

TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18.12.06; Indicazioni nazionali per il curricolo 2012; D.M. 742/2017	
INDICATORI/COMPETENZE AL TERMINE DELLA 1[^]	ABILITA'	CONOSCENZE
Vedere e osservare <ul style="list-style-type: none"> • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano. • Produce semplici modelli, rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Analizzare semplici oggetti, strumenti e macchine di uso comune, e i loro componenti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali comuni. - Classificare i materiali in base alle caratteristiche e all'utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Materiali di uso quotidiano e loro proprietà. - Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. - Oggetti, strumenti e macchine di uso comune che soddisfano i bisogni dell'uomo...(in collegamento con i contenuti del curricolo di Scienze).
Prevedere e immaginare <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza consapevolmente alcuni comuni strumenti di vita quotidiana. • Riconosce e identifica nell'ambiente, che lo circonda elementi e pratiche volte alla salvaguardia dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione di oggetti e funzioni - Disegno su foglio quadrettato - Organizzazione spazio grafico - Concetto di rifiuto - Riciclo e risparmio della carta.
Intervenire e trasformare <ul style="list-style-type: none"> • Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse. • Utilizza le più comuni tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti e meccanismi. - Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione di alimenti e materiali. - Eseguire interventi di decorazione del proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruire semplici oggetti con materiali di recupero. - Uso forbici, colla e colori. - Grafismi - Riordino di sequenze/immagini/didascalie. - Riutilizzo di materiali, come la carta, la plastica,.... per realizzare lavoretti ed oggetti vari.

TRAGUARDI FORMATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
FONTE DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18.12.06; Indicazioni nazionali per il curricolo 2012; D.M. 742/2017

INDICATORI/COMPETENZE AL TERMINE DELLA 2^	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la struttura e di spiegarne il funzionamento. 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare le proprietà caratteristiche di materiali comuni, liquidi e solidi. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato della materia. Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. Identificazione di alcuni materiali e della loro storia (plastica, carta...) Semplici lavori di videoscrittura e giochi didattici.
<p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizza consapevolmente comuni strumenti di vita quotidiana e multimediali 	<ul style="list-style-type: none"> Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Organizzare una semplice situazione scolastica reperendo notizie e informazioni. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali sugli altri e sul territorio. 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione di oggetti e funzioni Costruzione di modelli Misurazione di oggetti con unità di misura non convenzionali e non. Corretta gestione dei rifiuti domestici (raccolta differenziata: plastica, carta, alluminio)

<p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none">• Intuisce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.• Conosce le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	<ul style="list-style-type: none">- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione di alimenti e materiali.- Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.- Conosce ed utilizza semplici procedure informatiche.	<ul style="list-style-type: none">- Costruire semplici manufatti con materiali di recupero e non.- Riutilizzo di materiali, come plastica, lattine, carta, tessuti per realizzare lavoretti o oggetti.
---	--	---

TRAGUARDI FORMATIVI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

FONTI DI LEGITTIMAZIONE

Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18.12.06; Indicazioni nazionali per il curricolo 2012; D.M. 742/2017

INDICATORI/COMPETENZE AL TERMINE DELLA 3 [^]	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Ricava informazioni utili da documentazione scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Testi regolativi, manuali d'uso... - Sistemi di misurazione convenzionali e non - Disegno su foglio quadrettato a mano libera o con strumenti per il disegno tecnico. - Organizzazione di uno spazio grafico. - Semplici lavori di videoscrittura e giochi didattici, con tablet, PC.
<p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza consapevolmente alcuni comuni strumenti di vita quotidiana. • Riconosce e identifica nell'ambiente, che lo circonda elementi e pratiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemi di misurazione convenzionali. - L'algoritmo come procedimento risolutivo. - Modelli e/o cartamodelli. - Conoscenze e utilizzo di materiali o attrezzature e trasformazioni coerenti con le caratteristiche e le funzioni

<p>volte alla salvaguardia dell'ambiente.</p>	<p>possibili miglioramenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. 	<p>proprie dei medesimi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semplici lavori di videoscrittura e uso di internet per reperire informazioni. - <u>Emergenza rifiuti, comportamenti corretti per una loro gestione sicura e consapevole.</u>
<p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Utilizza adeguatamente le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione, manutenzione e riparazione di semplici oggetti. - Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ricettari e/o testi regolativi. - Realizzazione di libri pop-up, lapbook, lavoretti a tema. - Programmi di videoscrittura: word, power point, paint, coding

TRAGUARDI FORMATIVI		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18.12.06; Indicazioni nazionali per il curricolo 2012; D.M. 742/2017	
INDICATORI/COMPETENZE AL TERMINE DELLA 4 [^]	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Ricava informazioni utili da documentazione scritta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Testi regolativi, manuali d'uso. - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni - Modalità di manipolazione dei diversi materiali. - Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo - Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune - Problematiche collegate all'impiego di energia nei mezzi di trasporto. - Caratteristiche e potenzialità di impianti per la produzione di energia pulita. - Semplici lavori di videoscrittura e giochi didattici, con tablet, PC.
<p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza consapevolmente alcuni comuni strumenti di vita quotidiana. • Riconosce e identifica nell'ambiente, che lo circonda elementi e pratiche volte alla salvaguardia dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemi di misurazione convenzionali - L'algoritmo come procedimento risolutivo - Modelli e/o cartamodelli - Depliant, Mappe, Internet - Semplici lavori di videoscrittura - Ecotecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione,

	<p>possibili miglioramenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita usando internet per reperire notizie e informazioni. 	<p>differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Segnali di sicurezza e i simboli di rischio - Terminologia specifica - Semplici procedure i utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
<p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. ● Utilizza adeguatamente le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare semplici procedure per la selezione la preparazione e la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, manutenzione e riparazione di semplici oggetti. - Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ricettari e/o testi regolativi. - Realizzazione di libri pop-up, lapbook, lavoretti a tema. - Educazione al riuso dei materiali. - Le principali componenti di un computer, accensione, spegnimento e apertura dei programmi. - Programmi di videoscrittura: word, power point, paint, coding.

TRAGUARDI FORMATIVI	COMPETENZE BASE IN TECNOLOGIA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio 18.12.06; Indicazioni nazionali per il curricolo 2012; D.M. 742/2017	
INDICATORI/COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE 5[^]	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Ricava informazioni utili da documentazione scritta. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. - Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. - Elaborare semplici progetti individualmente e con i compagni; scegliendo materiali e strumenti adatti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Informazioni ricavate da etichette, volantini, manuali e/o documentazione tecnica e commerciale. - Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni - Modalità di manipolazione dei diversi materiali - Funzioni e modalità d'uso degli utensili e strumenti più comuni e loro trasformazione nel tempo - Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune - Problematiche collegate all'impiego di energia nei mezzi di trasporto; caratteristiche e potenzialità di impianti per la produzione di energia pulita. - Semplici lavori di videoscrittura e giochi didattici, con tablet, PC.
<p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individua rischi fisici e/o chimici nell'utilizzo delle apparecchiature e nella scelta di pratiche ambientaliste e ne conosce i possibili comportamenti preventivi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. - Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemi di misurazione convenzionali - L'algoritmo come procedimento risolutivo - Modelli e/o cartamodelli - Depliant, Mappe, Internet - Semplici lavori di videoscrittura - Ecotecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione,

<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e identifica nell'ambiente, che lo circonda elementi e pratiche volte alla salvaguardia dell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. 	<p>differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Segnali di sicurezza e i simboli di rischio - Terminologia specifica
<p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Utilizza adeguatamente le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare semplici procedure per la selezione la preparazione e la presentazione degli alimenti. - Eseguire interventi di decorazione, manutenzione e riparazione di semplici oggetti. - Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ricettari e/o testi regolativi. - Realizzazione di libri pop-up, lapbook, lavoretti a tema. - Il funzionamento di un impianto a biomassa. - Le fonti di energia non rinnovabili e loro impatto sull'ambiente. - Fonti di energia pulita e rinnovabile e attivazione di comportamenti adeguati per il risparmio energetico. - Conoscere le principali componenti di un computer, accensione, spegnimento e apertura dei programmi. - Programmi di videoscrittura: word, power point, paint, coding