

CLASSE 1 ^ Primaria	
TECNOLOGIA	
<p>COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</p> <p>Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p> <p>Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</p> <p>Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.</p> <p>Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p> <p>Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti.</p>	
CONOSCENZE TRASVERSALI	ABILITÀ TRASVERSALI
<p>CONOSCE semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e la loro funzione.</p> <p>CONOSCE alcune regole per una comunicazione efficace e rispettosa.</p>	<p>ASCOLTA, COMPRENDE ed ESEGUE semplici consegne e procedure.</p> <p>UTILIZZA in modo consapevole oggetti di uso quotidiano in ambito scolastico.</p> <p>COLLABORA con i compagni su un progetto comune.</p> <p>CHIEDE aiuto quando si trova in difficoltà.</p> <p>SA fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>ESPRIME opinioni e rispetta quelle degli altri.</p>
<p>NUCLEO VEDERE E OSSERVARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere le funzioni principali dei diversi componenti (monitor, tastiera, mouse...) ● Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso disegni. 	
CONOSCENZE	ABILITÀ

<p>CONOSCE le parti principali del computer e la loro funzione.</p>	<p>IDENTIFICA le principali parti del computer. ACCENDE e SPEGNE i dispositivi noti secondo le giuste procedure. UTILIZZA il mouse. DISEGNA in modo riconoscibile oggetti osservati</p>
<p>NUCLEO PREVEDERE E IMMAGINARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere semplici algoritmi relativi ad azioni quotidiane, elencando gli strumenti necessari, o per l'avvio alla comprensione del linguaggio di programmazione (Coding). 	
<p>CONOSCENZE</p>	<p>ABILITÀ</p>
<p>CONOSCE i singoli passi da fare per risolvere un semplice problema in ambito quotidiano</p> <p>CONOSCE gli indicatori di direzione (avanti, indietro, a destra e a sinistra)</p>	<p>APPLICA le modalità operative del coding alle situazioni problematiche della vita quotidiana.</p> <p>RIORDINA in sequenza i passi necessari per risolvere un problema in ambito quotidiano.</p> <p>DESCRIVE un semplice percorso utilizzando gli indicatori di direzione</p>
<p>NUCLEO INTERVENIRE E TRASFORMARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un semplice manufatto • Aprire ed eseguire sul computer o in rete giochi didattici o semplici applicazioni. 	
<p>CONOSCENZE</p>	<p>ABILITÀ</p>
<p>CONOSCE il quadretto del foglio come organizzatore spaziale</p> <p>CONOSCE le principali funzioni di programmi per il disegno e la videoscrittura.</p>	<p>REALIZZA cornicette riproducendo modelli dati.</p> <p>REALIZZA un manufatto secondo le indicazioni fornite.</p> <p>USA semplici programmi per il disegno e la videoscrittura.</p> <p>USA giochi didattici.</p>