

SCUOLA PRIMARIA TECNOLOGIA

CLASSE PRIMA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE TRASVERSALI: *Competenze digitali. Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche. Spirito d'iniziativa e imprenditorialità. Consapevolezza ed espressione culturale.*

PROFILO DELLE COMPETENZE	COMPETENZA SPECIFICA	<i>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</i>
<i>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi di tipo artificiale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne identifica la funzione principale. Esegue semplici istruzioni d'uso.</i>	COMPETENZE TRASVERSALI	• Utilizza la lingua italiana per comprendere enunciati e raccontare le proprie esperienze in modo appropriato alle diverse situazioni. • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. • Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri. • Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare progetti seguendo semplici modelli. • Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà. • Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI		L'alunno... 1. Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 2. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne descrive la funzione principale. 3. Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione di uso comune e ne fa un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. 4. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando anche strumenti multimediali.	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1	VEDERE E OSSERVARE	• Esplorazione di oggetti e strumenti della vita quotidiana. • Descrizione di oggetti e strumenti esplorati percettivamente.	• Osservare e descrivere oggetti e strumenti semplici e rilevarne le proprietà percettive.
2	PREVEDERE E IMMAGINARE	• Classificazioni di oggetti. • Organizzazione ordinata di una sequenza • Progettazione e realizzazione di semplici manufatti	• Classificare oggetti, strumenti, macchine di uso comune in base alle loro funzioni. • Descrivere una semplice procedura. • Stabilire e giustificare l'ordine con cui svolgere le singole azioni. • Conoscere le principali componenti del computer.
3	INTERVENIRE E TRASFORMARE	• Utilizzo basilare del computer.	• Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche. • Utilizzare il computer per semplici giochi.

	SAPERI IRRINUNCIABILI “EVIDENZE” AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	
1	• Esplorazione di oggetti e strumenti della vita quotidiana.	• Osservare oggetti e strumenti semplici e rilevarne le proprietà percettive.
2	• Classificazioni di oggetti.	• Classificare oggetti, strumenti
3	• Utilizzo basilare del computer.	• Accendere e spegnere il computer con le procedure canoniche.