

CLASSE PRIMA

TECNOLOGIA

Snodo: Vedere e osservare

Obiettivo: Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

Sotto-obiettivi	Strumenti	Strategie e metodologie	Risultati attesi
<ul style="list-style-type: none">• Discriminare con gli organi di senso le proprietà dei materiali	<ul style="list-style-type: none">• Materiali comuni• Supporti visivi• Supporti tattili• Contenitori	<ul style="list-style-type: none">• Didattica laboratoriale• Didattica multisensoriali• Modelling• Tutoring tra pari	<ul style="list-style-type: none">• Abbina materiali alle loro proprietà• Manipola materiali• Esprime sensazioni e preferenze.
<ul style="list-style-type: none">• Identificare e denominare i materiali			
<ul style="list-style-type: none">• Esprimere i risultati di un'esperienza diretta			

Snodo: Vedere e osservare

Obiettivo: Individuare le principali componenti del PC.

Sotto-obiettivi	Strumenti	Strategie e metodologie	Risultati attesi
<ul style="list-style-type: none">• Discriminare con i sensi le componenti informatiche	<ul style="list-style-type: none">• Computer• Supporti visivi• Materiale manipolativo• Semplici software	<ul style="list-style-type: none">• Didattica laboratoriale• Apprendimento multisensoriale• Modelling	<ul style="list-style-type: none">• Abbina le principali componenti del PC• Manipola con e senza aiuto mouse e tastiera• Riconosce e verbalizza riguardo le componenti principali del PC
<ul style="list-style-type: none">• Associare la componente alla sua azione principale			
<ul style="list-style-type: none">• Individuare la relazione tra componenti			

Snodo: Prevedere e immaginare

Obiettivo: Riconoscere semplici situazioni problematiche e cercare soluzioni.

Sotto-obiettivi	Strumenti	Strategie e metodologie	Risultati attesi
<ul style="list-style-type: none">• Individuare e segnalare un oggetto tecnologico non funziona come dovrebbe	•	•	•
<ul style="list-style-type: none">• Formulare semplici ipotesi			
<ul style="list-style-type: none">• Eseguire un'azione risolutiva e concreta			

Snodo: Intervenire e trasformare

Obiettivo: Riconoscere gli elementi essenziali di alcuni oggetti.

Sotto-obiettivi	Strumenti	Strategie e metodologie	Risultati attesi
<ul style="list-style-type: none">• Toccare e manipolare un oggetto per percepirne le singole parti	<ul style="list-style-type: none">• Oggetti reali e semplici• Modelli scomponibili• Supporti visivi e tattili• Contenitori a scomparti	<ul style="list-style-type: none">• Didattica laboratoriale• Modelling• Apprendimento guidato• Verbalizzazione	<ul style="list-style-type: none">• Abbina le parti di un oggetto al loro nome• Esplora, con e senza guida, gli oggetti• Comunica il riconoscimento di un oggetto e delle sue parti.
<ul style="list-style-type: none">• Associare una parte di un oggetto al nome			
<ul style="list-style-type: none">• Comprendere la funzione di ciascun elemento			
<ul style="list-style-type: none">• Collegare la parte di un oggetto alla funzione specifica			