

# Competenza chiave: Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Disciplina: TECNOLOGIA

Campo di esperienza: IL SE' E L'ALTRO

| Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola dell'infanzia.  | Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola primaria  | Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado  |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi</li> <li>• Utilizza simboli per registrare</li> <li>• Esegue misurazioni alla sua portata</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li> <li>• È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</li> <li>• 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.</li> <li>• Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</li> <li>• Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> <li>• Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li> <li>• Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</li> <li>• Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</li> <li>• È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</li> <li>• Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</li> <li>• Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</li> <li>• Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</li> <li>• Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</li> <li>• Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</li> <li>• Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</li> </ul> |

**NUCLEO FONDANTE: VEDERE E OSSERVARE**

| Obiettivi di apprendimento scuola dell'infanzia.   | Obiettivi di apprendimento classe quinta della scuola primaria.   | Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola Secondaria di primo grado   |
|--|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agire in modo consapevole per apprendere ed affrontare le azioni in modo analitico.</li> <li>2. Sviluppare competenze logiche e capacità di "Problem solving" in modo creativo ed efficiente in un contesto di gioco.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>2. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>3. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>4. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>5. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>6. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>2. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>3. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>4. Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</li> <li>5. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ol> |

**CONOSCENZE**

| BAMBINI DI CINQUE ANNI  | <u>Classe prima</u>  | <u>Classe seconda</u> | <u>Classe terza</u> | <u>Classe quarta</u> | <u>Classe quinta</u> | <u>Classe prima</u>   | <u>Classe seconda</u> | <u>Classe terza</u> |
|---|--|-----------------------|---------------------|----------------------|----------------------|---|-----------------------|---------------------|
| <p>Esperienze e manipolazione dei materiali più comuni<br/>                     Oggetti e utensili di uso comune.<br/>                     La macchina (PC) e i suoi componenti<br/>                     Icone principali di Windows e di Word.<br/>                     Uso del <i>mouse</i> e della tastiera.<br/>                     Storie e Giochi interattivi didattici per apprendere numeri, forme, colori, parole...attraverso lo strumento informatico.<br/>                     Programmi per disegnare (<i>Paint</i>)<br/>                     La tastiera nella parte delle lettere e dei numeri.</p> | <p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni<br/>                     I materiali più comuni<br/>                     Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo<br/>                     Riutilizzo e riciclaggio dei materiali<br/>                     Caratteristiche degli strumenti d'uso più comuni<br/>                     Il PC e i programmi di scrittura e di disegno.<br/>                     Modalità di utilizzo di Internet.<br/>                     Giochi interattivi</p> |                       |                     |                      |                      | <p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni<br/>                     Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune<br/>                     Eco-tecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio...)<br/>                     Strumenti e tecniche di rappresentazioni grafiche e informatiche.<br/>                     Segnali di sicurezza e i simboli di rischio<br/>                     Terminologia specifica</p> |                       |                     |

**ABILITA'**

| <u>BAMBINI DI CINQUE ANNI</u>  | <u>Classe prima</u>   | <u>Classe seconda</u>   | <u>Classe terza</u>   | <u>Classe quarta</u>   | <u>Classe quinta</u>   | <u>Classe prima</u>  | <u>Classe seconda</u> | <u>Classe terza</u> |
|--|---|---|---|--|--|--|-----------------------|---------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettuare prove ed esperienze sui materiali più comuni</li> <li>- Utilizzare strumenti tecnologici d'uso quotidiano (TV, radio, tablet);</li> <li>- Realizzare elaborazioni grafiche di oggetti.</li> <li>- Utilizzare il computer attraverso attività che favoriscano la collaborazione e la comunicazione</li> <li>- Utilizzare il puntatore mouse</li> <li>- Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.</li> <li>- Eseguire brevi esercitazioni di scrittura libera</li> <li>- Scrivere il proprio nome o quello dei compagni con le forme più strane usando Word Art oppure Creative writer della Microsoft</li> <li>- Rappresentare la realtà per mezzo di simboli ( es. smile).</li> <li>- Realizzare semplici manufatti rispettando le fasi di lavoro.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, semplicissime mappe; rilevazione di potenziali pericoli...).</li> <li>- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio di giocattoli, strumenti d'uso quotidiano, ricette).</li> <li>- Disegnare semplici oggetti.</li> <li>- Realizzare semplici manufatti.</li> <li>- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>- Conoscere la struttura e la funzione di oggetti di uso corrente.</li> <li>- 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).</li> <li>- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, brevissimi testi.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga e squadra; carta quadrettata).</li> <li>- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>- Utilizzare il PC per scrivere, disegnare, giocare; inviare messaggi di posta elettronica; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante.</li> <li>- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ricavandone informazioni utili ).</li> <li>- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.).</li> <li>- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>- Descrivere e riconoscere le funzioni principali delle applicazioni informatiche utilizzate solitamente.</li> <li>- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>- Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di semplici oggetti.</li> <li>- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una applicazione informatica.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>- Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</li> <li>- Accostarsi alle applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere i problemi legati alla produzione di energia e indagare sui benefici e sull'impatto ambientale delle varie fonti e forme di energia.</li> <li>- Applicare le regole delle Proiezioni ortogonali e dell'Assonometria per la progettazione di semplici oggetti.</li> <li>- Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>- Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</li> <li>- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre i documenti in diverse situazioni.</li> </ul> |                       |                     |

| NUCLEO FONDANTE: <b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>   |   |                       |                     |                      |                      |  |                       |                     |
|--|---|-----------------------|---------------------|----------------------|----------------------|--|-----------------------|---------------------|
| Obiettivi di apprendimento scuola dell'infanzia.   | Obiettivi di apprendimento classe quinta della scuola primaria.   |                       |                     |                      |                      | Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola Secondaria di primo grado  |                       |                     |
| 1. Saper formalizzare un problema in semplici passi finiti e non ambigui, cioè realizzare un algoritmo | 2. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.<br>3. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.<br>4. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.<br>5. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.<br>6. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. |                       |                     |                      |                      | 1. Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.<br>2. Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.<br>3. Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.<br>4. Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.<br>5. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. |                       |                     |
| <b>CONOSCENZE</b>  |   |                       |                     |                      |                      |  |                       |                     |
| <u>BAMBINI DI CINQUE ANNI</u>  | <u>Classe prima</u>   | <u>Classe seconda</u> | <u>Classe terza</u> | <u>Classe quarta</u> | <u>Classe quinta</u> | <u>Classe prima</u>  | <u>Classe seconda</u> | <u>Classe terza</u> |
| Esperienze e manipolazione dei materiali più comuni<br>Oggetti e utensili di uso comune.               | Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni<br>Modalità di manipolazione dei materiali più comuni<br>Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo<br>Riutilizzo e riciclaggio dei materiali<br>Caratteristiche degli strumenti d'uso più comuni  |                       |                     |                      |                      | Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni<br>Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune<br>Ecotecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio...)<br>Strumenti e tecniche di rappresentazioni grafiche e informatiche.<br>Segnali di sicurezza e i simboli di rischio<br>Terminologia specifica  |                       |                     |

| ABILITA'   |  |  |   |  |   |   |                |              |
|--|--|--|---|--|---|---|----------------|--------------|
| BAMBINI DI CINQUE ANNI   | Classe prima   | Classe seconda   | Classe terza  | Classe quarta  | Classe quinta   | Classe prima  | Classe seconda | Classe terza |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire misurazioni (ad es. la propria altezza e il peso, strade lunghe/corte, ecc.)</li> <li>- Rispettare le fasi e le regole di un gioco.</li> <li>- Predisporre materiali e strumenti finalizzati alla realizzazione di un'attività.</li> <li>- Classificare oggetti in base alla loro funzione.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare misure non convenzionali per misurare oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>- Conoscere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni di vita quotidiana.</li> <li>- Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio.</li> <li>- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con il das, il cartoncino, la pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali essenziali.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali.</li> <li>- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete; ricavare dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive.</li> <li>- Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginare possibili accorgimenti per ottimizzare il suo utilizzo.</li> <li>- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>- Costruire un possibile programma di una gita o una visita didattica a partire da dati forniti dall'insegnante;</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico (disegni, piante, semplici mappe; rilevazione di potenziali pericoli...).</li> <li>- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li> <li>- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.</li> <li>- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>- Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> <li>- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>- Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</li> <li>- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> <li>- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>- Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>- Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</li> <li>- Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> <li>- Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>- Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili</li> </ul> |                |              |

**NUCLEO FONDANTE: INTERVENIRE E TRASFORMARE**

| Obiettivi di apprendimento scuola dell'infanzia. | Obiettivi di apprendimento classe quinta della scuola primaria.   | Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola Secondaria di primo grado  |
|--|---|--|
| <p>1. Sviluppare il pensiero computazionale.</p> | <p>2. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>3. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <p>4. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</p> <p>5. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p> <p>6. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p> | <p>1. Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</p> <p>2. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</p> <p>3. Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</p> <p>4. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</p> <p>5. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>6. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p> |

**CONOSCENZE**

| BAMBINI DI CINQUE ANNI   | Classe prima  | Classe seconda | Classe terza | Classe quarta | Classe quinta | Classe prima   | Classe seconda | Classe terza |
|--|---|----------------|--------------|---------------|---------------|--|----------------|--------------|
| <p>Esperienze e manipolazione dei materiali più comuni<br/>Oggetti e utensili di uso comune.</p> | <p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</p> <p>Modalità di manipolazione dei materiali più comuni</p> <p>Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo</p> <p>Riutilizzo e riciclaggio dei materiali</p> <p>Caratteristiche degli strumenti d'uso più comuni</p> |                |              |               |               | <p>Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni</p> <p>Principi di funzionamento di macchine e apparecchi di uso comune</p> <p>Ecotecnologie orientate alla sostenibilità (depurazione, differenziazione, smaltimento, trattamenti speciali, riciclaggio...)</p> <p>Strumenti e tecniche di rappresentazioni grafiche e informatiche.</p> <p>Segnali di sicurezza e i simboli di rischio</p> <p>Terminologia specifica</p> |                |              |

**ABILITA'**

| <u>BAMBINI DI CINQUE ANNI</u>   | <u>Classe prima</u>   | <u>Classe seconda</u>   | <u>Classe terza</u>  | <u>Classe quarta</u>   | <u>Classe quinta</u>  | <u>Classe prima</u>  | <u>Classe seconda</u> | <u>Classe terza</u> |
|---|---|---|--|--|---|--|-----------------------|---------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuare gli ambienti della scuola e la loro funzione.</li> <li>- Scegliere tra le diverse possibilità per risolvere un problema</li> <li>- Saper aspettare il proprio turno.</li> <li>- Realizzare disegni e manufatti.</li> <li>- Eseguire attività di coding interdisciplinare.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>- Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a posteriori la sequenza delle operazioni effettuate.</li> <li>- Utilizzare con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco)</li> <li>- Eseguire attività di coding interdisciplinare.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>- Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate.</li> <li>- Utilizzare il PC per giocare, scrivere, fare calcoli, disegnare; utilizzare la posta elettronica ed effettuare semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante</li> <li>- Smontare semplici oggetti e meccanismi, o altri dispositivi comuni.</li> <li>- Eseguire attività di coding interdisciplinare.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</li> <li>- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>- Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>- Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità.</li> <li>- Utilizzare il PC per giocare, scrivere, fare calcoli, disegnare; utilizzare la posta elettronica ed effettuare semplici ricerche in Internet con la stretta supervisione dell'insegnante</li> <li>- Eseguire attività di coding interdisciplinare.</li> <li>- Mettere in atto semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi, con buona padronanza del disegno tecnico e anche avvalendosi di software specifici.</li> <li>- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.</li> <li>- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili.</li> <li>- Eseguire attività di coding interdisciplinare.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi, con buona padronanza del disegno tecnico e anche avvalendosi di software specifici.</li> <li>- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.</li> <li>-Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili.</li> <li>- Eseguire attività di coding interdisciplinare.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi, con buona padronanza del disegno tecnico e anche avvalendosi di software specifici.</li> <li>- Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.</li> <li>- Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili.</li> <li>- Eseguire attività di coding interdisciplinare.</li> </ul> |                       |                     |