TECNOLOGIA					
PRIMO QUADRIMESTRE					
Nuclei tematici	**CLASSE 1°**	**CLASSE 2°**	**CLASSE 3°**	**CLASSE 4°**	**CLASSE 5°**
VEDERE E OSSERVARE	-Riconoscere e identificare i materiali più comuni.	-Distinguere le proprietà dei materiali. -Riconoscere le funzioni principali di uno strumento.	-Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica, di uno strumento o di una macchina.	-Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica, di uno strumento o di una macchina.	-Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica, di uno strumento o di una macchina.
PREVEDERE E IMMAGINARE			-Pianificare la realizzazione di un semplice manufatto.	-Pianificare la realizzazione di un manufatto.	-Pianificare la realizzazione di un manufatto.
INTERVENIRE E TRASFORMARE			-Utilizzare le tecnologie digitali per giocare, disegnare, acquisire informazioni e svolgere compiti.	-Utilizzare le tecnologie digitali per giocare, disegnare, acquisire informazioni e svolgere compiti.	-Utilizzare le tecnologie digitali per giocare, disegnare, acquisire informazioni e svolgere compiti.
SECONDO QUADRIMESTRE					
Nuclei tematici	**CLASSE 1°**	**CLASSE 2°**	**CLASSE 3°**	**CLASSE 4°**	**CLASSE 5°**
VEDERE E OSSERVARE			-Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica, di uno strumento o di una	-Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica, di uno strumento o di una	-Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica, di uno strumento o di una

			macchina.	macchina.	macchina.
PREVEDERE E IMMAGINARE			-Pianificare la realizzazione di un semplice manufatto.	-Pianificare la realizzazione di un semplice manufatto.	-Pianificare la realizzazione di un semplice manufatto.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	-Realizzare un semplice manufatto. -Utilizzare le tecnologie digitali per giocare e disegnare.	-Realizzare un semplice manufatto. -Utilizzare le tecnologie digitali per giocare, disegnare e svolgere compiti.	-Utilizzare le tecnologie digitali per giocare, disegnare, acquisire informazioni e svolgere compiti.	-Utilizzare le tecnologie digitali per giocare, disegnare, acquisire informazioni e svolgere compiti.	-Utilizzare le tecnologie digitali per giocare, disegnare, acquisire informazioni e svolgere compiti.