TECNOLOGIA – CLASSE PRIMA			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO	**COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA – COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	**Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006** **Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012** **Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 22/02/2018** **Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 Maggio 2018**		
COMPETENZA DEL PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE	Utilizzare le proprie conoscenze matematiche e scientifico tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà, per affrontare problemi e situazioni		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	**L'alunno/a** • Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto • ambientale. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione • principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. • Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra • documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse • situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO OGGETTO DI VALUTAZIONE PERIODICA E FINALE	**VEDERE E OSSERVARE** • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Descrivere e rappresentare semplici oggetti e strumenti, riconoscendone forma, materiale e contesto d'uso. **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. **INTERVENIRE E TRSFORMARE** • Smontare e rimontare semplici oggetti. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio oggetto		
Obiettivi di apprendimento **VEDERE E OSSERVARE** • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni	**Contenuti** **VEDERE E OSSERVARE** • Caratteristiche, proprietà e funzioni di manufatti e oggetti d'uso quotidiano.	**Abilità** **VEDERE E OSSERVARE** • Osservare e classificare materiali.	**Atteggiamenti** • Valutazione critica e curiosità • Interesse per le questioni etiche

Obiettivi di apprendimento PREVEDERE E IMMAGINARE	Contenuti PREVEDERE E IMMAGINARE	Abilità PREVEDERE E IMMAGINARE	
• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	• Sequenze per la realizzazione di semplici oggetti. • Fasi di produzione e scopi d'uso di un materiale. • Semplici strumenti, funzionalità e parti costitutive	• Progettare manufatti di uso comune descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	• Attenzione sia alla sicurezza sia alla sostenibilità ambientale • Attenzione al progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale
Obiettivi di apprendimento **INTERVENIRE E TRSFORMARE**	**Contenuti** **INTERVENIRE E TRSFORMARE**	**Abilità** **INTERVENIRE E TRSFORMARE**	
• Smontare e rimontare semplici oggetti. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio oggetto. • Conoscere le parti principali del PC o di altri device.	• Osservazione e manipolazione di oggetti di uso comune. • Decorare e riparare semplici manufatti • Il PC e i suoi componenti.	• Utilizzare strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni. Realizzare manufatti di uso comune. Seguire istruzioni per realizzare oggetti. • Sperimentare semplici procedure informatiche: accensione, spegnimento di un PC e delle periferiche, utilizzo di semplici programmi.	