

TECNOLOGIA

Competenza chiave europea: **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

Competenza specifica: **VEDERE E OSSERVARE**

	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Competenze</i>
CLASSE 1^o	<ul style="list-style-type: none"> - Gli oggetti di uso quotidiano - I materiali - Le parti del computer 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa descrivere semplici oggetti di uso quotidiano - Sa riconoscere le principali proprietà dei materiali più comuni - Sa denominare le parti principali del computer
CLASSE 2^a	<ul style="list-style-type: none"> - La raccolta differenziata 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere e classificare oggetti di uso comune riconoscendone i materiali e le parti che li compongono 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa riconoscere i materiali che compongono gli oggetti di uso comune per effettuare la corretta raccolta differenziata
CLASSE 3^a	<ul style="list-style-type: none"> - La trasformazione nel tempo di oggetti e strumenti di uso comune 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare oggetti e strumenti del passato e rilevarne le trasformazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa rilevare le trasformazioni intervenute nel tempo di oggetti e strumenti di uso comune
CLASSE 4^a	<ul style="list-style-type: none"> - La rappresentazione dei dati dell'osservazione 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi

CLASSE 5^a	<ul style="list-style-type: none"> - La rappresentazione grafica - La lettura delle informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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
<i>Competenza specifica: PREVEDERE E IMMAGINARE</i>			
	<i>Conoscenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Competenze</i>
CLASSE 1^o	<ul style="list-style-type: none"> - La misurazione - La programmazione visuale (coding) 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 2^a	<ul style="list-style-type: none"> - Gli oggetti e gli strumenti di uso quotidiano - La programmazione visuale (coding) 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 3^a	<ul style="list-style-type: none"> - Gli oggetti e gli strumenti di uso quotidiano - La programmazione visuale (coding) 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 4^a	<ul style="list-style-type: none"> - Gli oggetti e gli strumenti di uso quotidiano - La programmazione visuale (coding) 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 5^a	<ul style="list-style-type: none"> - Gli oggetti e gli strumenti di uso quotidiano - La programmazione visuale (coding) 	<ul style="list-style-type: none"> - Immaginare i possibili miglioramenti di oggetti e strumenti di uso quotidiano - Conoscere i comandi del codice visuale per creare ambienti e far interagire personaggi 	<ul style="list-style-type: none"> - 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
<i>Competenza specifica: INTERVENIRE E TRASFORMARE</i>			
	Conoscenze	Abilità	Competenze
CLASSE 1^o	<ul style="list-style-type: none"> - I manufatti - Il materiale scolastico - Il mouse e la tastiera 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa realizzare un semplice manufatto, seguendo delle istruzioni - Sa mantenere e decorare il proprio materiale scolastico - Sa utilizzare il mouse e i primi comandi della tastiera
CLASSE 2^a	<ul style="list-style-type: none"> - I manufatti - Il materiale scolastico - La tastiera 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire le istruzioni per realizzare un semplice manufatto - Eseguire interventi di manutenzione e decorazione del proprio materiale scolastico - Utilizzare i comandi della tastiera 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa realizzare un semplice manufatto, seguendo delle istruzioni - Sa mantenere e decorare il proprio materiale scolastico - Sa utilizzare i comandi della tastiera

CLASSE 3 ^a	<ul style="list-style-type: none"> - I manufatti - Il materiale scolastico - La videoscrittura - Il disegno al computer 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa realizzare un semplice manufatto, seguendo delle istruzioni - Sa mantenere e decorare il proprio materiale scolastico - Sa scrivere e inserire immagini in un testo utilizzando la videoscrittura - Sa disegnare al computer
CLASSE 4 ^a	<ul style="list-style-type: none"> - I manufatti - Il materiale scolastico - La videoscrittura - Il foglio elettronico - La posta elettronica 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa realizzare un semplice manufatto, seguendo delle istruzioni - Sa mantenere 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 5 ^a	<ul style="list-style-type: none"> - I manufatti - Il materiale scolastico - La presentazione multimediale - Internet 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa realizzare un semplice manufatto, seguendo delle istruzioni - Sa mantenere 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