

Curricolo verticale LA CONOSCENZA DEL MONDO

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZE CHIAVE: competenza personale ,sociale e capacità di imparare ad imparare.

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze:

IMMAGINI SUONI E COLORI

Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie

I DISCORSI E LE PAROLE

Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi

ABILITÀ

Ricavare semplici informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.

Effettuare prove sulle proprietà dei materiali più comuni.

Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.

Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.

Riconoscere un oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

Smontare semplici oggetti e meccanismi.

Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

CONOSCENZE

Conosce alcuni semplici strumenti

Conosce e utilizza materiali e attrezzi adeguati

Conosce le proprietà dei materiali più comuni

Conosce le modalità di riciclaggio di alcuni materiali

**MODALITÀ E STRUMENTI
VALUTATIVI**

L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata ad esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le potenzialità. L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta lo strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino nel suo percorso di crescita.

Curricolo verticale **TECNOLOGIA**

Sezione: Scuola Primaria (fine classe terza)

COMPETENZE CHIAVE: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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.

ABILITÀ

Leggere e ricavare semplici informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.

Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.

Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.

Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.

Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

Smontare semplici oggetti e meccanismi.

Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

CONOSCENZE

Conosce alcuni semplici strumenti e procedure di misurazione

Conosce e utilizza materiali e attrezzi adeguati

Conosce e ricava informazioni da semplici testi regolativi e informativi

Conosce le proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni

Conosce gli elementi base per utilizzare un programma di videoscrittura

	<p>Conosce le modalità di riutilizzo e riciclaggio di alcuni materiali Conosce oggetti e processi produttivi con riferimento al proprio territorio e alla storia locale.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La valutazione si svilupperà in tre momenti:</p> <ul style="list-style-type: none">- valutazione iniziale (verifiche inerenti i prerequisiti e le conoscenze possedute).- valutazione in itinere (osservazione sistematica delle attività individuali e di gruppo, della partecipazione e del coinvolgimento degli alunni).- valutazione finale (sommativa delle conoscenze, capacità e competenze acquisite attraverso osservazioni, schede predisposte dall'insegnante). <p>La valutazione degli apprendimenti effettuata nel nostro istituto ha una finalità formativa e orientativa, il suo scopo non è quello di fornire un giudizio di valore sul rendimento degli alunni né tantomeno sull'operato degli insegnanti, bensì quello di verificare, attraverso un sistema il più possibile rigoroso e attento, il livello di conoscenze, abilità e competenze al fine di individuare i punti di forza e soprattutto i punti di debolezza della proposta didattica - formativa e, di conseguenza, regolare l'intervento</p>

Curricolo verticale **TECNOLOGIA**

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

COMPETENZE CHIAVE: competenza personale ,sociale e capacità di imparare ad imparare,competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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.

ABILITÀ

Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.

Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.

Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.

Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.

Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.

Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.

Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.

Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti

Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.

Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.

Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.

	<p>Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<p>Conosce alcuni strumenti e procedure di misurazione Conosce e utilizza materiali e attrezzi adeguati Conosce e ricava informazioni da testi regolativi e informativi Conosce le proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni Conosce procedure per aprire/chiudere programmi, per creare e salvare un file, per aprire file e cartelle, per stampare documenti Conosce gli elementi base per utilizzare un programma di videoscrittura, elaborazione dati e presentazioni. Conosce le procedure per realizzare e per fruire di una semplice presentazione multimediale Conosce le procedure per l'assemblaggio di testo, immagini e grafici in un unico documento Conosce le modalità di riutilizzo e riciclaggio di alcuni materiali Conosce e utilizza motori di ricerca e procedure di salvataggio di informazioni specifiche, raccolte in rete e utili per le attività che si svolgono a scuola. Conosce oggetti e processi produttivi con riferimento al proprio territorio e alla storia locale. Conosce e utilizza alcuni strumenti a disposizione nella LIM Conosce la terminologia specifica.</p>
<p>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</p>	<p>La valutazione si svilupperà in tre momenti: - valutazione iniziale :verifiche inerenti i prerequisiti e le conoscenze possedute - valutazione in itinere :osservazione sistematica delle attività individuali e di gruppo, della partecipazione e del coinvolgimento degli alunni. - valutazione finale :sommativa delle conoscenze, capacità e competenze acquisite attraverso osservazioni, schede predisposte dall'insegnante</p> <p>La valutazione degli apprendimenti effettuata nel nostro istituto ha una finalità formativa e orientativa, il suo scopo non è quello di fornire un giudizio di valore sul rendimento degli alunni né tantomeno sull'operato degli insegnanti, bensì quello di verificare, attraverso un sistema il più possibile rigoroso e attento, il livello di conoscenze, abilità e competenze al fine di individuare i punti di forza e soprattutto i punti di debolezza della proposta didattica - formativa e, di conseguenza, regolare l'intervento</p>

Curricolo verticale **TECNOLOGIA**

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

COMPETENZE CHIAVE: competenza personale ,sociale e capacità di imparare ad imparare,competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.

Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.

È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.

Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.

Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.

Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

ABILITÀ

Eeguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.
Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.
Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.
Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.

Saper effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.
Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.

	<p>Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano. Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</p> <p>Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni. Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</p> <p>Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo. Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>
CONOSCENZE	<p>Conosce le regole e gli strumenti del disegno tecnico e il loro corretto utilizzo e i sistemi di misurazione. Conosce gli aspetti fondamentali delle proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Conosce le principali applicazioni informatiche, le loro funzioni e potenzialità. Conosce la produzione, la lavorazione e l'impiego di vari materiali. Conosce le potenzialità dei diversi mezzi di comunicazione ed il loro utilizzo efficace e responsabile. Conosce le più diffuse apparecchiature elettroniche e altri dispositivi comuni, le loro componenti e il loro funzionamento. Conosce le diverse forme di energia utilizzate nei principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.</p>
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	<p>La valutazione si svilupperà in tre momenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - valutazione iniziale :verifiche inerenti i prerequisiti e le conoscenze possedute - valutazione in itinere:osservazione sistematica delle attività individuali e di gruppo, della partecipazione e del coinvolgimento degli alunni). - valutazione finale :sommativa delle conoscenze, capacità e competenze acquisite attraverso osservazioni, schede predisposte dall'insegnante. <p>La valutazione degli apprendimenti effettuata nel nostro istituto ha una finalità formativa e orientativa, il suo scopo non è quello di fornire un giudizio di valore sul rendimento degli alunni né tantomeno sull'operato degli insegnanti, bensì quello di verificare, attraverso un sistema il più possibile rigoroso e attento, il livello di conoscenze, abilità e competenze al fine di individuare i punti di forza e soprattutto i punti di debolezza della proposta didattica - formativa e, di conseguenza, regolare l'intervento</p>