

Istituto Comprensivo Statale

“Walter Iozzelli”

Monsummano Terme

CURRICOLO VERTICALE D' ISTITUTO

Disciplina: TECNOLOGIA

PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE SCUOLA DELL'INFANZIA
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE Campo di esperienza di riferimento: Il sé e l'altro
Competenze trasversali : Imparare ad imparare – Spirito d'iniziativa e imprenditorialità

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Ob. di apprendimento I livello	Ob. di apprendimento II livello	Ob. di apprendimento III livello	Conoscenze/Contenuti	Indicatori di verifica
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare il distacco dalla famiglia • Esprimere i propri bisogni • Sperimentare le prime forme di relazione nel gioco con i pari • Partecipare ad esperienze guidate dall'insegnante con il gruppo o la sezione 	<ul style="list-style-type: none"> • Distaccarsi dalla famiglia e vivere serenamente l'ambiente scolastico • Esprimere verbalmente i propri bisogni in situazioni di vita scolastica • Condividere esperienze di gioco e attività con i compagni • Usare in modo adeguato giochi e materiali • Collaborare alla realizzazione di un'attività di gruppo • Scegliere e portare a termine piccoli compiti individuali o di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Vivere serenamente e attivamente l'ambiente scolastico • Usare in modo adeguato e creativo, giochi e materiali, condividerli con i compagni • Aiutare i compagni che manifestano difficoltà o chiedono aiuto • Esprimere le proprie opinioni in situazioni di gioco e di attività • Portare a termine autonomamente l'attività intrapresa (individuale o di gruppo) • Partecipare attivamente alla progettazione e all'organizzazione di un evento o alla realizzazione di un progetto comune 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gruppi di appartenenza ✓ Senso di appartenenza ✓ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza ✓ Norme di comportamento sociale ✓ Regole del dialogo e prime forme di collaborazione ✓ Regole per l'utilizzo dei vari ambienti e del materiale 	<p><i>Per gli indicatori di osservazione e valutazione si fa riferimento a:</i></p> <p><i>Quadro sinottico inserimento nuovi iscritti Allegato n. 5</i></p> <p><i>Quadro sinottico di valutazione competenze di gruppo o sezione Allegato n. 6</i></p> <p><i>Prove di verifica per competenze iniziali e finali per fasce di età Allegati n 7-8-9-10-11-12</i></p> <p><i>Griglia per la tabulazione dei dati relativi alle prove di competenza Allegato n. 13</i></p>
Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato	<ul style="list-style-type: none"> • Percepire la propria identità • Scoprire e conoscere il proprio corpo • Esprimere i propri bisogni • e le proprie emozioni • Scoprire quali comportamenti ci fanno "star bene" insieme 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria identità • Scoprire il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale • Comunicare verbalmente i propri bisogni 	<ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole della propria identità • Conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale • Riferire il proprio pensiero e la propria esperienza • Riconoscere e controllare le 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Concetto di corpo e identità corporea ✓ Caratteristiche fisiche comuni e differenti ✓ Concetti riferiti ai bisogni personali, stati d'animo, emozioni paure 	<p><i>Griglie per la valutazione individuale delle competenze iniziali e finali per fasce di età Allegati 14-15-16</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> Risolvere, con l'aiuto dell'adulto, i conflitti con i coetanei 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere ed esprimere verbalmente emozioni e sentimenti Saper tollerare piccole frustrazioni Risolvere, con l'aiuto dell'adulto, i conflitti con i coetanei 	<p>proprie emozioni (rabbia, paura, aggressività, ecc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le proprie difficoltà e trovare soluzioni Provare a risolvere autonomamente conflitti con i coetanei 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fiducia nell'altro ✓ Comportamenti educati 	<p><i>Documento di passaggio alla Scuola Primaria Allegato 17</i></p> <p><i>Scheda segnalazione BES Allegato 18</i></p>
<i>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre</i>	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire la propria appartenenza ad un gruppo: famiglia – scuola –sezione Sviluppare rapporti di fiducia nei confronti di adulti e coetanei. Scoprire alcuni simboli del nostro ambiente culturale 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione ed alla scuola Percepire legami di parentela: papà, mamma ,fratelli, nonni ecc Sviluppare rapporti di fiducia nei confronti di adulti e coetanei. Conoscere alcuni simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione, alla scuola e alla comunità Conoscere legami di parentela: papà, mamma, fratelli e nonni Sviluppare rapporti di fiducia nei confronti di adulti e coetanei. Conoscere simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale e di altre culture. ✓ Idea di comunità sociale ✓ Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni. 	
<i>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare chi parla Rispondere a semplici domande Saper aspettare dal momento della richiesta al momento della soddisfazione del bisogno 	<ul style="list-style-type: none"> Prestare attenzione all'interlocutore Intervenire nella conversazione portando il proprio punto di vista 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e rispettare le regole della conversazione Scoprire e cominciare ad accettare il punto di vista dell'altro Prendere decisioni insieme e rispettarle 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Regole della conversazione e del dialogo ✓ Concetti di confronto, rispetto e collaborazione 	
<i>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una</i>	<ul style="list-style-type: none"> Scoprire semplici regole Comprendere il senso della lode e del rimprovero Rispettare le norme per la 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e rispettare semplici regole Essere sensibile alla lode e al rimprovero Scoprire la diversità 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere comportamenti ed atteggiamenti positivi e negativi Comprendere la necessità delle regole nei vari contesti Rispettare le norme per la 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ I Diritti dell'Infanzia (Convenzione internazionale sui diritti dell'infanzia UNICEF 1989) ✓ Norme per la propria e 	

<i>prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme</i>	<p>sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro 	<p>sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'importanza del rispetto di sé, degli altri e del mondo che lo circonda 	<p>altrui sicurezza nel gioco e nel lavoro</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Concetti di routine e regole del vivere insieme ✓ Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada 	
<i>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare il distacco dalle figure parentali • Scoprire le routine e le prime regole della comunità scolastica • Portare a termine piccoli compiti • Acquisire progressiva autonomia personale e sociale 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione ed alla scuola • Acquisire atteggiamenti di fiducia nelle proprie capacità • Rispettare le regole condivise, i ritmi, le turnazioni • Portare a termine incarichi e piccoli compiti scelti o assegnati 	<ul style="list-style-type: none"> • Collocarsi nel tempo e negli spazi familiari • Scoprire che esistono comportamenti diversi da adottare nei vari contesti • Rafforzare atteggiamenti di sicurezza e fiducia nelle proprie capacità • Portare a termine incarichi e piccoli compiti scelti o assegnati 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La routine familiari ✓ La routine scolastica ✓ Regole della vita comunitaria 	
<i>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e delle città</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Instaurare rapporti di fiducia con le insegnanti e con il personale scolastico • Scoprire semplici regole di sicurezza personale e sociale 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, il personale scolastico, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. • Scoprire semplici regole di sicurezza personale e sociale 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nei diversi contesti la figura a cui fare riferimento • Conoscere i servizi pubblici della propria città (comune, biblioteca, piscina comunale ecc) • Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali • Conoscere e rispettare le regole della sicurezza stradale 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ruoli e compiti degli adulti presenti nella comunità scolastica ✓ Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni (famiglia, scuola, comunità) ✓ Ambienti e servizi del territorio ✓ Appartenenza (quartiere, comune, parrocchia) ✓ Regole per la propria e altrui sicurezza 	

**PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE SCUOLA DELL'INFANZIA
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA**

Campo di esperienza: La conoscenza del mondo

Competenze trasversali : Imparare ad imparare – Spirito d'iniziativa e imprenditorialità

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Ob. di apprendimento I livello	Ob. di apprendimento II livello	Ob. di apprendimento III livello	Conoscenze/Contenuti	Indicatori di verifica
Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare in base ad un criterio dato ▪ Ordinare grandezze fino a due elementi ▪ Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato ▪ Confrontare grandezze: grande - piccolo ▪ Confrontare quantità: pochi - tanti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare oggetti secondo due criteri dati ▪ Ordinare grandezze fino a tre elementi: grande - medio – piccolo ▪ Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo ▪ Confrontare grandezze: grande - piccolo, alto - basso, lungo – corto ▪ Stabilire relazioni di quantità 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare oggetti in base a due o tre criteri dati ▪ Ordinare elementi in base a criteri stabiliti: grandezza, altezza, lunghezza, forma, funzioni. ▪ Conoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo ▪ Confrontare quantità eseguendo operazioni sul piano concreto ▪ Mettere in relazione quantità e simbolo convenzionale • Registrare dati usando schemi, istogrammi o tabelle 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Raggruppamenti ✓ Seriazioni e ordinamenti ✓ Numeri e numerazioni ✓ Simboli, mappe e percorsi ✓ Strumenti e tecniche di misura 	<p><i>Per gli indicatori di osservazione e valutazione si fa riferimento a:</i></p> <p><i>Quadro sinottico inserimento nuovi iscritti Allegato n.5</i></p> <p><i>Quadro sinottico di valutazione competenze di gruppo o sezione Allegato n.6</i></p> <p><i>Prove di verifica per competenze iniziali e finali per fasce di età Allegati n 7-8-9-10-11-12</i></p> <p><i>Griglia per la tabulazione dei dati relativi alle prove di competenza</i></p> <p><i>Allegato n.13</i></p>
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intuire la scansione temporale prima - dopo nelle attività di routine ▪ Intuire la scansione temporale giorno - notte 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere la scansione temporale prima - dopo ▪ Collocare le azioni quotidiane nei diversi momenti della giornata: mattino- pomeriggio-sera-notte ▪ Intuire la ciclicità del tempo: la giornata scolastica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere la scansione temporale prima - adesso - dopo ▪ Riconoscere, verbalizzare e ordinare le azioni della routine ▪ Riconoscere la successione temporale dei giorni della settimana 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Concetti temporali di successione, contemporaneità, durata ✓ Periodizzazioni: giorno-notte, fasi della giornata, giorni, settimane, mesi, stagioni, anni 	

Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità			<ul style="list-style-type: none"> • Contare fino a 10 • Riconoscere simboli numerici • Mettere in relazione quantità e simbolo • Usare semplici strumenti per misurare 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Numeri e numerazione. ✓ Strumenti e tecniche di misura.
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere alcune relazioni spaziali (sopra-sotto, dentro-fuori, in alto-in basso) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e rappresentare relazioni spaziali ▪ Riconoscere la propria posizione nello spazio ▪ Eseguire percorsi 	<ul style="list-style-type: none"> • Interiorizzare e rap. relazioni spaziali • Eseguire un semplice dettato topologico • Sperimentare lo spazio grafico utilizzando anche il quadretto • Eseguire e rappresentare percorsi rispettando indicazioni verbali • Scoprire la simmetria 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, davanti, dietro, destra, sinistra).

SCUOLA PRIMARIA - PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE

CLASSE PRIMA

TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	INDICATORI DI VERIFICA
L'allievo/a: <ul style="list-style-type: none">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 fra i diversi mezzi di	AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA			
	VEDERE E OSSERVARE			
	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">riconosce e utilizza in modo opportuno semplici strumenti di uso quotidiano di cui è in grado di descrivere la funzione principale e il modo di funzionamento.	Primo quadrimestre		L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none">osservare e descrivere semplici oggetti di uso quotidiano;
		<ul style="list-style-type: none">Osservare oggetti e coglierne differenze, materiali e funzioni.	<ul style="list-style-type: none">Osservazione di semplici oggetti, descrivendoli verbalmente.	
		Secondo quadrimestre		<ul style="list-style-type: none">montare e smontare semplici oggetti;riconoscere le principali parti che compongono un computer e le loro funzioni.
	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare strumenti tecnologici di uso quotidiano nelle loro funzioni principali.	<ul style="list-style-type: none">Montaggio e smontaggio di semplici oggetti.Modalità di accensione e spegnimento di strumenti tecnologici;		
	PREVEDERE E IMMAGINARE			
	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">riconosce e utilizza in modo opportuno semplici strumenti di uso quotidiano di cui è in grado di descrivere la funzione principale e il modo di funzionamento	Primo quadrimestre		L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none">realizzare piccoli manufatti, seguendo delle semplici istruzioni;rappresentare graficamente semplici oggetti;;
<ul style="list-style-type: none">Realizzare semplici modelli e rappresentazioni grafiche.		<ul style="list-style-type: none">Realizzazione di semplici oggetti		

<p>comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		<i>Secondo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la realizzazione di semplici oggetti con appropriati strumenti e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Montaggio e smontaggio di semplici oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • fabbricare semplici manufatti seguendo le istruzioni date
	INTERVENIRE E TRASFORMARE			
	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno: • riconosce e utilizza in modo opportuno semplici strumenti di uso quotidiano di cui è in grado di descrivere la funzione principale e il modo di funzionamento. 	<i>Primo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti seguendo le istruzioni date. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontaggio e rimontaggio di semplici oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno è in grado di: • smontare e rimontare semplici oggetti;
		<i>Secondo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare oggetti e classificare gli strumenti e i materiali utilizzati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di semplici manufatti; 	<ul style="list-style-type: none"> • fabbricare semplici manufatti seguendo le istruzioni date.

COMPETENZE DI CITTADINANZA

COMPETENZA MATEMATICA: comprendere il significato della notazione posizionale; utilizzare i numeri per risolvere problemi in situazioni quotidiane; utilizzare procedure; usare modelli e rappresentazioni.

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA: utilizzare termini specifici.

IMPARARE A IMPARARE: organizzare e assimilare i nuovi apprendimenti; prendere coscienza del proprio processo di apprendimento; acquisire fiducia nelle proprie capacità; riconoscere e superare ostacoli; applicare conoscenze in nuovi contesti.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: partecipare attivamente; rispettare le argomentazioni altrui; attivare le competenze personali nel gruppo; partecipare in modo efficace e costruttivo.

COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO: utilizzo del computer per riconoscerne le funzioni principali e le parti che lo compongono.

PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE

CLASSE SECONDA

TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	INDICATORI DI VERIFICA
L'allievo/a: <ul style="list-style-type: none"> • 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 	AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA			
	VEDERE E OSSERVARE			
	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • riconosce e identifica parte di cui è costituito un artefatto elementare, familiare e di uso quotidiano; 	<i>Primo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e distinguere le caratteristiche di un oggetto e delle parti che lo compongono. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento delle caratteristiche degli oggetti: funzioni, parti costitutive e materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta
		<i>Secondo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare gli strumenti tecnologici per scrivere e disegnare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvio all'uso di programmi di disegno e video scrittura; 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta
	PREVEDERE E IMMAGINARE			
	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Manifesta atteggiamenti di curiosità che lo stimolano a cercare spiegazioni in ambito tecnologico e a realizzare artefatti elementari, ma funzionali al proprio scopo; 	<i>Primo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, individuando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione di modelli di piccoli manufatti 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta
		<i>Secondo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici oggetti in modo autonomo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di semplici manufatti 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta

<p>comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato. A seconda delle diverse situazioni;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	INTERVENIRE E TRASFORMARE			
	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • smonta oggetti per catalogarne le parti che poi prova a rimontare • Conosce ed utilizza elementi di videoscrittura 	<i>Primo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Smontare e rimontare semplici oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontaggio di semplici oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta
		<i>Secondo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il programma di disegno e video scrittura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di un semplice elaborato di tipo informatico 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta

COMPETENZE DI CITTADINANZA

COMPETENZA MATEMATICA: comprendere il significato della notazione posizionale; utilizzare i numeri per risolvere problemi in situazioni quotidiane; utilizzare procedure; usare modelli e rappresentazioni.

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA: utilizzare termini specifici.

IMPARARE A IMPARARE: organizzare e assimilare i nuovi apprendimenti; prendere coscienza del proprio processo di apprendimento; acquisire fiducia nelle proprie capacità; riconoscere e superare ostacoli; applicare conoscenze in nuovi contesti.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: partecipare attivamente; rispettare le argomentazioni altrui; attivare le competenze personali nel gruppo; partecipare in modo efficace e costruttivo.

COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO: utilizzo del computer per riconoscerne le funzioni principali e le parti che lo compongono.

PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE

CLASSE TERZA

TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	INDICATORI DI VERIFICA
L'allievo/a: <ul style="list-style-type: none"> 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 fra 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 	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA			
	VEDERE E OSSERVARE			
	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> riconosce e identifica le parti di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano da macchinari più complessi e/o riferiti ad altri livelli d'uso 	<i>Primo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> Leggere e ricavare informazioni utili da semplici guide d'uso o istruzioni di montaggio. 	<ul style="list-style-type: none"> Lettura di istruzioni d'uso 	L'alunno è in grado di : <ul style="list-style-type: none"> leggere, comprendere e ricavare informazioni utili; osservazione diretta
		<i>Secondo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare dispositivi tecnologici per scrivere, disegnare e giocare. 	<ul style="list-style-type: none"> Uso di riga, squadra e carta quadrettata (pixel art) Uso di programmi di disegno e video scrittura; 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazione diretta
	PREVEDERE E IMMAGINARE			
	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> Comincia a distinguere pregi e difetti della tecnologia; 	<i>Primo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, individuando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> Progettazione di piccoli artefatti 	<ul style="list-style-type: none"> Verbalizzare le modalità per realizzare un artefatto
		<i>Secondo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le procedure elementari 	<ul style="list-style-type: none"> Uso di elementi di videoscrittura e 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare e mettere in atto procedure per la

o strumenti multimediali; • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.		per la video scrittura.	videografica.	video scrittura
	INTERVENIRE E TRASFORMARE			
	L'alunno: • Realizza piccoli artefatti rispondenti a uno scopo	<i>Primo quadrimestre</i>		
		• Realizzare un oggetto verbalizzando la sequenza delle operazioni effettuate.	• Realizzazione di oggetti e successiva verbalizzazione	• Realizzare manufatti
		<i>Secondo quadrimestre</i>		
		• Utilizzare e mettere in atto correttamente procedure per la video scrittura.	• Uso di programmi di disegno e videoscrittura	• Utilizzare e mettere in atto correttamente procedure per la video-scrittura

COMPETENZE DI CITTADINANZA

COMPETENZA MATEMATICA: comprendere il significato della notazione posizionale; utilizzare i numeri per risolvere problemi in situazioni quotidiane; utilizzare procedure; usare modelli e rappresentazioni.

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA: utilizzare termini specifici.

IMPARARE A IMPARARE: organizzare e assimilare i nuovi apprendimenti; prendere coscienza del proprio processo di apprendimento; acquisire fiducia nelle proprie capacità; riconoscere e superare ostacoli; applicare conoscenze in nuovi contesti.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: partecipare attivamente; rispettare le argomentazioni altrui; attivare le competenze personali nel gruppo; partecipare in modo efficace e costruttivo.

COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO: utilizzo del computer per riconoscerne le funzioni principali e le parti che lo compongono.

PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE

CLASSE QUARTA

TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	INDICATORI DI VERIFICA
L'allievo/a: <ul style="list-style-type: none">• 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	AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA			
	VEDERE E OSSERVARE			
	L'alunno: L'alunno: <ul style="list-style-type: none">• conosce e utilizza in modo opportuno semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano di cui è in grado di descrivere la funzione principale e il modo di funzionamento• Conosce ed utilizza elementi di videoscrittura	Primo quadrimestre		
		<ul style="list-style-type: none">• Osservare, rappresentare e descrivere, utilizzando un linguaggio specifico, i vari elementi di uso quotidiano.	<ul style="list-style-type: none">• Oggetti e strumenti di uso quotidiano.	<ul style="list-style-type: none">• Montare e smontare oggetti, seguendo delle semplici istruzioni.• Pianificare la realizzazione di semplici oggetti.•
		Secondo quadrimestre		
		<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere le funzioni principali di semplici applicazioni informatiche.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzo di programmi di video scrittura	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere e saper utilizzare alcuni programmi informatici.• Padroneggiare strumenti manuali e digitali.
	PREVEDERE E IMMAGINARE			
	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">• sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi	Primo quadrimestre		
		<ul style="list-style-type: none">• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.	<ul style="list-style-type: none">• Struttura e funzione di artefatti d'uso quotidiano.	<ul style="list-style-type: none">• Osservazione diretta
Secondo quadrimestre				

<p>comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni;</p> <ul style="list-style-type: none"> • inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale 	<p>leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale;</p> <ul style="list-style-type: none"> • si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni/necessità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la realizzazione di un progetto utilizzando anche semplici applicazioni informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di semplici applicazioni informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta
	INTERVENIRE E TRASFORMARE			
	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conosce e utilizza in modo opportuno semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano di cui è in grado di descrivere la funzione principale e il modo di funzionamento 	<i>Primo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati. 	<ul style="list-style-type: none"> • funzione di applicazioni d'uso quotidiano: (meteo, google maps,...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta
		<i>Secondo quadrimestre</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati. 	<ul style="list-style-type: none"> • funzione di applicazioni d'uso quotidiano: (meteo, google maps,...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione diretta

COMPETENZE DI CITTADINANZA

COMPETENZA MATEMATICA: comprendere il significato della notazione posizionale; utilizzare i numeri per risolvere problemi in situazioni quotidiane; utilizzare procedure; usare modelli e rappresentazioni.

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA: utilizzare termini specifici.

IMPARARE A IMPARARE: organizzare e assimilare i nuovi apprendimenti; prendere coscienza del proprio processo di apprendimento; acquisire fiducia nelle proprie capacità; riconoscere e superare ostacoli; applicare conoscenze in nuovi contesti.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: partecipare attivamente; rispettare le argomentazioni altrui; attivare le competenze personali nel gruppo; partecipare in modo efficace e costruttivo.

COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO: utilizzo del computer per riconoscerne le funzioni principali e le parti che lo compongono.

PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE

CLASSE QUINTA

TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	INDICATORI DI VERIFICA
L'allievo/a: <ul style="list-style-type: none">Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale;e' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, del relativo impatto ambientale;conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, 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;	AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA			
	VEDERE E OSSERVARE			
	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">riconosce e realizza semplici oggetti e/o strumenti di uso quotidiano come artefatti ed è in grado di descriverne la funzione principale, la struttura, le modalità di funzionamento e i criteri d'uso;distingue gli aspetti di pertinenza della Tecnologia	Primo quadrimestre		
		<ul style="list-style-type: none">Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale.	<ul style="list-style-type: none">artefattiLe proprietà dei materiali	<ul style="list-style-type: none">Ascolta le consegneComprende le indicazioni ricevuteConosce i contenutiRielabora le conoscenze acquisiteEsegue per intero e correttamente la provaPropone, condivide, aiuta
		Secondo quadrimestre		
	<ul style="list-style-type: none">Comprendere le regole elementari del disegno tecnico.Riconoscere le funzioni principali di semplici applicazioni informatiche.	<ul style="list-style-type: none">Disegno tecnico con utilizzo di riga, squadra e compasso.L'informatica e il computer	<ul style="list-style-type: none">Ascolta le consegneComprende le indicazioni ricevuteConosce i contenutiRielabora le conoscenze acquisiteEsegue per intero e correttamente la provaPropone, condivide, aiuta	
PREVEDERE E IMMAGINARE				

<ul style="list-style-type: none">• 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.	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">• 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 scegliere quello più adeguato alle proprie esigenze...	Primo quadrimestre		<ul style="list-style-type: none">• Ascolta le consegne• Comprende le indicazioni ricevute• Conosce i contenuti• Rielabora le conoscenze acquisite• Esegue per intero e correttamente la prova• Propone, condivide, aiuta
		<ul style="list-style-type: none">• Pianificare la realizzazione di un semplice oggetto e/o di grafici, tabelle.	<ul style="list-style-type: none">• Gli artefatti e loro pianificazione• Realizzazione di tabelle, diagrammi	
		Secondo quadrimestre		
		<ul style="list-style-type: none">• Leggere e ricavare informazioni utili per pianificare grafici e tabelle.	<ul style="list-style-type: none">• Realizzazione di tabelle, diagrammi, disegni e testi	<ul style="list-style-type: none">• Ascolta le consegne• Comprende le indicazioni ricevute• Conosce i contenuti• Rielabora le conoscenze acquisite• Esegue per intero e correttamente la prova• Propone, condivide, aiuta
	INTERVENIRE E TRASFORMARE			
	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">• cercare, selezionare, scaricare e installare sul PC, con il controllo del docente, applicazioni di uso comune• Inizia ad elaborare giudizi circa l'uso consapevole della tecnologia poco equilibrato della tecnologia rispetto alle compatibilità dell'uomo e	Primo quadrimestre		<ul style="list-style-type: none">• Ascolta le consegne• Comprende le indicazioni ricevute• Conosce i contenuti• Rielabora le conoscenze acquisite• Esegue per intero e correttamente la prova• Propone, condivide, aiuta
		<ul style="list-style-type: none">• Individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati.	<ul style="list-style-type: none">• funzione di applicazioni d'uso quotidiano: (meteo, google maps,...)	
		Secondo quadrimestre		<ul style="list-style-type: none">• Ascolta le consegne
		<ul style="list-style-type: none">• Individuare i mezzi e le	<ul style="list-style-type: none">• funzione di applicazioni	<ul style="list-style-type: none">• Ascolta le consegne

	dell'ambiente.	forme di comunicazione digitali appropriati.	d'uso quotidiano: (meteo, google maps,...)	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende le indicazioni ricevute • Conosce i contenuti • Rielabora le conoscenze acquisite • Esegue per intero e correttamente la prova • Propone, condivide, aiuta
--	----------------	--	--	--

COMPETENZE DI CITTADINANZA

COMPETENZA MATEMATICA: comprendere il significato della notazione posizionale; utilizzare i numeri per risolvere problemi in situazioni quotidiane; utilizzare procedure; usare modelli e rappresentazioni.

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA: utilizzare termini specifici.

IMPARARE A IMPARARE: organizzare e assimilare i nuovi apprendimenti; prendere coscienza del proprio processo di apprendimento; acquisire fiducia nelle proprie capacità; riconoscere e superare ostacoli; applicare conoscenze in nuovi contesti.

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: partecipare attivamente; rispettare le argomentazioni altrui; attivare le competenze personali nel gruppo; partecipare in modo efficace e costruttivo.

COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO: utilizzo del computer per riconoscerne le funzioni principali e le parti che lo compongono.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
PROGETTAZIONE CURRICOLARE ANNUALE
TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	INDICATORI DI VERIFICA
<p>Analizzare e rappresentare processi ricorrendo a strumenti tipo tabelle e mappe, oppure a modelli logici tipo formule, regole, algoritmi, strutture di dati</p>	CLASSE PRIMA			
	SETTORI PRODUTTIVI			
	<p>⑩ Rilevare le trasformazioni di utensili e di alcuni processi produttivi</p> <p>⑩ Descrivere strumenti ed oggetti elencandone le caratteristiche e individuandone le parti.</p> <p>⑩ Eseguire con ordine logico uno schema di lavoro e le fasi operative.</p>	<p>⑩ Conoscere le risorse naturali, il ciclo vitale dei materiali, i loro utilizzi e le relative problematiche</p> <p>⑩ Conoscere i concetti di sviluppo sostenibile e sviluppo improprio</p> <p>⑩ Conoscere le principali caratteristiche e proprietà dei materiali (carta e legno), le loro possibili trasformazioni e modi d'uso</p> <p>⑩ Conoscere le proprietà e le caratteristiche di un computer.</p>	<p><u>PRIMO QUADRIMESTRE</u></p> <p>Le risorse naturali: risorse rinnovabili e non rinnovabili.</p> <p>Il ciclo vitale dei materiali.</p> <p>L'acqua: una risorsa limitata.</p>	<p>- Completezza dell'elaborato</p> <p>- Conoscenza degli argomenti</p> <p>- Uso della terminologia disciplinare</p>

<p>ecc. Predisporre processi e procedure allo scopo di ideare, progettare e realizzare oggetti fisici, grafici o virtuali, seguendo una definita metodologia. Ricerca relazioni tra la tecnologia e i contesti socio-ambientali che hanno contribuito a determinarla. Impiegare la videoscrittura e i principali programmi informatici per archiviazione dati, creazione e lettura immagini. Selezionare siti web e usare in modo</p>	<p>⑩ Utilizzare correttamente gli strumenti per la misura lineare ⑩ Utilizzare correttamente gli strumenti per il disegno. ⑩ Comprendere semplici messaggi tecnici. ⑩ Rappresentare semplici figure piane.</p>		<p><u>SECONDO QUADRIMESTRE</u></p> <p>L'inquinamento dell'acqua</p> <p>L'aria. Il ciclo carbonio-ossigeno.</p> <p>L'inquinamento dell'aria</p> <p>L'effetto serra e il riscaldamento globale, il buco dell'ozono, le piogge acide.</p> <p>Combattere l'inquinamento dell'aria.</p> <p>I minerali.</p> <p>Il legno</p> <p>Introduzione all'informatica: il computer. Hardware e software.</p>	
DISEGNO				

<p>consapevole e mirato i motori di ricerca.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ⑩ Conoscere l'uso degli strumenti ⑩ Conoscere convenzioni tecnico-grafiche di linee e scrittura. ⑩ Organizzare il foglio da disegno correttamente ⑩ Conoscere le scale di proporzione ⑩ Conoscere le figure geometriche piane e le loro caratteristiche ⑩ Conoscere la nomenclatura geometrica ⑩ Conoscere le soluzioni grafiche ai principali problemi di tracciatura 	<p><u>PRIMO QUADRIMESTRE</u></p> <p>Uso dei materiali e degli strumenti da disegno.</p> <p>Linee continue e tratteggiate.</p> <p>Congiunzione di punti, linee e caratteri di scrittura.</p> <p>Scale di proporzione.</p> <p>Squadratura del foglio da disegno.</p> <p>Centratura delle figure.</p>	<p><u>METODO</u></p> <p>-Completezza e correttezza dell'elaborato grafico</p> <p>-Conoscenza e corretta applicazione del metodo</p> <p><u>GRAFICA</u></p> <p>- uso degli strumenti, tratto, pulizia del disegno</p>
--	--	--	---	---

			<u>SECONDO QUADRIMESTRE</u> Nomenclatura geometrica. Esercizi sulle figure geometriche. Problemi di tracciatura.	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	INDICATORI DI VERIFICA
	CLASSE SECONDA			
	SETTORI PRODUTTIVI			

<p>DI PRIMO GRADO</p> <p>Analizzare e rappresentare processi ricorrendo a strumenti tipo tabelle e mappe, oppure a modelli logici tipo formule, regole, algoritmi, strutture di dati ecc.</p> <p>Predisporre processi e procedure allo scopo di ideare, progettare e realizzare oggetti fisici, grafici o virtuali, seguendo una definita metodologia.</p> <p>Ricerca relazioni tra la tecnologia e i contesti socio-ambientali che hanno contribuito a determinarla.</p>	<p>⑩ Descrivere e classificare secondo criteri assegnati le caratteristiche di strumenti, oggetti e materiali semplici.</p> <p>⑩ Acquisire la conoscenza e la capacità d'uso degli strumenti di comunicazione grafica.</p> <p>⑩ Impiega strumenti e regole del disegno tecnico per la rappresentazione di figure piane e solide</p> <p>⑩ Conoscere le proprietà principali di alcuni materiali.</p> <p>⑩ Riconoscere e valutare i processi produttivi e i metodi di conservazione dei principali alimenti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sui contesti e i processi di produzione <p>⑩ Essere consapevoli del ruolo che i processi tecnologici giocano nella modifica dell'ambiente che ci circonda.</p> <p>⑩ Saper cogliere le interazioni tra esigenze di vita e processi tecnologici.</p> <p>⑩ Organizzare e rappresentare i dati raccolti con schemi logici e produrre elaborati multimediali.</p>	<p><u>PRIMO QUADRIMESTRE</u></p> <p>La carta.</p> <p>I metalli.</p> <p>Il vetro e la plastica.</p> <p>Il riciclaggio dei materiali</p> <p><u>SECONDO QUADRIMESTRE</u></p> <p>Caratteristiche e proprietà degli alimenti di origine vegetale.</p> <p>Cereali e derivati. Il pane. La pasta.</p> <p>L'olio di oliva:dalla raccolta alla frangitura.</p> <p>Caratteristiche e proprietà degli alimenti di origine animale: latte e derivati.</p> <p>Conservazione degli alimenti: i metodi di</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Completezza dell'elaborato - Conoscenza degli argomenti - Uso della terminologia disciplinare
--	---	---	---	---

Impiegare la videoscrittura e i principali programmi informatici per archiviazione dati, creazione			conservazione fisici e chimici.	
	DISEGNO			

e lettura immagini.		<p>⑩ Risolvere graficamente problemi di tracciatura riguardanti figure geometriche piane di diverso grado di difficoltà.</p> <p>⑩ Rappresentare graficamente, in assonometria isometrica e cavaliera, solidi geometrici di diverso grado di difficoltà</p>	<p><u>PRIMO QUADRIMESTRE</u></p> <p>Problemi di tracciatura: esagono</p> <p>Esercitazioni sulle figure geometriche di base</p> <p>Disegni modulari.</p> <p><u>SECONDO QUADRIMESTRE</u></p> <p>Proiezione assonometrica isometrica dei principali solidi geometrici.</p> <p>Esercitazioni sulle figure geometriche di maggior complessità.</p> <p>Proiezione assonometrica cavaliera del cubo e del parallelepipedo.</p>	<p><u>METODO</u></p> <p>-Completezza e correttezza dell'elaborato grafico</p> <p>-Conoscenza e corretta applicazione del metodo</p> <p><u>GRAFICA</u></p> <p>- USO degli strumenti, tratto, pulizia del disegno</p>
---------------------	--	--	---	---

			Rappresentazio ni in scala	
--	--	--	---------------------------------------	--

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	INDICATORI DI VERIFICA
	CLASSE TERZA			
	SETTORI PRODUTTIVI			

<p>DI PRIMO GRADO</p> <p>Analizzare e rappresentare processi ricorrendo a strumenti tipo tabelle e mappe, oppure a modelli logici tipo formule, regole, algoritmi, strutture di dati ecc.</p> <p>Predisporre processi e procedure allo scopo di ideare, progettare e realizzare oggetti fisici, grafici o virtuali, seguendo una definita metodologia.</p> <p>Ricerca relazioni tra la tecnologia e i contesti socio-ambientali che hanno contribuito a determinarla. Impiegare la videoscrittura e i principali programmi</p>	<p>⑩ Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</p> <p>⑩ Riconoscere e valutare vantaggi e svantaggi dell'utilizzo delle risorse energetiche, rinnovabili e non rinnovabili.</p> <p>⑩ Valutare in base all'etichetta energetica le caratteristiche di un elettrodomestico ed è in grado di effettuare un'eventuale scelta consapevole</p> <p>⑩ Produrre e presentare elaborati multimediali autonomamente e/o in gruppo ristretto</p> <p>⑩ Saper leggere e interpretare disegni tecnici semplici.</p> <p>⑩ Saper leggere e interpretare grafici</p>	<p>⑩ Riconoscere i principali aspetti della produzione di energia elettrica</p> <p>⑩ Conoscere le fasi principali del funzionamento delle centrali termoelettriche e termonucleari</p> <p>⑩ Conoscere le fasi principali della trasformazione delle risorse energetiche rinnovabili per la produzione di energia elettrica</p> <p>⑩ Leggere, analizzare ed elaborare grafici relativi al settore produttivo e/o commerciale</p> <p>⑩ Conoscere le grandezze della corrente elettrica</p> <p>⑩ Saper costruire un circuito elettrico elementare</p>	<p><u>PRIMO QUADRIMESTRE</u></p> <p>Risorse rinnovabili e non rinnovabili. Le fonti di energia per la produzione di energia elettrica.</p> <p>I combustibili fossili: i carboni fossili, il petrolio, il metano.</p> <p>Le centrali termoelettriche</p> <p>L'energia nucleare.</p> <p><u>SECONDO QUADRIMESTRE</u></p> <p>Energia idroelettrica.</p> <p>Energia solare: il solare termico e la conversione fotovoltaica.</p> <p>Energia eolica, geotermica, da biomasse</p>	<p>- Completezza dell'elaborato</p> <p>- Conoscenza degli argomenti</p> <p>- Uso della terminologia disciplinare</p>
---	--	--	---	--

informatici per archiviazione dati, creazione e lettura immagini.			L'energia elettrica. Il circuito elettrico elementare. L'etichetta energetica e il risparmio energetico.	
	DISEGNO			
		<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e interpretare semplici disegni tecnici • Rappresentare graficamente solidi geometrici con il metodo delle proiezioni ortogonali • Rappresentare graficamente in scala oggetti di uso comune con il metodo delle proiezioni ortogonali 	<u>PRIMO QUADRIMESTRE</u> Esercitazioni sulle figure geometriche di base. Proiezioni ortogonali dei principali solidi geometrici <u>SECONDO QUADRIMESTRE</u> Proiezioni ortogonali di oggetti di uso comune	METODO -Completezza e correttezza dell'elaborato grafico -Conoscenza e corretta applicazione del metodo GRAFICA - uso degli strumenti, tratto, pulizia del disegno.