

**Istituto Comprensivo Statale ad Indirizzo Musicale
"Luigi Capuana"
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado**

Triennio 2019/22

CURRICOLO VERTICALE

"Dai campi di esperienza alle discipline: un percorso di scuola"



Il Dirigente Scolastico

Prof. Salvatore Amata

Il curricolo verticale d’ Istituto è stato realizzato sulla base dei seguenti **referimenti normativi**

- ✓ Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo dell’istruzione
- ✓ Competenze chiave per l’apprendimento permanente
- ✓ Raccomandazione sulle competenze chiave per l’apprendimento permanente - Consiglio dell’Unione Europea 22 maggio 2018
- ✓ Raccomandazioni del Parlamento Europeo

Il percorso formativo progettato intende offrire agli alunni una possibilità di apprendimento attivo e collaborativo, in cui ciascuno possa imparare attraverso il fare e l’interazione con i pari e che preveda momenti di riflessione sui processi attivati in funzione dello sviluppo delle abilità meta cognitive.

L’attenzione è rivolta alla continuità tra gli ordini di modo che gli apprendimenti sviluppati nel segmento precedente vengano ricompresi e valorizzati in quello successivo. I raccordi tra la scuola dell’infanzia e la scuola primaria e tra questa e la scuola secondaria, forniscono ai docenti un riferimento per la prosecuzione coerente, armonica e progressiva nella programmazione degli interventi educativi e costituiscono il presupposto per la costruzione di prove di verifica condivise. Gli insegnamenti sviluppati prima all’ interno dei campi di esperienza, vengono poi organizzati per aggregati disciplinari in modo da favorire un approccio interdisciplinare più funzionale all’acquisizione delle competenze attese al termine del primo grado dell’istruzione.

Per ogni ambito disciplinare sono stati individuati gli **elementi di raccordo** tra gli ordini, in modo tale da rendere più fluido il passaggio degli alunni da un ordine all’altro e ridurre il rischio di fratture dovute all’incoerenza tra gli obiettivi sviluppati alla fine di un ordine e quelli valutati in ingresso nel segmento successivo. In questo modo si è costruita una base condivisa nel rispetto dei criteri di progressività e continuità e sulla base dei reali bisogni formativi degli alunni, come sottolineato nel

documento normativo relativo alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione

“L’itinerario scolastico dai tre ai quattordici anni, pur abbracciando tre tipologie di scuola caratterizzate ciascuna da una specifica identità educativa e professionale, è progressivo e continuo. La presenza, sempre più diffusa, degli istituti comprensivi consente la progettazione di un unico curriculum verticale e facilita il raccordo con il secondo ciclo del sistema di istruzione e formazione.

“Negli anni dell’infanzia la scuola accoglie, promuove e arricchisce l’esperienza vissuta dei bambini in una prospettiva evolutiva, le attività educative offrono occasioni di crescita all’interno di un contesto educativo orientato al benessere, alle domande di senso e al graduale sviluppo di competenze riferibili alle diverse età, dai tre ai sei anni.

Nella scuola del primo ciclo la progettazione didattica, mentre continua a valorizzare le esperienze con approcci educativi attivi, è finalizzata a guidare i ragazzi lungo percorsi di conoscenza progressivamente orientati alle discipline e alla ricerca delle connessioni tra i diversi saperi”

Il curriculum del nostro Istituto

- si articola in verticale attraverso i campi di esperienza nella scuola dell’infanzia, e le discipline nella scuola primaria e secondaria di I grado
- è strutturato per competenze chiave europee declinate in competenze specifiche, abilità e conoscenze

Esso è stato costruito utilizzando un format condiviso ed adattato alle esigenze operative degli ordini di scuola che comprende l’esplicitazione dei traguardi per lo sviluppo delle competenze, gli obiettivi di apprendimento le conoscenze e le abilità da sviluppare per ciascun anno. Rispetto all’esplicitazione dei contenuti si è ritenuto opportuno differenziare il modello per la scuola primaria e per la secondaria in funzione delle esigenze didattiche. Il modello della scuola primaria

esplicita conoscenze ed abilità e rimanda la definizione di contenuti, attività ed argomenti alla programmazione settimanale in modo da garantire la personalizzazione della didattica e in funzione dell'approccio interdisciplinare privilegiato. Il modello della scuola secondaria esplicita i contenuti in coerenza anche con l'approccio più orientato alle discipline. Le progettazioni sono comunque elaborate per lo sviluppo degli **obiettivi di apprendimento** prescritti, finalizzati al raggiungimento dei **traguardi per lo sviluppo delle competenze** previsti per il termine del primo ciclo dell'istruzione e guardano al comune orizzonte rappresentato dalle Competenze chiave europee.

Il concetto di **competenza** è le competenze sono definite come "una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui la conoscenza si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento; per abilità si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati; gli atteggiamenti descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

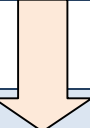
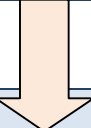
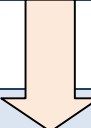
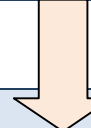
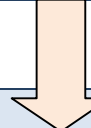
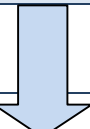
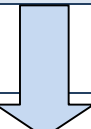
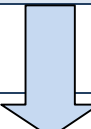
Le otto competenze vengono di seguito brevemente descritte:

**RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA del 22 maggio 2018 relativa alle
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE
(Testo rilevante ai fini del SEE) (2018/C 189/01)**

Competenza alfabetica funzionale	La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.
Competenza multilinguistica	Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.
Competenza	

digitale	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.
Competenza in materia di cittadinanza	La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.
Competenza imprenditoriale	La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

Raccordo scuola dell'infanzia - scuola primaria – scuola secondaria di 1° grado

Competenze chiave *	- competenza alfabetica funzionale - competenza multi linguistica - competenza digitale - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - competenza digitale - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	- competenza in materia di cittadinanza - Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare - competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza imprenditoriale	- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - competenze digitali - Competenza in materia di cittadinanza - Competenza imprenditoriale - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Campi di esperienza INFANZIA	I discorsi e le parole	La conoscenza del mondo	Il sé e l'altro	Il corpo e il movimento	Immagini Suoni Colori
					
Discipline scuola PRIMARIA	Italiano Inglese	Matematica Scienze Tecnologia	Storia Geografia IRC	Educazione fisica	Arte e immagine musica
					

Discipline scuola SECONDARIA	Italiano Inglese Francese	Matematica Scienze Tecnologia	Storia Geografia IRC	Scienze motorie e sportive	Arte e immagine musica
	* Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente - Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018				

Le competenze, delle quali si sottolinea la dimensione della complessità, sono indispensabili per la realizzazione e lo sviluppo personale e sociale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione, vanno al di là delle specificità disciplinari, le comprendono e le superano, costituendo un nesso unificante per tutti i saperi.

Competenze trasversali comuni a tutte le discipline e alle scuole : infanzia , primaria e secondaria I grado	
Imparare ad imparare	organizzare il proprio apprendimento, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità, anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio
Progettare	utilizzare le competenze maturate per darsi obiettivi significativi e realistici e orientarsi per le future scelte formative e/o professionali
Comunicare:	comprendere messaggi di genere e complessità diversi trasmessi con linguaggi diversi e mediante diversi supporti; esprimere pensieri ed emozioni rappresentandoli con linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari
Collaborare e partecipare:	interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri

Agire in modo autonomo e responsabile:	partecipare attivamente alla vita sociale, riconoscendo l'importanza delle regole, della responsabilità personale, dei diritti e doveri di tutti, dei limiti e delle opportunità
Risolvere i problemi	affrontare situazioni problematiche e risolverle, applicando contenuti e metodi delle diverse discipline e le esperienze di vita quotidiana
Individuare collegamenti e relazioni	Individuare collegamenti e relazioni: riconoscere analogie e differenze, cause ed effetti tra fenomeni, eventi e concetti, cogliendone la natura sistemica
Acquisire ed interpretare l'informazione	Acquisire ed interpretare l'informazione: acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti ed opinioni

Le competenze trasversali sono sviluppate attraverso UDA interdisciplinari legate ai progetti ed all'ampliamento dell'offerta formativa e prevedono delle rubriche valutative che riportano la descrizione dei livelli di padronanza attesa della competenza.

Alla fine del percorso della scuola dell'infanzia viene valutata l'acquisizione delle prime forme di competenze di cittadinanza e delle competenze di base dell'autonomia e dell'identità anche al fine di formare classi eterogenee nelle quali intraprendere un percorso di insegnamento/apprendimento costruttivo e coerente.

Competenze di base attese alla fine del percorso di scuola dell'infanzia per lo sviluppo dell'autonomia, della crescita personale e delle prime forme di competenze di cittadinanza.	
Autonomia	<u>L'alunno:</u> • Sa gestire ed è responsabile delle proprie cose e delle proprie azioni , utilizza in modo appropriato e consapevole i materiali a sua disposizione e partecipa in modo costruttivo alle dinamiche del gruppo • E' pronto a rispondere agli stimoli, porta a termine le attività proposte, organizza il proprio lavoro
Identità	<u>L'alunno:</u> • Sa riconoscere le proprie emozioni, sa comunicarle , sa controllarle sia all'interno del piccolo e del grande gruppo • Sa interagire con coetanei ed adulti , interiorizza le regole della convivenza, sa mediare e risolvere piccoli conflitti , sa riconoscersi in situazioni nuove
Competenze Di Cittadinanza	<u>L'alunno:</u> • Sa prestare attenzione attraverso l'ascolto, riflette e rielabora i messaggi ricevuti • Sa utilizzare il linguaggio in modo appropriato, racconta fatti , eventi ,storie legati sia al proprio vissuto che a momenti di vita scolastica • Sa accettare le diversità, si confronta con gli altri , è disponibile a riconoscere ed accogliere esperienze diverse dalle proprie, anche attraverso l'approccio alla lingua inglese

La competenza presuppone il possesso di conoscenze e abilità, ma prevede soprattutto la capacità di utilizzarle in maniera opportuna in svariati contesti. esse possono essere acquisite in maniera creativa con la riflessione e con l'esperienza, per cui la scuola attiva dividersi percorsi progettuali perchè gli allievi possano mettere in atto esperienze didattiche, costruire conoscenze per sviluppare abilità ed infine riflettere sui processi di apprendimento in maniera via via più consapevole. Con i compiti di realtà legati ai progetti la scuola può inoltre valutare nell'allievo, non ciò che sa, ma ciò che sa fare con ciò che sa. L'acquisizione delle competenze è il risultato di un unico processo di insegnamento /apprendimento, attraverso l'integrazione e l'interdipendenza tra saperi e competenze contenuti negli assi culturali ed in questo senso si sviluppa la progettazione del nostro Istituto che affianca a quella curricolare la progettazione di UDA legate ai progetti presentati nel PTOF.

Le linee metodologiche privilegiate nell'attuazione del curricolo si innestano su alcuni principi basilari che connotano fortemente tutta l'azione didattica della scuola. Il punto di partenza è la valorizzazione delle esperienze e delle conoscenze degli alunni per ancorarvi nuovi contenuti e per attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità, sono promosse, inoltre, l'esplorazione e la scoperta (problematizzazione, pensiero divergente e creativo). I percorsi didattici incoraggiano l'apprendimento collaborativo (aiuto reciproco, gruppo cooperativo...) sia interno alla classe sia per gruppi di lavoro di classi e di età diverse e promuovono lo sviluppo della consapevolezza del modo di apprendere (difficoltà incontrate, strategie adottate per superarle, comprensione delle ragioni di un insuccesso, conoscenza dei propri punti di forza. Punti di forza dell'intervento didattico è anche la realizzazione di percorsi in forma di laboratorio sia a scuola che presso luoghi di cultura, biblioteche, teatri, enti e associazioni valorizzando il territorio come risorsa per l'apprendimento. La sperimentazione di metodologie didattiche innovative anche con l'ausilio della tecnologia moderna e l'attività di ricerca sono al centro dell'attenzione dei docenti che promuovono sempre di più attività che favoriscano lo sviluppo delle capacità creative, logiche ed organizzative. L'Istituto favorisce e propone attività teatrali, sportive e musicali per favorire lo sviluppo armonico dell'alunno.

All'interno del curricolo d'Istituto la valutazione è parte integrante della progettazione, non solo come controllo degli apprendimenti, ma anche come verifica dell'intervento didattico, al fine di operare con flessibilità sul progetto educativo. I docenti pertanto hanno nella valutazione lo strumento privilegiato che permette loro la continua e flessibile regolazione della progettazione educativo/didattica. La valutazione periodica e finale degli apprendimenti degli alunni delle singole classi è effettuata collegialmente da tutti i docenti del team, sulla base dei risultati emersi al seguito della somministrazione delle prove di verifica al fine di assicurare omogeneità e congruenza con gli standard di apprendimento che la scuola si prefigge di raggiungere. La valutazione periodica e annuale tiene conto, oltre che dei risultati delle singole prove oggettive anche dell'aspetto formativo nella scuola di base, senza fermarsi esclusivamente all'esito delle singole verifiche, le competenze sono inoltre valutate attraverso i compiti di realtà.



Competenze di cittadinanza - Curricolo Verticale d'Istituto			
	SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
IMPARARE AD IMPARARE	❖ Ascoltare con attenzione ❖ Definire, con l'aiuto dell'insegnante la successione delle fasi di un semplice e facile compito. Verbalizzare le proprie azioni ed esperienze con termini sempre più appropriati ❖ Rappresentare in modo grafico le proprie azioni ed esperienze o una rappresentazione su un argomento dato ❖ Utilizzare materiali strutturati e non	❖ Organizzare il proprio apprendimento anche in funzione dei tempi disponibili ❖ Individuare, scegliere ed utilizzare varie fonti e vari modalità di informazione e di formazione formale e informale (libri di testo, internet ecc.) ❖ Osservare, raccogliere e tabulare dati ❖ Memorizzare concetti, regole, modelli per ricordare ❖ Migliorare le proprie strategie e il proprio metodo di studio e di lavoro (es. individuare i concetti-chiave in un testo, scrivere note a margine e didascalie, prendere appunti, abbreviare, schematizzare, rielaborare) ❖ Trasferire le conoscenze e le competenze acquisite in contesti diversi	❖ Rispettare tempi e modi di esecuzione di un lavoro ❖ Usare strategie di memorizzazione di regole e procedure Acquisire consapevolezza dei propri tempi e stili di apprendimento ❖ Essere in grado di ricercare autonomamente i fonti e materiali funzionali al proprio percorso. acquisire un metodo di studio personale per memorizzare e approfondire.

ELABORARE PROGETTI	❖ Ascoltare e comprendere le consegne ❖ Utilizza i materiali a disposizione ❖ Organizzare lo spazio fisico e grafico ❖ Usare la manualità fine per tagliare, disegnare, colorare ❖ Realizza produzioni (individuali o di gruppo) nei vari campi di esperienza ❖ Confrontare gli elaborati con quelli dei compagni.	❖ Formulare piani di azione ❖ Stabilire obiettivi significativi e realistici da perseguir ❖ Scegliere soluzioni adeguate ❖ Essere in grado di elaborare e realizzare attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese, ❖ Valutare le difficoltà e le possibilità esistenti, Verificare i risultati raggiunti	❖ Utilizzare capacità operative progettuali e manuali in diversi contesti ❖ Definire strategie di azione e verificare i risultati raggiunti ❖ individuare e valorizzazione l' errore, per la scelta delle strategie migliori ❖ Valutare il proprio lavoro
RISOLVERE PROBLEMI	❖ In situazioni problematiche rispondere a domande guida ❖ Formula ipotesi anche fantastiche per la risoluzione di un semplice problema ❖ Ricostruire storie/riformulare esperienze vissute.	❖ Affrontare situazioni problematiche, individuare gli elementi costitutivi di una situazione: raccogliere e valutare dati, costruire e verificare ipotesi ❖ Proporre soluzioni e mettere a confronto soluzioni alternative ❖ Estendere il campo di indagine: utilizzare, secondo il problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.	❖ Individuare e problematizzare fatti e fenomeni osservati e studiati. Affrontare consapevolmente, una situazione problematica ❖ Formulare ipotesi o proposte fattibili per la risoluzione di un problema ❖ Costruire autonomamente un percorso logico-operativo ❖ Risolvere un problema servendosi del metodo, dei contenuti e linguaggi specifici appresi nelle varie discipline.

INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	❖ Mettere in relazione, attraverso associazione e analogie, oggetti, persone, sequenze di storie, fenomeni, esperienze ❖ Cogliere i nessi di causa-effetto fra i fenomeni osservati e i fatti vissuti ❖ Scomporre e ricomporre i dati di un fenomeno, delle sequenze di un'esperienza, di una storia.	❖ Rielaborare gli argomenti studiati ❖ Confrontare eventi e fenomeni individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti ❖ Cogliere collegamenti disciplinari e interdisciplinari (tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche lontani nello spazio e nel tempo)	❖ Individuare e rappresentare collegamenti tra più informazioni ❖ Costruire mappe concettuali ❖ Analizzare situazioni complesse per capirne la logica ❖ Sintetizzare situazioni complesse.
ELABORARE INFORMAZIONI; ESPRIMERLE E	❖ Chiedere spiegazioni ❖ Rielaborare i vissuti attraverso vari linguaggi: verbali, grafico-pittorici, giochi simbolici e teatrali ❖ Discriminare storie vere e storie fantastiche	❖ Classificare e selezionare informazioni ❖ Interiorizzare in maniera critica l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi ❖ Valutare l'attendibilità e l'utilità di ogni informazione ❖ Distinguere i fatti dalle opinioni, le leggende dai fatti storici	❖ Utilizzare diversi canali e diversi strumenti di comunicazione. ❖ Interpretare criticamente le informazioni ricavate dall'utilizzo di diversi canali e diversi strumenti di comunicazione ❖ Comparare documenti diversi su uno stesso argomento. ❖ Saper discutere sulle proprie rielaborazioni e su quelle di gruppo

COMUNICARE E COMPRENDERE MESSAGGI; RAPPRESENTARE EVENTI	❖ Ascoltare con attenzione ❖ Rispondere in modo pertinente. ❖ Utilizzare la lingua materna per raccontare esperienze, interagire con gli altri, esprimere bisogni. ❖ Usare frasi complete e termini nuovi ❖ Verbalizzare in modo adeguato le proprie osservazioni	❖ Comprendere messaggi comunicativi di diverso genere (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di diversa complessità, trasmessi utilizzando diversi linguaggi (verbale, matematico, scientifico, simbolico ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) ❖ Rielaborare i messaggi recepiti utilizzando codici comunicativi diversi ❖ Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti ❖ Intervenire in modo pertinente nella conversazione ❖ Pianificare un testo scritto ❖ Riflettere su un testo e sulla sua rielaborazione	❖ Comprendere autonomamente ciò che si legge ,le funzioni e i vari linguaggi della comunicazione ❖ Pianificare un testo in relazione alla funzione e al registro del contesto comunicativo ❖ Rappresentare e argomentare eventi, concetti, norme procedure, stati d'animo attraverso vari linguaggi e conoscenze disciplinari ❖ Avviare ad uno stile personale di scrittura. ❖ Pianificare un testo in relazione alla funzione e al registro del contesto comunicativo
--	---	---	--

COLLABORARE E PARTECIPARE	❖ Partecipare ai giochi e alle attività di gruppo, rispettando i ruoli e le regole ❖ Essere in grado di collaborare e portare a termine un'attività collettiva ❖ Esprimere bisogni, idee emozioni per ottenere attenzione e/o considerazione.	❖ Partecipare alle attività di gruppo espletando in modo consapevole il proprio ruolo ❖ Contribuire all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive ❖ Rispettare i diversi punti di vista Valorizzare le proprie e le altrui capacità ❖ Riconoscere i diritti fondamentali degli altri ❖ Gestire e risolvere i conflitti	❖ Partecipare alle attività di gruppo espletando in modo consapevole il proprio ruolo ❖ Riconoscere e valorizzare le competenze altrui ❖ Essere capaci di valutare i propri limiti ❖ Accettare le diversità e recepirle come risorse ❖ Usare argomentazioni valide per patteggiare le proprie convinzioni
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	❖ Ascoltare gli altri ❖ Attendere nelle varie attività e conversazioni il proprio turno, dimostrando pazienza ❖ Portare a termine dei piccoli incarichi ❖ Rispettare le cose e l'ambiente	❖ Inserirsi in modo attivo e consapevole nella vita sociale ❖ Riconoscere il valore della regola condivisa ❖ Far valere i propri diritti e bisogni. Rispettare i diritti e bisogni altrui ❖ Acquisire senso di responsabilità verso le attività scolastiche, le cose e l'ambiente circostanti ❖ Comprendere il disagio altrui e attuare azioni di aiuto	❖ Interiorizzare le regole condivise ❖ Comportarsi in modo funzionale alle diverse situazioni. Assumere atteggiamenti conformi ai propri valori, anche con il dissenso (saper rifiutare adesioni o complicità ad azioni contrarie ai propri principi etici) ❖ Assumere con consapevolezza incarichi (studio, impegni ...)

Il nostro Istituto propone un curricolo che si articola dai campi d'esperienza nella scuola dell'infanzia alle discipline nella scuola primaria e secondaria di primo grado perseguendo finalità specifiche poste in continuità orizzontale con l'ambiente di vita dell'alunno e verticale fra i segmenti. La verticalità curricolare traduce operativamente il bisogno di dare continuità all'insegnamento, pur rispettandone le scansioni e realizza un percorso costruito per gli alunni, sottolineando l'importanza di evidenziare quanto si è svolto nell'ordine precedente per costruire un effettivo percorso che non soffra di cesure didattiche e che permetta di realizzare un itinerario progressivo e continuo..

In allegato le progettazioni verticali dalla scuola dell'infanzia, alla primaria, alla scuola secondaria di primo grado di cui qui si inserisce parte a titolo esemplificativo.

SCUOLA DELL'INFANZIA			
CAMPO DI ESPERIENZA : TUTTI			
COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE			
TRAGUARDI per lo sviluppo delle COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
- Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche - Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. - Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.	Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.	- computer e i suoi usi - Le periferiche del PC: mouse, tastiera... - Icone principali di Windows e di Word Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi, telefoni fissi e	- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. - Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. - Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle... - Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.

		mobili....)	- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. - Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. - Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. - Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. - Visionare immagini, opere artistiche, documenti.
--	--	-------------	--

Obiettivi sviluppati al termine del percorso di scuola dell'infanzia verificati anche in ingresso al primo anno di scuola primaria.

I Campi di Esperienza sviluppati nella Scuola dell'Infanzia sono visti in proiezione rispetto alle discipline ed agli aggregati disciplinari che connoteranno il percorso successivo dalla Scuola Primaria a quella Secondaria di 1° grado, in un raccordo coerente ed armonico.

CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
Il sé e l'altro	- riconoscere le proprie emozioni - avere fiducia nelle proprie capacità - riconoscere e accettare le diversità	- ascoltare rispettando i tempi di intervento - ascoltare e comprendere consegne - partecipare e collaborare alle iniziative del gruppo - condividere le regole della comunità - relazionarsi con gli adulti - porre domande

Il corpo e il movimento	• conoscere il proprio corpo e le sue funzioni • controllare il proprio corpo e i movimenti di motricità globale e fine utilizzare tutti i canali espressivi	• controllare la gestualità • affinare la motricità fine • sapersi muovere nell'ambiente scolastico • riconoscere le diverse parti del corpo e le loro funzioni • interagire con gli altri nei giochi di movimento spontanei e guidati
Immagini suoni, colori	• sviluppare il senso estetico • comunicare attraverso vari codici	• utilizzare in modo creativo materiale strutturato anche per esprimere emozioni • sviluppare interesse per le varie espressioni d'arte (musica, teatro, pittura ...)
I discorsi e le parole	• scoprire, esplorare, sperimentare le prime forme di espressione linguistica • distinguere le lettere dai numeri	• ascoltare, comprendere, esprimersi con un linguaggio appropriato • sperimentare con rime, filastrocche • possedere un bagaglio lessicale arricchito anche attraverso le attività didattiche • formulare in modo corretto e sempre più completo frasi semplici • riconoscere le diversità anche attraverso l'approccio alla lingua inglese
Conoscenza del mondo	• individuare le proprie azioni quotidiane nell'arco della giornata attraverso le attività di routine • osservare l'ambiente e i fenomeni naturali con i loro cambiamenti • familiarizzare e sperimentare diverse possibilità di misurazione • esplorare le posizioni nello spazio usando termini appropriati	• osserva, sperimenta, esplora • riconosce le differenze e raggruppa secondo ordine, criteri e quantità diverse.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIME

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

TRAGUARDI per lo sviluppo delle COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITA'	CONOSCENZE
Esplorare il mondo fatto dall'uomo	Vedere e osservare • Osservare elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso • Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati	• Osservare ed analizzare le caratteristiche di elementi che compongono l'ambiente di vita riconoscendone le funzioni. • Denominare ed elencare le caratteristiche degli oggetti osservati. • Conoscere le principali proprietà di alcuni materiali e strumenti.	• Gli strumenti, gli oggetti e le macchine che soddisfano i bisogni primari dell'uomo. • Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono • Identificazione di alcuni materiali, del loro impiego e della loro storia.
Realizzare oggetti seguendo una metodologia progettuale	Prevedere ed immaginare • Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in	• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti ed i materiali necessari	• Manufatti ed oggetti legati a ricorrenze e attività scolastiche

		contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati		
	Riconoscere lo strumento informatico nelle sue componenti essenziali	Intervenire e trasformare • Iniziare a riconoscere in modo efficace le principali caratteristiche delle apparecchiature informatiche e dei mezzi di comunicazione in genere	• Utilizzare le funzioni essenziali del computer: accendere spegnere, individuare le parti del computer, approcciarsi ai programmi di grafica e videoscrittura • Saper gestire le funzioni essenziali del dispositivo informatico ad esempio navigando con un browser su una piattaforma didattica o siti di interesse formativo (programma il futuro, code.org etc) • Saper programmare sequenze di azioni , leggere e realizzare strisce di codice anche attraverso attività unplugged	• Conoscere i concetti fondamentali di ciclo, ripetizione, costruito logico e gli elementi della programmazione a blocchi

CLASSI SECONDE DISCIPLINA: TECNOLOGIA			
COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA			
TRAGUARDI per lo sviluppo delle COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ
Esplorare il mondo fatto dall'uomo L'alunno riconosce ed identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.	Conoscere le proprietà di alcuni materiali (carta, vetro, plastica)	Saper identificazione di alcuni materiali del loro impiego, della loro storia (carta, vetro, plastica)
Realizzare oggetti seguendo una metodologia progettuale L'alunno conosce ed 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.	Usare oggetti, strumenti e materiali, coerentemente con le loro funzioni.	Conoscere oggetti e strumenti che soddisfano le principali esigenze dell'uomo	Usare oggetti e strumenti coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati
L'alunno realizza oggetti cooperando con i compagni e			Pianificare la fabbricazione di un

seguendo una definita metodologia progettuale.	Seguire istruzioni d'uso per realizzare oggetti.	Manufatti ed oggetti legati a ricorrenze e attività scolastiche	semplice oggetto elencando gli strumenti ed i materiali necessari
Riconoscere lo strumento informatico nelle sue componenti essenziali Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per poter potenziare le proprie capacità comunicative	Introdurre concetti informatici essenziali e sviluppo del pensiero computazionale	Conoscere i concetti fondamentali di ciclo, ripetizione, costrutto logico e gli elementi della programmazione a blocchi	Saper gestire le funzioni essenziali del dispositivo informatico ad esempio navigando con un browser su una piattaforma didattica o siti di interesse formativo (programma il futuro, code.org etc) Saper programmare sequenze di azioni , leggere e realizzare strisce di codice anche attraverso attività unplugged

CLASSI TERZE

DISCIPLINA TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
--	----------------------------	---------	------------

25

Intervenire e trasformare	Riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale nello studio e nella ricerca.	Saper reperire e assemblare informazioni per organizzare una comunicazione efficace. Esporre una ricerca. Usare software per acquisire conoscenze e sviluppare abilità.	Usare il software Smart Notebook per scrivere, disegnare, completare attività didattiche e giochi didattici.	Il tangram. Il puzzle. I motori di ricerca (Google...) Videoscrittura con tastiera virtuale. Ricerca e manipolazione di immagini. Giochi didattici on line e off line.
----------------------------------	---	--	---	--

CLASSI QUARTE

DISCIPLINA TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
Vedere e osservare:	L'alunno è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali e della società nella vita quotidiana rispetto alla cura dell'ambiente.	Riconoscere tecniche e funzionamento di alcune macchine in relazione all'impatto ambientale.	Le principali tecniche di conservazione dei cibi.
		Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e il relativo impatto ambientale.		Il funzionamento di un inceneritore.
		Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi di flusso, disegni, testi.		Il compostaggio dei rifiuti organici. L'evoluzione delle tecniche agricole. L'evoluzione dei mezzi di trasporto. Il diagramma di flusso. Le tabelle.

Prevedere e immaginare:	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di prevederne e progettarne una trasformazione.	Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	Realizzare modelli ricorrendo a semplici istruzioni grafiche o schemi.	Progettazione di semplici manufatti utilizzando materiali di vario genere.
Intervenire e trasformare	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato. Riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale nello studio e nella ricerca.	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali Usare software per acquisire conoscenze e sviluppare abilità.	Descrivere le fasi di realizzazione/decorazione di un manufatto attraverso un diagramma di flusso. Selezionare e utilizzare opportunamente strumenti e materiali per realizzare un manufatto. Saper eseguire e impartire istruzioni. Usare i motori di ricerca per reperire immagini, video e	I diagrammi di flusso. Lavoretti stagionali e legati alle festività. Il Coding.

	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica.	informazioni. Saper orientarsi all'interno di un provider di posta elettronica. Utilizzare Giochi didattici on line e off line. Usare WebApps e il software Smart Notebook per attività didattiche e giochi.	I motori di ricerca (Google...) Ricerca di informazioni e di immagini. La mail. Giochi didattici on line e off line (Scratch).
--	--	--	---	---

CLASSI QUINTE

DISCIPLINA TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
Vedere e osservare:	L'alunno è a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali e della società nella vita quotidiana rispetto alla cura dell'ambiente. Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e il relativo impatto ambientale.	Riconoscere tecniche e funzionamento di alcune macchine in relazione all'impatto ambientale.	Le principali tecniche di conservazione dei cibi. Il funzionamento di un inceneritore. Il compostaggio dei rifiuti organici. L'evoluzione delle tecniche agricole. L'evoluzione dei mezzi di trasporto.
	Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di prevederne e progettarne	Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi di flusso, disegni, testi. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e	Realizzare modelli ricorrendo a semplici istruzioni grafiche	Il diagramma di flusso. Le tabelle. Progettazione di semplici manufatti utilizzando materiali di vario genere.

31

		Riconoscere e documentare le funzioni principali di un'applicazione informatica. Conoscere semplici linguaggi di programmazione : Coding e pensiero computazionale	Utilizzare Giochi didattici on line e off line. Usare WebApps e il software Smart Notebook per attività didattiche e giochi. Elaborare e definire soluzioni flessibili per problemi anche complessi	Giochi didattici on line e off line Coding Programmazione a blocchi Sequenze Cicli Istruzioni Variabili Funzioni
--	--	--	--	--

CLASSI PRIME DISCIPLINA: TECNOLOGIA COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA		
TRAGUARDI per lo sviluppo delle COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE

Riconoscere i sistemi tecnologici	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Leggere e interpretare in modo sistematico la realtà tecnologica per stabilire confronti e individuare relazioni tra gli esseri viventi, gli elementi naturali e i sistemi tecnologici introdotti dall'uomo. - Distinguere tra aspetti positivi e negativi di oggetti e sistemi tecnologici. Prevedere, immaginare e progettare - Individuare le regole per ridurre il proprio impatto sugli elementi naturali e l'uso delle risorse. - Riflettere sui propri atteggiamenti a favore dello sviluppo sostenibile. - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Intervenire, trasformare e produrre - Costruire oggetti e semplici sistemi tecnologici con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	Risorse, tecnologia, sostenibilità - Tecnologia e risorse - Tecnologia e sostenibilità - Dalle risorse alla produzione - La raccolta e il riciclaggio dei rifiuti - La regola delle 4R
Conoscere i processi	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	Vedere, osservare e sperimentare - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Prevedere, immaginare e progettare - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	Materiali - Tecnologia dei materiali - Il legno e l'industria del legno - La carta, proprietà e impieghi - Il vetro - La ceramica - I materiali per l'edilizia - I metalli e le loro lavorazioni
Fare scelte consapevoli	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Ricavare dalla lettura e dall'analisi di testi, tabelle o grafici informazioni rilevanti situazioni problematiche e formulare strategie risolutive. Prevedere, immaginare e progettare - Realizzare modelli interpretativi e applicativi delle conoscenze tecnologiche fondamentali, connesse alle aree tecnologiche affrontate. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	

Conoscere e classificare	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno geometrico e tecnico per conoscere le relazioni forma/funzione/funzione/materiale degli oggetti d'uso comune. - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali. - Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo da cui provengono. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti e processi. Prevedere, immaginare e progettare - Effettuare stime di grandezze fisiche riferite ai materiali e oggetti anche dell'ambiente scolastico. Intervenire, trasformare e produrre - Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	- Le materie plastiche e le gomme - Fibre tessili e tessuti
Progettare e realizzare	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.	Vedere, osservare e sperimentare - Impiegare i vari linguaggi disciplinari per sviluppare un'idea, elaborare un prodotto. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di prodotti, anche di tipo digitale, elaborando modelli esecutivi di tipo progettuale. Intervenire, trasformare e produrre - Elaborazione grafica e/o informatica del prodotto.	Metodo, linguaggio, ricerca Il metodo progettuale e sue fasi. Linguaggio specifico della tecnologia attraverso: disegno, grafica, grafi, schemi tabelle, grafici. Programmi informatici e loro caratteristiche specifiche. Ricerche in Internet.
Ricavare informazioni	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Leggere e interpretare dati tecnici, tabelle e testi specifici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	

		Intervenire, trasformare e produrre - Elaborazione grafica e/o informatica dei risultati.	
Saper comunicare	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Intervenire, trasformare - Applicare le regole di buon comportamento e di sicurezza nella rete. - Elaborare relazioni, presentazioni, disegni tecnici, grafici, utilizzando il computer e i principali apparati collegati condividendone opportunamente i risultati	
Eseguire compiti complessi	Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	Vedere, osservare e sperimentare - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un progetto di studio, socializzazione e integrazione definendo le fasi secondo il metodo progettuale. Intervenire, trasformare e produrre - Effettuare e comunicare ricerche e risultati utilizzando reti telematiche, utilizzando in modo pertinente linguaggi specifici disciplinari.	Disegno geometrico e tecnico - Gli strumenti del disegno tecnico e il loro uso - Costruzioni di figure piane (elementi di geometria piana, poligoni regolari, curve policentriche) - Disegno geometrico (simmetrie e motivi decorativi)
Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno geometrico e tecnico nella rappresentazione di oggetti, processi, elaborati grafico-visivi. - Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Impiegare software applicativi per comunicare, ideare, progettare. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare	

		- Ideare e progettare la rappresentazione grafica o infografica per spiegare il funzionamento di oggetti, strumenti, software applicativi. Intervenire, trasformare e produrre - Utilizzare il linguaggio grafico e quello informatico per produrre per concretizzare idee e progetti. - Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.	
--	--	--	--

CLASSI SECONDE DISCIPLINA: TECNOLOGIA COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA			
TRAGUARDI per lo sviluppo delle COMPETENZE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Riconoscere i sistemi tecnologici	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Leggere e interpretare in modo sistematico la realtà tecnologica per stabilire confronti e individuare relazioni tra gli esseri viventi, gli elementi naturali e i sistemi tecnologici introdotti dall'uomo. - Distinguere tra aspetti positivi e negativi di oggetti e sistemi tecnologici. Prevedere, immaginare e progettare - Individuare le regole per ridurre il proprio impatto sugli elementi naturali e l'uso delle risorse. - Riflettere sui propri atteggiamenti a favore dello sviluppo sostenibile. - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	Materiali - I metalli e le loro lavorazioni - Le materie plastiche e le gomme - Fibre tessili e tessuti Abitazione, città, territorio Tecnologie edilizie: - il sistema trilitico - il sistema ad archi - il sistema a telaio - l'edilizia

		Intervenire, trasformare e produrre - Costruire oggetti e semplici sistemi tecnologici con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	- il cantiere Abitazione: - abitazione e ambiente l'abitazione funzionale - gli impianti dell'abitazione - energia per la casa Città e territorio: - la città e il suo territorio - com'è fatta una città - servizi e impianti della città - depurazione e smaltimento
Conoscere i processi	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	Vedere, osservare e sperimentare - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Prevedere, immaginare e progettare - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	
Fare scelte consapevoli	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Ricavare dalla lettura e dall'analisi di testi, tabelle o grafici informazioni rilevanti situazioni problematiche e formulare strategie risolutive. Prevedere, immaginare e progettare - Realizzare modelli interpretativi e applicativi delle conoscenze tecnologiche fondamentali, connesse alle aree tecnologiche affrontate. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	Alimentazione Educazione alimentare: - la scienza della nutrizione - gli alimenti - la corretta alimentazione - le abitudini alimentari Industria alimentare: - farine, pasta, pane, riso - olio e zucchero - latte e derivati - alimenti di origine animale - bevande Conservazione e distribuzione: - conservazione degli alimenti - conservazione industriale - il mercato degli alimenti - le etichette alimentari
Conoscere e classificare	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno geometrico e tecnico per conoscere le relazioni forma/funzione/funzione/materiale degli oggetti d'uso comune. - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali. - Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo da cui provengono. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti e processi. Prevedere, immaginare e progettare - Effettuare stime di grandezze fisiche riferite ai materiali e oggetti anche dell'ambiente scolastico. Intervenire, trasformare e produrre - Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a	

		partire da esigenze e bisogni concreti.	
Progettare e realizzare	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.	Vedere, osservare e sperimentare - Impiegare i vari linguaggi disciplinari per sviluppare un'idea, elaborare un prodotto. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di prodotti, anche di tipo digitale, elaborando modelli esecutivi di tipo progettuale. Intervenire, trasformare e produrre - Elaborazione grafica e/o informatica del prodotto.	Metodo, linguaggio, ricerca Il metodo progettuale e sue fasi. Linguaggio specifico della tecnologia attraverso: disegno, grafica, grafi, schemi tabelle, grafici. Programmi informatici e loro caratteristiche specifiche. Ricerche in Internet.
Ricavare informazioni	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Leggere e interpretare dati tecnici, tabelle e testi specifici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Intervenire, trasformare e produrre - Elaborazione grafica e/o informatica dei risultati.	
Saper comunicare	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Intervenire, trasformare - Applicare le regole di buon comportamento e di sicurezza nella rete. - Elaborare relazioni, presentazioni, disegni tecnici, grafici, utilizzando il computer e i principali apparati collegati condividendone opportunamente i risultati	

Eseguire compiti complessi	Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	Vedere, osservare e sperimentare - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un progetto di studio, socializzazione e integrazione definendo le fasi secondo il metodo progettuale. Intervenire, trasformare e produrre - Effettuare e comunicare ricerche e risultati utilizzando reti telematiche, utilizzando in modo pertinente linguaggi specifici disciplinari.	Disegno geometrico e tecnico - Le proiezioni ortogonali - Le figure solide (sviluppo e realizzazione di modellini in cartoncino) - Scale di proporzione - Il rilievo - La quotatura - Disegno geometrico (simmetrie e motivi decorativi)
Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno geometrico e tecnico nella rappresentazione di oggetti, processi, elaborati grafico-visivi. - Impiegare software applicativi per comunicare, ideare, progettare. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare - Ideare e progettare la rappresentazione grafica o infografica per spiegare il funzionamento di oggetti, strumenti, software applicativi. Intervenire, trasformare e produrre - Utilizzare il linguaggio grafico e quello informatico per produrre per concretizzare idee e progetti. - Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.	

CLASSE TERZA DISCIPLINA: TECNOLOGIA COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA		
TRAGUARDI per lo sviluppo delle COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE
Riconoscere i sistemi tecnologici 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.	Vedere, osservare e sperimentare - Leggere e interpretare in modo sistematico la realtà tecnologica per stabilire confronti e individuare relazioni tra gli esseri viventi, gli elementi naturali e i sistemi tecnologici introdotti dall'uomo. - Distinguere tra aspetti positivi e negativi di oggetti e sistemi tecnologici. Prevedere, immaginare e progettare - Individuare le regole per ridurre il proprio impatto sugli elementi naturali e l'uso delle risorse. - Riflettere sui propri atteggiamenti a favore dello sviluppo sostenibile. - Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni e necessità. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Intervenire, trasformare e produrre - Costruire oggetti e semplici sistemi tecnologici con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.	Energia, macchine ed elettricità - Fonti di energia esauribili e rinnovabili - Forme e trasformazioni dell'energia - I combustibili fossili: il petrolio e i suoi derivati, il metano, il carbone - L'inquinamento - Energia nucleare - Le centrali termoelettriche - Le turbine - L'energia solare - Energia dall'acqua - Energia eolica e geotermica - Le biomasse - La corrente elettrica - Il circuito elettrico - Apparecchi per illuminare - Elettricità e sicurezza Comunicazioni e trasporti - I mezzi di comunicazione di massa

Conoscere i processi	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.	Vedere, osservare e sperimentare - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali. Prevedere, immaginare e progettare - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	- I mezzi di trasporto e la loro classificazione
Fare scelte consapevoli	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Ricavare dalla lettura e dall'analisi di testi, tabelle o grafici informazioni rilevanti situazioni problematiche e formulare strategie risolutive. Prevedere, immaginare e progettare - Realizzare modelli interpretativi e applicativi delle conoscenze tecnologiche fondamentali, connesse alle aree tecnologiche affrontate. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.	
Conoscere e classificare	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno geometrico e tecnico per conoscere le relazioni forma/funzione/funzione/materiale degli oggetti d'uso comune. - Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche dei vari materiali. - Rilevare le proprietà fondamentali dei principali materiali e il ciclo produttivo da cui provengono. - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti e processi. Prevedere, immaginare e progettare - Effettuare stime di grandezze fisiche riferite ai materiali e oggetti anche dell'ambiente scolastico. Intervenire, trasformare e produrre - Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni	

		concreti.	
Progettare e realizzare	Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.	Vedere, osservare e sperimentare - Impiegare i vari linguaggi disciplinari per sviluppare un'idea, elaborare un prodotto. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di prodotti, anche di tipo digitale, elaborando modelli esecutivi di tipo progettuale. Intervenire, trasformare e produrre - Elaborazione grafica e/o informatica del prodotto.	. Metodo, linguaggio, ricerca Il metodo progettuale e sue fasi. Linguaggio specifico della tecnologia attraverso: disegno, grafica, grafi, schemi tabelle, grafici. Programmi informatici e loro caratteristiche specifiche. Ricerche in Internet
Ricavare informazioni	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Leggere e interpretare dati tecnici, tabelle e testi specifici ricavandone informazioni qualitative e quantitative. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. Intervenire, trasformare e produrre - Elaborazione grafica e/o informatica dei risultati.	
Saper comunicare	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Intervenire, trasformare - Applicare le regole di buon comportamento e di sicurezza nella rete. - Elaborare relazioni, presentazioni, disegni tecnici, grafici, utilizzando il computer e i	

		principali apparati collegati condividendone opportunamente i risultati	
Eseguire compiti complessi	Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.	Vedere, osservare e sperimentare - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare - Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche. - Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un progetto di studio, socializzazione e integrazione definendo le fasi secondo il metodo progettuale. Intervenire, trasformare e produrre - Effettuare e comunicare ricerche e risultati utilizzando reti telematiche, utilizzando in modo pertinente linguaggi specifici disciplinari.	Disegno geometrico e tecnico - Le assonometrie: assonometria cavalliera assonometria isometrica assonometria monometrica - Scale di proporzione - La quotatura - Disegno geometrico (simmetrie e motivi decorativi)
Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche	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.	Vedere, osservare e sperimentare - Impiegare gli strumenti e le regole del disegno geometrico e tecnico nella rappresentazione di oggetti, processi, elaborati grafico-visivi. - Impiegare software applicativi per comunicare, ideare, progettare. - Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità. Prevedere, immaginare e progettare - Ideare e progettare la rappresentazione grafica o infografica per spiegare il funzionamento di oggetti, strumenti, software applicativi. Intervenire, trasformare e produrre - Utilizzare il linguaggio grafico e quello informatico per produrre per concretizzare idee e progetti. - Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.	

