

**DISCIPLINA TECNOLOGIA CLASSE 2^**

<b>COMPETENZE GENERALI</b>	<b>OBIETTIVI SPECIFICI</b> (solo quelli oggetto di valutazione)	<b>CONTENUTI GENERALI/ATTIVITÀ</b>
<b>A. INTUISCE E PROGETTA, PREVEDE E IMMAGINA</b>	1) Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina 1.1) Osservare e distinguere elementi del mondo naturale e artificiale 1.2) Descrivere oralmente e rappresentare con il disegno elementi del mondo artificiale cogliendone le differenze per forme, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto dell'uso, riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza	- Somiglianze e differenze.
<b>B. UTILIZZA E SPERIMENTA</b>	1) Conoscere le principali procedure relative al funzionamento del computer (accensione e spegnimento del computer). 2) Conoscere le principali funzioni della tastiera.	- Tastiera, mouse/touch, scanner, stampante - Lim - Giochi didattici - *

\* PROGETTO D'ISTITUTO FESTA DEL LIBRO – CACCIA AL TESORO TELEMATICA