

COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI DI REALTA'
<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esegue semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Effettua prove di esperienza sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi più comuni. - Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Forma, materiali, funzioni di oggetti - Proprietà e caratteristiche dei materiali e degli strumenti più comuni. - Modalità di manipolazione in sicurezza dei materiali e degli strumenti più comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni arbitrarie e convenzionali sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Comprendere la funzione dei vari oggetti tecnologici di uso quotidiano e saperli classificare. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, disegni, brevi frasi e testi. - Ricavare informazioni utili per l'uso di un gioco o di un giocattolo. 	

<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. - Prevede le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Smonta semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. - Esegue interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo, cooperando con i compagni. <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Oggetti di uso comune, semplici artefatti - Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo - Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati. <ul style="list-style-type: none"> - Terminologia specifica. - I procedimenti costruttivi. - Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruire oggetti a partire da un progetto e usando i materiali più adatti. Individuare le forme e i materiali che costituiscono gli oggetti di uso comune. - Riconoscere che ogni materiale è funzionale alla costruzione di certi oggetti. - Contemplare le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. <ul style="list-style-type: none"> - Smontare semplici oggetti . - Eseguire interventi di decorazione. - Esprimere attraverso la verbalizzazione e la rappresentazione grafica le varie fasi dell'esperienza vissuta. 	
---	--	---	--	--