|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TECNOLOGIA | | | |
| *Competenza chiave europea:* **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA** | | | |
| *Competenza specifica:* VEDERE E OSSERVARE | | | |
|  | ***Conoscenze*** | ***Abilità*** | ***Competenze*** |
| **CLASSE 1°** | - Gli oggetti di uso quotidiano  - I materiali  - Le parti del computer | - Osservare, descrivere e rappresentare con disegni semplici oggetti d’uso quotidiano  - Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni  - Riconoscere le parti principali del computer | - Sa descrivere semplici oggetti di uso quotidiano  - Sa riconoscere le principali proprietà dei materiali più comuni  - Sa denominare le parti principali del computer |
| **CLASSE 2a** | - La raccolta differenziata | - Distinguere e classificare oggetti di uso comune riconoscendone i materiali e le parti che li compongono | - Sa riconoscere i materiali che compongono gli oggetti di uso comune per effettuarne la corretta raccolta differenziata |
| **CLASSE 3a** | - La trasformazione nel tempo di oggetti e strumenti di uso comune | - Osservare oggetti e strumenti del passato e rilevarne le trasformazioni | - Sa rilevare le trasformazioni intervenute nel tempo di oggetti e strumenti di uso comune |
| **CLASSE 4a** | - La rappresentazione dei dati dell’osservazione | - Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi | - Sa rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi |
| **CLASSE 5a** | - La rappresentazione grafica  - La lettura delle informazioni | - Eseguire semplici misurazioni e rappresentazioni grafiche dell’ambiente scolastico o della propria abitazione  - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio | - Sa eseguire semplici misurazioni e rappresentazioni grafiche dell’ambiente scolastico o della propria abitazione  - Sa leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio |
| *Competenza specifica:* PREVEDERE E IMMAGINARE | | | |
|  | ***Conoscenze*** | ***Abilità*** | ***Competenze*** |
| **CLASSE 1°** | - La misurazione  - La programmazione visuale (coding) | - Effettuare misurazioni arbitrarie di oggetti dell’ambiente scolastico  - Conoscere i primi comandi del codice visuale per far muovere un personaggio a destra/sinistra/alto/basso e raggiungere un obiettivo | - Sa effettuare misurazioni approssimative di oggetti  dell’ambiente scolastico  - Sa utilizzare i primi comandi del codice visuale per far muovere un personaggio a destra/sinistra/alto/basso e raggiungere un obiettivo |
| **CLASSE 2a** | - Gli oggetti e gli strumenti di uso quotidiano  - La programmazione visuale (coding) | - Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrivendone il funzionamento  - Conoscere i primi comandi del codice visuale per far muovere un personaggio a destra/sinistra/alto/basso/salto e raggiungere un obiettivo | - Sa riconoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrivendone il funzionamento  Sa utilizzare i primi comandi del codice visuale per far muovere un personaggio a destra/sinistra/alto/basso/salto e raggiungere un obiettivo |
| **CLASSE 3a** | - Gli oggetti e gli strumenti di uso quotidiano  - La programmazione visuale (coding) | - Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrivendone struttura e funzionamento  - Conoscere i primi comandi del codice visuale per far muovere/ruotare un personaggio e raggiungere un obiettivo | - Sa riconoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descrivendone struttura e funzionamento  - Sa utilizzare i principali comandi del codice visuale per far muovere/ruotare un personaggio e raggiungere un obiettivo |
| **CLASSE 4a** | - Gli oggetti e gli strumenti di uso quotidiano  - La programmazione visuale (coding) | - Immaginare i possibili miglioramenti di oggetti e strumenti di uso quotidiano  - Conoscere i comandi ciclici e condizionali del codice visuale per far muovere un personaggio e raggiungere un obiettivo | - Sa immaginare i possibili miglioramenti di oggetti e strumenti di uso quotidiano  - Sa utilizzare i comandi ciclici e condizionali del codice visuale per far muovere un personaggio e raggiungere un obiettivo |
| **CLASSE 5a** | - Gli oggetti e gli strumenti di uso quotidiano  - La programmazione visuale (coding) | - Immaginare i possibili miglioramenti di oggetti e strumenti di uso quotidiano  - Conoscere i comandi del codice visuale per creare ambienti e far interagire personaggi | - Sa immaginare i possibili miglioramenti di oggetti e strumenti di uso quotidiano  - Sa utilizzare i principali comandi del codice visuale per creare ambienti e far interagire personaggi |
| *Competenza specifica:* INTERVENIRE E TRASFORMARE | | | |
|  | ***Conoscenze*** | ***Abilità*** | ***Competenze*** |
| **CLASSE 1°** | - I manufatti  - Il materiale scolastico  - Il mouse e la tastiera | - Eseguire le istruzioni per realizzare un semplice manufatto  - Eseguire interventi di manutenzione e decorazione del proprio materiale scolastico  - Utilizzare il mouse e i primi comandi della tastiera | - Sa realizzare un semplice manufatto, seguendo delle istruzioni  - Sa manutenere e decorare il proprio materiale scolastico  - Sa utilizzare il mouse e i primi comandi della tastiera |
| **CLASSE 2a** | - I manufatti  - Il materiale scolastico  - La tastiera | - Eseguire le istruzioni per realizzare un semplice manufatto  - Eseguire interventi di manutenzione e decorazione del proprio materiale scolastico  - Utilizzare i comandi della tastiera | - Sa realizzare un semplice manufatto, seguendo delle istruzioni  - Sa manutenere e decorare il proprio materiale scolastico  - Sa utilizzare i comandi della tastiera |
| **CLASSE 3a** | - I manufatti  - Il materiale scolastico  - La videoscrittura  - Il disegno al computer | - Eseguire le istruzioni per realizzare un semplice manufatto  - Eseguire interventi di manutenzione e decorazione del proprio materiale scolastico  - Scrivere e inserire immagini in un testo utilizzando la videoscrittura  - Disegnare al computer | - Sa realizzare un semplice manufatto, seguendo delle istruzioni  - Sa manutenere e decorare il proprio materiale scolastico  - Sa scrivere e inserire immagini in un testo utilizzando la videoscrittura  - Sa disegnare al computer |
| **CLASSE 4a** | - I manufatti  - Il materiale scolastico  - La videoscrittura  - Il foglio elettronico  - La posta elettronica | - Eseguire le istruzioni per realizzare un semplice manufatto  - Eseguire interventi di manutenzione e decorazione del proprio materiale scolastico  - Scrivere, formattare e inserire immagini in un testo utilizzando la videoscrittura  - Costruisce tabelle ed elabora grafici utilizzando il foglio elettronico  - Inviare e ricevere messaggi di posta elettronica | - Sa realizzare un semplice manufatto, seguendo delle istruzioni  - Sa manutenere e decorare il proprio materiale scolastico  - Sa scrivere, formattare e inserire immagini in un testo utilizzando la videoscrittura  - Sa costruire tabelle ed elaborare grafici utilizzando il foglio elettronico  - Sa inviare e ricevere messaggi di posta elettronica |
| **CLASSE 5a** | - I manufatti  - Il materiale scolastico  - La presentazione multimediale  - Internet | - Eseguire le istruzioni per realizzare un semplice manufatto  - Eseguire interventi di manutenzione e decorazione del proprio materiale scolastico  - Creare e utilizzare la presentazione multimediale per esporre un argomento  - Utilizzare i motori di ricerca in Internet | - Sa realizzare un semplice manufatto, seguendo delle istruzioni  - Sa manutenere e decorare il proprio materiale scolastico  - Sa creare e utilizzare la presentazione multimediale per esporre un argomento  - Sa utilizzare i motori di ricerca in Internet |