

Classe prima

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale	a. Conoscere e utilizzare semplici oggetti di uso quotidiano b. Descrivere la funzione principale e la struttura di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano c. Spiegare il funzionamento di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano d. Analizzare e classificare i materiali in base alle loro caratteristiche e. Individuare i materiali più idonei alla realizzazione di semplici manufatti f. Comprendere il funzionamento di semplici macchine	I materiali
2. Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel proprio lavoro	a. Accendere e spegnere il computer b. Utilizzare la tastiera e il mouse	II PC e le sue componenti essenziali

Classe seconda

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
1. Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale	a. Conoscere alcuni processi di trasformazione b. Descrivere la sequenza delle operazioni necessarie per realizzare un oggetto c. Usare materiali e strumenti coerentemente con le loro funzioni	I materiali e le loro proprietà La materia Il diagramma di flusso
2. Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel proprio lavoro	a. Individuare la funzione delle varie componenti di un computer b. Raggiungere il programma desiderato e saperlo utilizzare	Il PC e le sue componenti

Classe terza

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale</p> <p>2. Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel proprio lavoro</p>	<p>a. Saper realizzare modelli di manufatti d'uso comune e individuare i materiali più idonei alla loro realizzazione</p> <p>a. Saper gestire autonomamente alcune funzioni del computer</p> <p>b. Accedere a Internet per cercare informazioni</p> <p>c. Saper comunicare attraverso l'uso della posta elettronica</p> <p>d. Utilizzare semplici applicazioni/programmi informatici</p>	<p>I materiali e le loro proprietà</p> <p>Browser e motori di ricerca</p> <p>E mail</p> <p>Gli strumenti di formattazione testuale</p> <p>Le periferiche: scanner, stampante ...</p>

Classe quarta

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale</p> <p>2. Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel proprio lavoro</p>	<p>a. Rilevare le caratteristiche di una semplice macchina e distinguere la funzione dal funzionamento</p> <p>a. Utilizzare funzioni più complesse di scrittura, grafica e/o presentazione</p>	<p>Le macchine</p> <p>Il PC e le sue potenzialità</p>

Classe quinta

COMPETENZA	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>1. Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale</p> <p>2. Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nel proprio lavoro</p>	<p>a. Realizzare un manufatto seguendo un semplice progetto</p> <p>b. Utilizzare funzioni più complesse di scrittura, grafica e/o presentazione</p>	<p>Le fasi di una progettazione</p> <p>La materia</p> <p>I materiali e loro proprietà</p> <p>Il PC e le sue potenzialità</p>