

COMPETENZA-CHIAVE EUROPEA	
<i>COMPETENZA DIGITALE. Usare l'insieme delle conoscenze possedute per spiegare il mondo che ci circonda. Essere in grado di trarre conclusioni basate su fatti comprovati.</i>	
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DA INSERIRE NEL DOCUMENTO DI VALUTAZIONE
VEDERE E OSSERVARE	<i>Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale identificando alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo energetico</i>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<i>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento</i>
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<i>Sapersi orientare tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso adeguato nelle diverse situazioni</i>

COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.</i> • <i>Dimostra originalità e spirito di iniziativa.</i> • <i>Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza la tecnologia della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica per interagire con soggetti diversi nel mondo.</i>
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</i> • <i>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazioni di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</i> • <i>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</i> • <i>Usa gli strumenti digitali e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare e condividere informazioni.</i>

“Le proprietà dei materiali”		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p><i>VEDERE E OSSERVARE</i></p> <p><i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i></p> <p><i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i></p>	<p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p>	<p>Rappresentazioni con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni.</p> <p>Esecuzione di istruzioni d'uso</p> <p>Prove di esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni</p>

“Principali funzioni di informatica”		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p><i>VEDERE E OSSERVARE</i></p> <p><i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i></p> <p><i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i></p>	<p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>Utilizzare la barra del disegno, inserire WordArt e Clipart</p> <p>Accedere al proprio Drive</p>	<p>Esecuzioni di istruzioni e procedure.</p> <p>La realizzazione di biglietti augurali, cartelloni tematici, festoni...</p> <p>Invenzioni di miglioramenti e decorazioni del proprio corredo scolastico.</p> <p>I programmi di videoscrittura (Word) per disegnare (Paint).</p>

“Viaggiamo nel digitale”		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p><i>VEDERE E OSSERVARE</i></p> <p><i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i></p> <p><i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i></p>	<p>Effettuare stime su pesi e misure di oggetti dell’ambiente scolastico.</p> <p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari e le diverse fasi per la sua realizzazione impiegando materiali di uso quotidiano.</p>	<p>Salvaguardia degli oggetti e dell’ambiente scolastico.</p> <p>Modelli e manufatti d’uso comune.</p> <p>Esecuzioni di istruzioni e procedure.</p> <p>Comportamenti di rispetto e tutela dell’ambiente.</p> <p>Processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</p>

“Viaggiando nella tecnologia”		
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI
<p><i>VEDERE E OSSERVARE</i></p> <p><i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i></p> <p><i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i></p>	<p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie informatiche.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p>	<p>Esecuzioni di istruzioni e procedure.</p> <p>Prove di esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni</p> <p>I programmi di videoscrittura (Word) per disegnare (Paint) e per realizzare un ipertesto (Power point).</p> <p>Ricerche per approfondire argomenti di studio</p>

TECNOLOGIA (griglie di valutazione)

Nucleo	
VEDERE E OSSERVARE	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale identificando alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo energetico</i> 	
Avanzato	Conosce e classifica oggetti e fenomeni in base alle loro caratteristiche e proprietà riconoscendo l'importanza della tecnologia nella propria vita quotidiana in modo completo.
Intermedio	Conosce e classifica oggetti e fenomeni in base alle loro caratteristiche e proprietà riconoscendo l'importanza della tecnologia nella propria vita quotidiana in modo autonomo e continuo in situazioni note.
Base	Conosce e classifica oggetti e fenomeni in base alle loro caratteristiche e proprietà riconoscendo l'importanza della tecnologia nella propria vita quotidiana in modo autonomo ma discontinuo.
In via di prima acquisizione	Conosce e classifica oggetti e fenomeni in base alle loro caratteristiche e proprietà riconoscendo l'importanza della tecnologia nella propria vita quotidiana in modo impreciso e solo con l'aiuto del docente

Nucleo	
PREVEDERE E IMMAGINARE	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento</i> 	
Avanzato	Progetta e realizza oggetti e procedure in modo completo e in situazioni note e non note mobilitando una varietà di risorse
Intermedio	Progetta e realizza oggetti e procedure in modo valido portando a termine compiti in situazioni note e non note
Base	Progetta e realizza oggetti e procedure in modo abbastanza adeguato portando a termine compiti solo in situazioni note
In via di prima	Progetta e realizza oggetti e procedure unicamente con l'aiuto del docente e solo in situazioni note.

acquisizione	
--------------	--

Nucleo <i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sapersi orientare tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso adeguato nelle diverse situazioni</i> 	
Avanzato	Utilizza in modo corretto e sicuro i principali strumenti informatici come potenziamento della didattica e delle proprie capacità espressive e comunicative. Interviene con competenza in situazioni note e non note e sa cogliere i rischi derivanti dall'uso improprio. Esegue semplici istruzioni d'uso per realizzare in autonomia diversi artefatti.
Intermedio	Utilizza in modo adeguato i principali strumenti informatici come potenziamento della didattica e delle proprie capacità espressive e comunicative. Interviene su aspetti del contesto scolastico e sa cogliere i rischi derivanti dall'uso improprio. Esegue semplici istruzioni d'uso correttamente per realizzare diversi artefatti.
Base	Utilizza in modo essenziale i principali strumenti informatici come potenziamento della didattica e delle proprie capacità espressive e comunicative. Con la guida del docente interviene su aspetti del contesto scolastico e sa cogliere i rischi derivanti dall'uso improprio.
In via di prima acquisizione	Utilizza in modo impreciso i principali strumenti informatici come potenziamento della didattica e delle proprie capacità espressive e comunicative e allo stesso modo interviene su aspetti del contesto scolastico incurante dei rischi derivanti dall'uso improprio.