

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE).	Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione
Competenze Sociali	Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.
	Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
	Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.
La comunicazione nella madrelingua	Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni
La comunicazione nelle lingue straniere	Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.
	Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
La competenza matematica, scientifica e tecnologica	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.
competenza digitale	Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.
imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
senso di imprenditorialità	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
consapevolezza ed espressione culturale	Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
	In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

TECNOLOGIA CLASSE PRIMA - SCUOLA PRIMARIA -

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (2006/962/CE)	Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico: Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero logico-scientifico gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.
---	--

VEDERE E OSSERVARE

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 1° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ➤ Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ➤ 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. ➤ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ➤ Leggere e ricavare informazioni utili da semplici guide d'uso o istruzioni di montaggio. ➤ Rappresentare graficamente semplici oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione di oggetti e rappresentazione grafica a mano libera - Utilizzo di materiale strutturato e non - Osservazione e manipolazione di diversi tipi di materiali eseguendo semplici classificazioni - Scrivere le fasi dell'esperienza in modo guidato - Utilizzo di strumenti e/o di oggetti tecnologici di uso quotidiano - Utilizzo di L.I.M. ,Computer, tablet - Lavori di gruppo/classi aperte 	<ul style="list-style-type: none"> - Test di profitto: vero/falso a scelta multipla risposta aperta - Test pratici - Manufatti realizzati - Esposizione orale e discussione su argomenti trattati - Presentazione di percorsi/attività in mostre tematiche

PREVEDERE E IMMAGINARE

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 1° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche
<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. ➤ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ➤ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Effettuare semplici stime su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ➤ Conoscere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. ➤ Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazione grafica di oggetti - Giocare e realizzare modellini smontabili (costruzioni, lego..) - Misure di prevenzione e regole di sicurezza - Utilizzo del pc, LIM e tablet: <ul style="list-style-type: none"> - Hard disk e dispositivi di memoria - Hardware e Software - videoscrittura e videografica (paint, word) - Semplici Software e/o giochi on line e off line - Utilizzo di materiale strutturato e non - Lavori di gruppo/classi aperte 	<ul style="list-style-type: none"> - Test di profitto: vero/falso a scelta multipla risposta aperta - Test pratici - Manufatti realizzati - Esposizione orale e discussione su argomenti trattati - Presentazione di percorsi/attività in mostre tematiche

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 1° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche
<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. ➤ Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ➤ E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. ➤ Realizzare un oggetto rispettando la sequenza delle operazioni. ➤ Sperimentare semplici procedure per la preparazione degli alimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso, riuso e riciclaggio dei rifiuti - Realizzazione di manufatti di uso comune, seguendo istruzioni - Manipolazione intenzionale sui materiali per giungere ad un oggetto prefigurato (dal foglio alla barchetta, dalla pallina di argilla al dado, dal seme alla pianta..) - Utilizzo di materiale strutturato e non 	<ul style="list-style-type: none"> - Test di profitto: vero/falso a scelta multipla risposta aperta - Test pratici - Manufatti realizzati - Esposizione orale e discussione su argomenti trattati - Presentazione di percorsi/attività in mostre tematiche

POTENZIAMENTO FORMATIVO :

Azioni per l'ampliamento dell'offerta formativa

- Utilizzo delle biblioteche di plesso e della biblioteca BSMT
- Attività ludiche
- Partecipazione a progetti proposti da agenzie esterne
- Progetti e laboratori con esperti esterni
- Partecipazione ad eventi, mostre, concorsi

Strumenti

- Laboratori multimediali e uso di internet
- Computer, TV, lettori DVD
- Stereo, video proiettore
- Lavagna interattiva, TABLET
- Macchine fotografiche, videocamera
- DVD e cd-rom

Visite guidate e viaggi d'istruzione

- Visite a musei, mostre, teatri
- Visite guidate ad aziende agricole, laboratori artigianali, fabbriche automatizzate, studi televisivi