

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.1 - Tecnologia Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compiti significativi	Raccolta differenziata in classe Giochi interattivi Utilizzo di Bee Bot e attività di coding. Giornate a tema Lavoretti a tema
Prodotti	Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Libri illustrati
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare Osservare oggetti e individuare le differenze per forma, materiale, funzione, collocandoli nel loro contesto di uso. Cogliere le proprietà degli oggetti attraverso l'esplorazione sensoriale, la forma e la funzione di alcuni oggetti di uso comune. Riconoscere e utilizzare in modo opportuno semplici strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Prevedere e immaginare Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti. Descrivere la funzione principale e il modo di funzionamento di semplici strumenti di uso quotidiano. Utilizzare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. Pianificare, con l'aiuto dell'insegnante, la realizzazione di un semplice oggetto, individuando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>Intervenire e trasformare Smontare semplici oggetti, comprendere e seguire istruzioni. Comprendere e seguire istruzioni o modelli per realizzare semplici disegni (cornicette, lavoretti, ecc.). Smontare e ricomporre semplici oggetti (ad es. costruzioni con i Lego). Cercare, selezionare, scaricare e installare un comune programma di utilità.</p>	<p>Le classificazioni. I materiali.</p> <p>Strumenti e oggetti.</p> <p>Realizzazione di manufatti collegati a ricorrenze e occasioni legate all'attività scolastica.</p> <p>Costruzione di semplici oggetti.</p> <p>Coding.</p> <p>Giochi interattivi.</p>

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
Vedere e osservare Individuare le funzioni e le caratteristiche di semplici oggetti costituiti da materiale diverso.	
Prevedere e immaginare Progettare, e pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti ed i materiali necessari	
Intervenire e trasformare Realizzare un manufatto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Tecnologia

Tempi (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)	Settembre: Accoglienza e prove di ingresso Ottobre – novembre
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiformi • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
Strumenti e spazi	<ul style="list-style-type: none"> • Digital board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
Risorse umane Interne	Docenti di classe
Verifica e Valutazione	Verifica e Valutazione <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.2 - Tecnologia Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compiti significativi	Raccolta differenziata in classe Giochi interattivi Utilizzo di Bee Bot e attività di coding Giornate a tema Lavoretti a tema
Prodotti	Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Libri illustrati
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare Osservare oggetti e individuare le differenze per forma, materiale, funzione, collocandoli nel loro contesto di uso. Cogliere le proprietà degli oggetti attraverso l'esplorazione sensoriale, la forma e la funzione di alcuni oggetti di uso comune. Riconoscere e utilizzare in modo opportuno semplici strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Prevedere e immaginare Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti. Pianificare, con l'aiuto dell'insegnante, la realizzazione di un semplice oggetto, individuando gli strumenti e i materiali necessari. Descrivere la funzione principale e il modo di funzionamento di semplici strumenti di uso quotidiano. Utilizzare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>Intervenire e trasformare Smontare semplici oggetti. Comprendere e seguire istruzioni. Comprendere e seguire istruzioni o modelli per realizzare semplici disegni (cornicette, lavoretti, ecc.). Smontare e ricomporre semplici oggetti (ad es. costruzioni con i Lego). Cercare, selezionare, scaricare e installare un comune programma di utilità.</p>	<p>I materiali</p> <p>Le funzioni e i principi di sicurezza di oggetti, strumenti e materiali di uso comune.</p> <p>La raccolta differenziata.</p> <p>Il riciclo e il riutilizzo di materiali per la fabbricazione di nuovi oggetti o manufatti.</p> <p>Realizzazione di manufatti collegati a ricorrenze e occasioni legate all'attività scolastica.</p> <p>Utilizzo ottimale di oggetti, strumenti e macchine di uso quotidiano.</p> <p>Coding</p> <p>Giochi interattivi</p>

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
Vedere e osservare Individuare le funzioni e le caratteristiche di semplici oggetti costituiti da materiale diverso. Prevedere e immaginare Progettare, e pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti ed i materiali necessari Intervenire e trasformare Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Tecnologia

Tempi	Dicembre-Gennaio
Metodologie	Attività ludiformi <ul style="list-style-type: none"> • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
Strumenti e spazi	<ul style="list-style-type: none"> • Digital board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
Risorse umane Interne	Docenti di classe
Verifica e Valutazione	Verifica e Valutazione <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.3 - Tecnologia Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compiti significativi	Raccolta differenziata in classe Giochi interattivi Utilizzo di Bee Bot e attività di coding Giornate a tema Lavoretti a tema
Prodotti	Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Libri illustrati
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare Osservare oggetti e individuare le differenze per forma, materiale, funzione, collocandoli nel loro contesto di uso. Cogliere le proprietà degli oggetti attraverso l'esplorazione sensoriale, la forma e la funzione di alcuni oggetti di uso comune. Riconoscere e utilizzare in modo opportuno semplici strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Prevedere e immaginare Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti. Pianificare, con l'aiuto dell'insegnante, la realizzazione di un semplice oggetto, individuando gli strumenti e i materiali necessari. Descrivere la funzione principale e il modo di funzionamento di semplici strumenti di uso quotidiano Utilizzare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>Intervenire e trasformare Smontare semplici oggetti. Comprendere e seguire istruzioni. Comprendere e seguire istruzioni o modelli per realizzare semplici disegni (cornicette, lavoretti, ecc.). Smontare e ricomporre semplici oggetti (ad es. costruzioni con i Lego). Cercare, selezionare, scaricare e installare un comune programma di utilità.</p>	<p>I materiali.</p> <p>Le funzioni e i principi di sicurezza di oggetti, strumenti e materiali di uso comune.</p> <p>La raccolta differenziata.</p> <p>Il riciclo e il riutilizzo di materiali per la fabbricazione di nuovi oggetti o manufatti.</p> <p>Realizzazione di manufatti collegati a ricorrenze e occasioni legate all'attività scolastica.</p> <p>Utilizzo ottimale di oggetti, strumenti e macchine di uso quotidiano.</p> <p>Coding</p> <p>Giochi creativi di costruzione.</p> <p>Giochi interattivi.</p>

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
Vedere e osservare Individuare le funzioni e le caratteristiche di semplici oggetti costituiti da materiale diverso.	
Prevedere e immaginare Progettare, e pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti ed i materiali necessari.	
Intervenire e trasformare Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Tecnologia

Tempi	Febbraio-Marzo
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiformi • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
Strumenti e spazi	<ul style="list-style-type: none"> • Digital board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
Risorse umane Interne	Docenti di classe
Verifica e Valutazione	Verifica e Valutazione <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N.4 - Tecnologia Classe Prima	
Titolo	Star bene a scuola Imparare giocando Imparare a pensare Imparare tutti
Compito in situazione	Raccolta differenziata in classe. Giochi interattivi. Utilizzo di Bee Bot e attività di coding. Giornate a tema Lavoretti a tema.
Prodotto	Foto-video-Disegni-Cartelloni-Lapbook- Libri illustrati
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza Competenza imprenditoriale Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza digitale

Abilità	Conoscenze
<p>Vedere e osservare Osservare oggetti e individuare le differenze per forma, materiale, funzione, collocandoli nel loro contesto di uso. Riconoscere e utilizzare in modo opportuno semplici strumenti di uso quotidiano</p> <p>Prevedere e immaginare Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti. Pianificare, con l'aiuto dell'insegnante, la realizzazione di un semplice oggetto, individuando gli strumenti e i materiali necessari. Descrivere la funzione principale e il modo di funzionamento di semplici strumenti di uso quotidiano Utilizzare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>Intervenire e trasformare Smontare semplici oggetti. Comprendere e seguire istruzioni. Comprendere e seguire istruzioni o modelli per realizzare semplici disegni (cornicette, lavoretti, ecc.). Smontare e ricomporre semplici oggetti (ad es. costruzioni con i Lego). Cercare, selezionare, scaricare e installare un comune programma di utilità.</p>	<p>Le funzioni e i principi di sicurezza di oggetti, strumenti e materiali di uso comune.</p> <p>La raccolta differenziata.</p> <p>Il riciclo e il riutilizzo di materiali per la fabbricazione di nuovi oggetti o manufatti.</p> <p>Realizzazione di manufatti collegati a ricorrenze e occasioni legate all'attività scolastica.</p> <p>Utilizzo ottimale di oggetti, strumenti e macchine di uso quotidiano.</p> <p>Coding</p> <p>Giochi interattivi</p>

Obiettivi di apprendimento oggetto di valutazione	
Vedere e osservare Individuare le funzioni e le caratteristiche di semplici oggetti costituiti da materiale diverso.	
Prevedere e immaginare Progettare, e pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti ed i materiali necessari	
Intervenire e trasformare Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	
Alunni destinatari	Alunni della classe
Discipline coinvolte	Tecnologia

Tempi	Aprile- Maggio - Giugno
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiformi • Didattica laboratoriale • Cooperative learning • Brain-storming • Lezione frontale • Approccio metacognitivo • Lezione interattiva • Debate • Learning by doing • Problem solving • Flipped Classroom • Role playing
Strumenti e spazi	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Board • Tablet • Computer • Libro di testo cartaceo e digitale • Mappe concettuali • Aula • Aula multimediale • Laboratori • Palestra
Risorse umane Interne	Docenti di classe
Verifica e Valutazione	Verifica e Valutazione <ul style="list-style-type: none"> • su abilità/conoscenze • su competenza Schede di verifica. Questionari e test a risposta aperta, chiusa, alternativa, vero/falso, multipla. Esercitazioni orali e scritte, debate. Compiti in situazione. Prodotti elaborati dagli alunni. Griglie di valutazione Autovalutazione degli alunni.