

TABELLA DI PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI

CURRICOLO DI TECNOLOGIA¹ CLASSE I SCUOLA PRIMARIA Anno scolastico 2017/2018

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p><u>VEDERE E OSSERVARE</u> Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la struttura e il funzionamento</p>	<p>Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, schizzi, mappe rudimentali). Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli e strumenti di uso quotidiano. Disegnare semplici oggetti. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Utilizzare strumenti tecnologici d'uso quotidiano (TV, radio, telefono); utilizzare il computer nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante (accensione, scrittura di documenti aperti, spegnimento, uso del mouse e della tastiera). Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, brevissimi testi.</p>	<p>Proprietà degli oggetti di uso comune. Funzione degli oggetti di uso comune e di semplici strumenti. Differenza tra oggetto e macchina.</p>
<p><u>PREVEDERE E IMMAGINARE</u> Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle situazioni.</p>	<p>Effettuare osservazioni su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana. Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali essenziali.</p>	<p>Manufatti collegati a ricorrenze e ad occasioni legate all'attività scolastica. Rischi derivanti dall'uso improprio di alcuni oggetti.</p>
<p><u>INTERVENIRE E TRASFORMARE</u> Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni. Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, con la guida dell'insegnante. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (das, pasta di sale), verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate. Utilizzare con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco).</p>	<p>Giochi e oggetti di uso comune. Il tutto e le parti.</p>

¹ Ad eventuale integrazione del curricolo di SCIENZE.