

LE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

L'intero iter scolastico ha come finalità il raggiungimento delle seguenti competenze definite dal Parlamento e dal Consiglio dell'Unione Europea

(Raccomandazione 18/12/2006):

- 1) Comunicazione nella madrelingua
- 2) Comunicazione nelle lingue straniere
- 3) Competenze matematiche e di base in scienza e tecnologia
- 4) Competenza digitale
- 5) Imparare a imparare
- 6) Competenze sociali e civiche
- 7) Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- 8) Consapevolezza ed espressione culturale

IL PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO

Utilizzare le conoscenze per:

- comprendere sé stesso e gli altri;
- Rispettare le regole condivise
- Consapevolezza proprie potenzialità e limiti;
- Portare a termine il lavoro iniziato da solo/ con altri;
- Cura e rispetto di sé;
- Originalità e spirito d'iniziativa;
- Assumersi le proprie responsabilità;
- Saper chiedere/dare aiuto;
- Analizzare sé stesso e misurarsi con novità e imprevisti.
- Padronanza nella lingua italiana;
- Esprimersi in modo elementare in inglese;
- Comunicazione essenziale in una seconda lingua comunitaria;
- Affrontare problemi e situazioni attraverso il pensiero razionale;
- Orientarsi nello spazio e nel tempo;
- Buone competenze digitali;
- Essere capace di procurarsi nuove informazioni.

Scuola Primaria

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- 1- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- 2- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- 3- 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.
- 4- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- 5- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- 6- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- 7- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

| | OBIETTIVI CLASSE PRIMA | OBIETTIVI CLASSE SECONDA | OBIETTIVI CLASSE TERZA |
|--|---|---|--|
| <i>Vedere e osservare n.1</i> | <p>1.1-Osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita e nelle attività degli alunni, classificandoli in base alle loro funzioni.</p> <p>1.2-Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a intuire il concetto di energia.</p> | <p>1.1-Scoprire di cosa sono fatti gli oggetti, l'osservazione e la manipolazione.</p> <p>1.2-Individuare le proprietà caratteristiche di materiali comuni, liquidi e solidi.</p> | <p>1.1-Analizzare le proprietà di alcuni materiali di uso comune.</p> <p>1.2-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>1.3-Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.</p> |
| <i>Prevedere e immaginare n.2</i> | <p>2.1-Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente.</p> <p>2.2-Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> | <p>2.1-Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali sugli altri e sul territorio circostante.</p> <p>2.2-Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche.</p> <p>2.3-Individuare le funzioni di alcuni strumenti di uso comune.</p> <p>2.4-Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> | <p>2.1- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente.</p> <p>2.2-Realizzare modelli di manufatti di uso comune, indicandone i materiali più idonei.</p> <p>2.3-Classificare i materiali in base ad alcune caratteristiche.</p> <p>2.4-Individuare le funzioni di alcuni strumenti di uso comune.</p> <p>2.5-Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti.</p> <p>2.6-Utilizzare Internet per reperire informazioni.</p> |

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>Intervenire e trasformare n.3</p> | <p>3.1- Smontare semplici oggetti e meccanismi. 3.2- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio arredo scolastico. 3.3 -Denominare e rappresentare le diverse parti del computer. 3.4 -Denominare e rappresentare le principali periferiche.</p> | <p>3.1- Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 3.2- Conoscere ed utilizzare semplici procedure informatiche. 3.3- Riconoscere il programma di videoscrittura. 3.4-Utilizzare la <i>tastiera</i> e mouse.</p> | <p>3.1-Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. 3.2-Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio arredo scolastico. 3.4-Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 3.5- Riconoscere e usare il programma di videoscrittura per semplici testi. 3.6-Utilizzare autonomamente i comandi e le opzioni del mouse e della tastiera.</p> |
|---|--|--|--|

| INDICATORI DI VALUTAZIONE | INDICATORI DI VALUTAZIONE | INDICATORI DI VALUTAZIONE |
|--|---|--|
| <p>CLASSE PRIMA</p> <p>1 -Individua proprietà, caratteristiche e funzioni di oggetti, strumenti e materiali di uso quotidiano. 2--Utilizza semplici procedure per realizzare creazioni. 3-Produce semplici modelli, rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno. 4- Riconosce e identifica nell’ambiente, che lo circonda elementi e pratiche volte alla</p> | <p>CLASSE SECONDA</p> <p>1-Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la struttura e di spiegarne il funzionamento. 2-Utilizza consapevolmente comuni strumenti di vita quotidiana. 3-Classifica materiali in base alle loro caratteristiche. 4- Individua le funzioni degli strumenti classificandoli in base al compito che svolgono</p> | <p>CLASSE TERZA</p> <p>1 -Osserva e analizza gli strumenti e le macchine d’uso comune, utilizzati nell’ambiente di vita, classificandoli in base alle loro funzioni. 2-Individua le funzioni degli strumenti classificandoli in base al compito che svolgono. 3-Utilizza consapevolmente comuni strumenti di vita quotidiana. 4-Ricava informazioni utili da documentazione scritta. 5-Riconosce e identifica nell’ambiente, che lo</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <p>salvaguardia dell'ambiente.</p> <p>5-Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse.</p> <p>6- Riconosce e usa i principali componenti del <i>computer</i>.</p> <p>7-Riconosce il rapporto componente/funzione nel computer e nelle periferiche.</p> <p>8-Utilizza il computer per eseguire semplici giochi didattici o scrivere.</p> | <p>5-Utilizza procedure per realizzare creazioni.</p> <p>6-Intuisce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>7-Conosce le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> <p>8- Adopera semplici programmi di grafica e scrive semplici testi utilizzando la <i>videoscrittura</i>.</p> | <p>circonda elementi e pratiche volte alla salvaguardia dell'ambiente.</p> <p>6-Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>7- Scrive semplici brani al computer utilizzando il programma di <i>videoscrittura</i>.</p> <p>8-Inserisce immagini nei testi e sa utilizzare programmi di grafica.</p> <p>9-Utilizza adeguatamente le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> |
|--|---|---|

| | OBIETTIVI CLASSE QUARTA | OBIETTIVI CLASSE QUINTA |
|---|---|--|
| <p><i>Vedere e osservare n.1</i></p> | <p>1.1- Osservare e scoprire il funzionamento di alcune macchine.</p> <p>1.2-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>1.3-Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica.</p> <p>1.4-Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> | <p>1.1-Saper elaborare semplici progetti individualmente e con i compagni; scegliendo materiali e strumenti adatti.</p> <p>1.2-Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>1.3-Osservare e scoprire il funzionamento di alcune macchine che utilizzano diverse forme di energia.</p> <p>1.4-Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p><i>Prevedere e immaginare n.2</i></p> | <p>2.1- Indicare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici. 2.2- Individuare, riconoscere e analizzare alcune macchine che hanno migliorato la vita dell'uomo nel corso della storia. 2.3-Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe, al proprio territorio e all'ambiente. 2.4-Organizzare una gita o una visita ad un museo usando Internet per reperire notizie e informazioni.</p> | <p>2.1-Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 2.2- Indicare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti nei mezzi di telecomunicazione. 2.3- Individuare, riconoscere e analizzare le macchine e gli strumenti in grado di riprodurre testi, immagini e suoni. 2.4-Organizzare una gita o una visita ad un museo usando Internet per reperire notizie e informazioni.</p> |
| <p><i>Intervenire e trasformare n.3</i></p> | <p>3.1-Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. 3.2-Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione di oggetti e del proprio arredo scolastico 3.3-Realizzare semplici oggetti descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 3.4-Distinguere e definire le funzioni dei principali elementi hardware del computer. 3.5-Utilizzare autonomamente i comandi principali del computer e di alcuni programmi. 3.6- Conoscere l'evoluzione degli strumenti informatici nel tempo. 3.7- Creare un documento utilizzando elenchi, tabelle, illustrazioni e grafici.</p> | <p>3.1-Eseguire interventi di decorazione di oggetti e del proprio arredo scolastico. 3.2- Distinguere e definire: a) le funzioni dei principali elementi hardware del computer; b) le funzioni delle periferiche di input e di output; c) le tipologie di software utilizzate. 3.3-Utilizzare autonomamente i comandi principali del computer e dei programmi. 3.4-Conoscere: a) l'evoluzione degli strumenti informatici nel tempo; b) la storia e le caratteristiche della rete Internet. 3.5-Creare un documento utilizzando elenchi, tabelle, illustrazioni e grafici per organizzare una comunicazione efficace. 3.6-Acquisire e rielaborare dati in maniera creativa con programmi di trattamento delle immagini. 3.7- Creare un documento con modalità diverse.</p> |

| INDICATORI DI VALUTAZIONE | INDICATORI DI VALUTAZIONE |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">CLASSE QUARTA</p> <p>1-Osserva e analizza gli strumenti e le macchine d'uso comune. 2-Ricava informazioni utili da documentazione scritta. 3-Utilizza consapevolmente comuni strumenti di vita quotidiana. 4-Riconosce e identifica nell'ambiente, che lo circonda elementi e pratiche volte alla salvaguardia dell'ambiente 5-Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. 5-Utilizza adeguatamente le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> | <p style="text-align: center;">CLASSE QUINTA</p> <p>1-Conosce, utilizza e progetta semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. 2-Ricava informazioni utili da documentazione scritta. 3-Coglie il miglioramento che la tecnologia ha prodotto nella vita dell'uomo. 4-Produce semplici modelli rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali 5-Riconosce e identifica nell'ambiente, che lo circonda elementi e pratiche volte alla salvaguardia dell'ambiente. 6-Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. 7- Conosce alcune caratteristiche del computer. 8- Approfondisce ed estende l'impiego della videoscrittura e di semplici programmi di grafica.</p> |