| **I.C. “ANNA FRANK”**   | **SCUOLA PRIMARIA “A. FRANK” – “B. LUINI”**  **20099 SESTO SAN GIOVANNI** | Nuovo Curricolo  CLASSI I | ANNO SCOLASTICO  2021-2022 | | --- | --- | --- | |
| --- | --- | --- | --- |
|  |
| **Disciplina: TECNOLOGIA** |
| **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** |
|  |

**Traguardi formativi**

| **Competenze specifiche** | **Contenuti disciplinari** | | **Tempi** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. * Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall’attività di studio. * Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell’uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale, in cui vengono applicate. |  | | 1° bimestre | 2° bimestre | 3° bimestre | 4° bimestre | Tutto l'anno |
| * Proprietà e caratteristiche dei materiali di uso comune. | |  |  |  |  |  |
| * Utilizzo corretto di strumenti di uso quotidiano. | |  |  |  |  |  |
| * Piccoli percorsi di coding. | |  |  |  |  |  |
| * Realizzazione di manufatti. | |  |  |  |  |  |
| **Obiettivi di apprendimento** | | **Metodologie** | | **Strumenti** | | **Verifica** | | |
| **VEDERE E OSSERVARE**   1. Identificare e denominare oggetti e le loro parti.   **PREVEDERE E IMMAGINARE**   1. Riconoscere le funzioni di oggetti osservati ed esplorati.   **INTERVENIRE E TRASFORMARE**   1. Realizzare oggetti, seguendo ed imitando le istruzioni dell’insegnante. | | * Favorire l'apprendimento per scoperta. | | * Supporti video, software   didattici.   * Corredo scolastico e   materiale vario. | | * Osservazioni in itinere; * Valutazione del prodotto realizzato. | | |

| **EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI** | |
| --- | --- |
| **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA** | |
| **EVIDENZE** | **COMPITI SIGNIFICATIVI** |
| * Utilizza risorse e materiali per la realizzazione di semplici prodotti. * Riconosce le principali caratteristiche d’uso di materiali e strumenti   comuni. | **ESEMPI**   * Dati materiali di uso comune e di recupero, costruzione di un oggetto   indicato dall’insegnante.   * Dato il codice, realizzazione di un semplice pixel art. * Muoversi nello spazio, seguendo le indicazioni date. |