

## Competenze chiave europee

• competenza alfabetica funzionale • competenza multilinguistica • competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • competenza digitale • competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • competenza in materia di cittadinanza • competenza imprenditoriale • competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

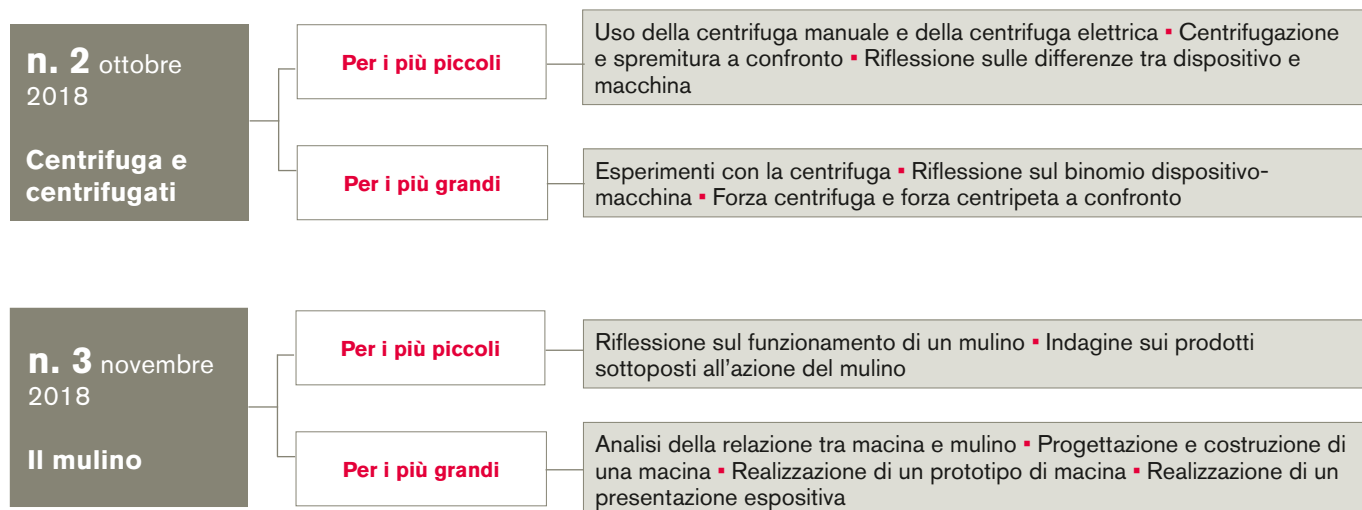
## Traguardi per lo sviluppo della competenza al termine della scuola primaria

### L'alunno:

- riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale;
- è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale;
- 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;
- sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale;
- si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni;
- produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali;
- inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

## Mappa delle attività annuali

**n. 1** settembre 2018 - **CLASSE 1: accoglienza** pp. 73-80 **CLASSI 2-5: attività** pp. 122-123



<b>n. 4</b> dicembre 2018  <b>La ruota e l'evoluzione</b>	<b>Per i più piccoli</b>	Esperienze per individuare le differenze tra trascinamento e rotolamento ▪ Progettazione e realizzazione di piccoli mezzi da trasporto
	<b>Per i più grandi</b>	Analisi delle applicazioni della ruota ▪ Esperimenti sulla ruota ▪ Riflessione sulla forza di attrito associata al trascinamento di un oggetto ▪ Riconoscimento della riduzione della forza d'attrito legata al rotolamento
<b>n. 5</b> gennaio 2019  <b>Gli arredi della scuola</b>	<b>Per i più piccoli</b>	Proposte di cambiamento degli arredi della scuola con materiali di recupero ▪ Verifica dei prodotti in termini di funzionamento e impiego ▪ Confronto dei prodotti ed eventuale realizzazione con l'aiuto delle famiglie
	<b>Per i più grandi</b>	Progettazione di "angoli lettura" ▪ Individuazione delle fasi di lavoro: scelta del luogo e dell'arredamento, progettazione dei mobili e realizzazione ▪ Messa in pratica e verifica finale delle proposte
<b>n. 6</b> febbraio 2019  <b>Come creare una voce</b>	<b>Per i più piccoli</b>	Lettura di una pagina di una enciclopedia on line ▪ Scelta di una semplice voce da inserire nell'enciclopedia ▪ Ricerca di definizioni, creazione di disegni, citazione delle fonti
	<b>Per i più grandi</b>	Scelta di una voce da pubblicare su un'enciclopedia on line ▪ Analisi dei problemi da affrontare ▪ Assemblaggio del testo della voce, delle note e della bibliografia ▪ Pubblicazione della voce on line
<b>n. 7</b> marzo 2019  <b>Dalla pianta al plastico</b>	<b>Per i più piccoli</b>	Rappresentazioni degli spazi della scuola visti dall'alto ▪ Scelta delle misure arbitrarie per dare agli spazi una proporzione ▪ Individuazione della rappresentazione in piano più adeguata ▪ Rappresentazione 3D degli spazi con le scatole da scarpe
	<b>Per i più grandi</b>	Realizzazione di un plastico dalla pianta della scuola ▪ Rapporto tra le misure della pianta e le misure reali del plastico ▪ Realizzazione del plastico con materiale da riciclo
<b>n. 8</b> aprile 2019  <b>Le posate</b>	<b>Per i più piccoli</b>	Lettura della storia <i>Le posate sposate</i> di Roberto Piumini ▪ Osservazione di posate per coglierne forma e funzione ▪ Ricerca sui nomi delle parti delle posate
	<b>Per i più grandi</b>	Ricerca sull'evoluzione storica delle posate ▪ Indagine sui materiali usati nel tempo per le posate ▪ Individuazione del materiale più adatto per realizzare posate
<b>n. 9</b> maggio 2019  <b>Programmare con Makey Makey</b>	<b>Per i più piccoli</b>	Presentazione di un kit Makey Makey ▪ Collegamento tra un'attività di gioco e il kit
	<b>Per i più grandi</b>	Presentazione di un kit Makey Makey ▪ Creazione di strumenti virtuali collegati ai sensori del kit