TECNOLOGIA – CLASSE QUINTA			
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:** • Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. **PREVEDERE E IMMAGINARE:** • Progettare semplici elaborati multimediali. **INTERVENIRE E TRASFORMARE:** • Cercare, selezionare, scaricare e installare su vari device programmi di utilità per sviluppare il pensiero computazionale		
Obiettivi di apprendimento **VEDERE E OSSERVARE** • Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	**Contenuti** **VEDERE E OSSERVARE** • Utilizzo di semplici applicazioni informatiche. • Coding.	**Abilità** **VEDERE E OSSERVARE** • Rappresentare i dati della osservazione, attraverso tabelle, mappe, diagrammi.	**Atteggiamenti** • Valutazione critica e curiosità • Interesse per le questioni etiche

Obiettivi di apprendimento **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Progettare semplici elaborati multimediali.	**Contenuti** **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Sistema operativo e software applicativi comuni e produzione di testi, ipertesti, presentazione.	**Abilità** **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Utilizzare il PC per scrivere testi, realizzare tabelle, creare un file, nominare e salvare il file. • Avviare la navigazione autonoma per scopi di informazione, di comunicazione e ricerca • Individuare i principali rischi fisici e i possibili comportamenti preventivi	• 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** • Cercare, selezionare, scaricare e installare su vari device programmi di utilità per sviluppare il pensiero	**Contenuti** **INTERVENIRE E TRSFORMARE** • Principali strumenti e funzioni per la comunicazione e l'informatica • Principali dispositivi informatici di input e output	**Abilità** **INTERVENIRE E TRSFORMARE** • Utilizzare le tecniche dell'informazione e della comunicazione (TIC) nel proprio lavoro: riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	