



**DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA**  
**CLASSE: PRIMA**  
**1° QUADRIMESTRE**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li><li>- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.</li><li>- Realizza oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni.</li><li>- Usa le nuove tecnologie in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Distinguere e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.</li><li>• Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.</li><li>• Seguendo delle istruzioni, realizzare semplici oggetti.</li><li>• Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio.</li><li>• Conoscere la nomenclatura informatica di base e sperimentare semplici procedure informatiche.</li></ul>	<p>Elementi del mondo artificiale. Funzioni di oggetti di uso quotidiano.</p> <p>Caratteristiche principali di alcuni materiali e loro classificazione.</p> <p>Istruzioni e procedure per la costruzione di oggetti.</p> <p>Regole del laboratorio informatico.</p> <p>Le principali componenti del computer.</p> <p>Procedure di semplici programmi</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Disegnare e classificare elementi del mondo artificiale.</li><li>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li><li>– Realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia concordata.</li><li>– Indicare le tappe di un processo e le modalità con le quali si è realizzato un semplice manufatto.</li><li>– Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e le norme di sicurezza date.</li><li>– Denominare le componenti del computer.</li><li>– Accendere e spegnere la macchina con le procedure adeguate.</li><li>– Utilizzare semplici programmi.</li></ul>



**DIPARTIMENTO: TECNOLOGIA**  
**CLASSE: PRIMA**  
**2° QUADRIMESTRE**

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li><li>- Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.</li><li>- Realizza oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni.</li><li>- Usa le nuove tecnologie in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri e per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Distinguere e rappresentare con disegni elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni.</li><li>• Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.</li><li>• Seguendo delle istruzioni, realizzare semplici oggetti.</li><li>• Conoscere e rispettare l'ambiente laboratorio.</li></ul>	<p>Elementi del mondo artificiale.</p> <p>Funzioni di oggetti di uso quotidiano.</p> <p>Caratteristiche principali di alcuni materiali e loro classificazione.</p> <p>Istruzioni e procedure per la costruzione di oggetti.</p> <p>Regole del laboratorio informatico.</p> <p>Le principali componenti del computer.</p> <p>Procedure di semplici programmi</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Disegnare e classificare elementi del mondo artificiale.</li><li>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li><li>– Realizzare semplici manufatti seguendo una metodologia concordata.</li><li>– Indicare le tappe di un processo e le modalità con le quali si è realizzato un semplice manufatto.</li><li>– Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le rispettive funzioni e le norme di sicurezza date.</li><li>– Denominare le componenti del computer.</li><li>– Accendere e spegnere la macchina con le procedure adeguate.</li><li>– Utilizzare semplici programmi.</li></ul>