uomo; individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.	<ul style="list-style-type: none"> • Il mondo fatto dall'uomo 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere, descrivere oralmente e rappresentare con disegni, elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni, sapendoli collocare nel contesto d'uso.
2-Usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni ed acquisire i fondamentali principi di sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti e strumenti vari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.

<p>3- Realizzare oggetti seguendo una definita metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materiali vari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.
<p>4-Esaminare e rappresentare oggetti e processi, anche in relazione all'impatto con l'ambiente, e rilevare segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti vari 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere storie d'oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.
<p>5-Rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti del passato 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare oggetti del passato, rilevandone le trasformazioni nel tempo

<p>6- Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il PC e le sue componenti • Programmi di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la nomenclatura informatica di base. • Conoscere le parti principali che compongono un PC e alcune periferiche. • Conoscere e sperimentare semplici procedure informatiche: accensione e spegnimento di un PC, uso di alcuni programmi • Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio. • Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer, un comune programma di utilità
--	--	---