

**ISTITUTO COMPRENSIVO VILLANTERIO**  
**CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA -TECNOLOGIA**

<b>COMPETENZE CHIAVE 2018</b> – Competenze in campo tecnologico – Competenza digitale – Competenze imprenditoriali Competenze personali, sociali e capacità di imparare a imparare		<b>PROFILO</b> - dalle Indicazioni Nazionali Affronta problemi e questioni complesse, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione	<b>LIKE SKILLS</b> 1 <b>Capacità di affrontare in modo flessibile ogni genere di situazione (Creatività):</b> saper trovare soluzioni e idee originali, competenza che «contribuisce sia al decision making che al problem solving, permettendo di esplorare le alternative possibili e le conseguenze delle diverse opzioni»; 2 <b>Capacità di esprimersi (Comunicazione efficace):</b> sapersi esprimere in ogni situazione particolare sia a livello verbale che non verbale «in modo efficace e congruo alla propria cultura», dichiarando «opinioni e desideri, ma anche bisogni e sentimenti, ascoltando con attenzione gli altri per capirli, chiedendo, se necessario, aiuto»; 3 <b>Capacità di riconoscere le proprie emozioni e quelle degli altri (Gestione delle emozioni):</b> «essere consapevoli di come le emozioni influenzano il comportamento» in modo da «riuscire a gestirle in modo appropriato» e a regolarle opportunamente;
CLASSE PRIMA -			
NUCLEI DI COMPETENZA disciplina		PROFILO DI COMPETENZA	
– <b>RICERCARE</b> – <b>SPERIMENTARE</b> – <b>PROGETTARE</b> – <b>REALIZZARE</b> – <b>ANALIZZARE CRITICAMENTE</b> (esprimere valutazioni)		– Osserva e descrive elementi e fenomeni del mondo artificiale – Cerca di comprendere i meccanismi del funzionamento di semplici oggetti e utilizza semplici software o materiali digitali – Prevede le operazioni necessarie per la realizzazione di un semplice manufatto – Produce semplici rappresentazioni grafiche – Coglie l'utilità degli oggetti di uso quotidiano e riflettere sulle conseguenze di comportamenti personali	
VEDERE E OSSERVARE		PREVEDERE E IMMAGINARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE

- Distingue, descrive con le parole e rappresenta con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni; li colloca nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che comporta.	-Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure, in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati	- Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza consigliati.
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – 1°QUADRIMESTRE</b>		<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 2° QUADRIMESTRE</b>
<b>PROGETTARE</b> -Distingue, descrive con le parole e rappresenta con disegni e schemi elementi del mondo artificiale		<b>RICERCARE</b> -Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure, in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati
<b>REALIZZARE</b> -Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza consigliati.		
<b>PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI</b>		
Osservare, distinguere le parti principali degli oggetti di uso comune Creare manufatti e decorazioni		

CLASSE SECONDA -			
NUCLEI DI COMPETENZA disciplina		PROFILO DI COMPETENZA	
<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>RICERCARE</b></li> <li>– <b>SPERIMENTARE</b></li> <li>– <b>PROGETTARE</b></li> <li>– <b>REALIZZARE</b></li> <li>– <b>ANALIZZARE CRITICAMENTE</b> (esprimere valutazioni)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Osserva e descrive elementi e fenomeni del mondo artificiale</li> <li>– Cerca di comprendere i meccanismi di funzionamento di oggetti d'uso quotidiano e utilizzare semplici software o materiali digitali in funzione dell'apprendimento</li> <li>– Prevede le operazioni necessarie per la realizzazione di un semplice artefatto materiale o digitale</li> <li>– Rappresenta le procedure e produrre semplici artefatti materiali o digitali</li> <li>– Inizia a riconoscere le caratteristiche della tecnologia attuale e associarle alla loro funzione</li> </ul>		
VEDERE E OSSERVARE		PREVEDERE E IMMAGINARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distingue, descrive con le parole e rappresenta con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni; li colloca nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che comporta.</li> <li>- Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti nel contesto della storia personale</li> </ul>		-Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure, in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza consigliati.</li> <li>- Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</li> </ul>
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – 1°QUADRIMESTRE</b>		<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 2° QUADRIMESTRE</b>	
<b>PROGETTARE</b> -Distingue, descrive con le parole e rappresenta con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e		<b>SPERIMENTARE</b> -Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione	

funzioni	
<b>REALIZZARE</b> -Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza consigliati	<b>ANALIZZARE CRITICAMENTE</b> -Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti nel contesto della storia personale.
<b>PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI</b>	
Le principali caratteristiche dei materiali Costruzione di modelli seguendo istruzioni Distinguere ed utilizzare le principali parti del computer	

CLASSE TERZA			
NUCLEI DI COMPETENZA disciplina		PROFILO DI COMPETENZA	
<ul style="list-style-type: none"><li>– <b>RICERCARE</b></li><li>– <b>SPERIMENTARE</b></li><li>– <b>PROGETTARE</b></li><li>– <b>REALIZZARE</b></li><li>– <b>ANALIZZARE CRITICAMENTE</b> (esprimere valutazioni)</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>– Individua informazioni utili sulle caratteristiche di beni o servizi</li><li>– Effettua prove ed esperienze riguardanti i meccanismi di dispositivi comuni, le proprietà dei materiali, l’utilizzo di procedure e applicazioni informatiche</li><li>– Prevede lo svolgimento e ipotizzare il risultato di semplici esperimenti</li><li>– Produce semplici oggetti seguendo le istruzioni, rappresentando procedure e dati attraverso schemi, tabelle, artefatti digitali.</li><li>– Riconosce le caratteristiche della tecnologia attuale e associarle alla loro funzione, contestualizzandole nell’ambiente circostante</li></ul>	
VEDERE E OSSERVARE		PREVEDERE E IMMAGINARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE
<ul style="list-style-type: none"><li>- Distingue, descrive con le parole e rappresenta con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali e funzioni; li colloca nel contesto d’uso riflettendo sui vantaggi che comporta.</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>-Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure, in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni, rispettando i principi di sicurezza consigliati.</li><li>- Segue istruzioni d’uso le sa fornire ai compagni</li><li>- Utilizza semplici materiali digitali per l’apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione</li></ul>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – 1°QUADRIMESTRE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 2° QUADRIMESTRE	
<b>ANALIZZARE CRITICAMENTE</b> -Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure, in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati		<b>REALIZZARE</b> -Usa oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni rispettando i principi di sicurezza consigliati	
<b>SPERIMENTARE</b> -Utilizza semplici materiali digitali per l’apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione		<b>PROGETTARE</b> -Segue istruzioni d’uso e le sa fornire ai compagni.	
PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI			

Le principali caratteristiche dei materiali  
 Costruzione di modelli seguendo istruzioni  
 Utilizzare programmi di disegno e di videoscrittura

CLASSE QUARTA		
NUCLEI DI COMPETENZA disciplina		PROFILO DI COMPETENZA
<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>RICERCARE</b></li> <li>– <b>SPERIMENTARE</b></li> <li>– <b>PROGETTARE</b></li> <li>– <b>REALIZZARE</b></li> <li>– <b>ANALIZZARE CRITICAMENTE</b> ( esprimere valutazioni)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ricava informazioni tecniche o procedurali da varie tipologie di testi e schemi –</li> <li>– Classifica materiali e oggetti formulando ipotesi sulla loro trasformazione</li> <li>– Utilizza semplici strumenti e materiali con modalità personali e creative</li> <li>– Organizza e pianifica le varie fasi della realizzazione di semplici manufatti o prodotti digitali</li> <li>– Produce oggetti documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>– Conosce a livello generale le caratteristiche e la funzione dei diversi mezzi di comunicazione</li> </ul>	
	<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>
	-Individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rileva le caratteristiche, distingue la funzione dal funzionamento. -Esamina oggetti e processi relativamente al loro impatto ambientale.	-Compone e scompone oggetti nei loro elementi. -Elabora semplici progetti valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego; realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale
		<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>
		- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di lavoro, di gioco, di relazione -Osserva oggetti del passato rilevando le trasformazioni di utensili e processi produttivi, inquadrandoli nelle tappe evolutive della storia dell'umanità
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – 1°QUADRIMESTRE</b>		<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 2° QUADRIMESTRE</b>
<b>ANALIZZARE CRITICAMENTE</b> -Esamina oggetti e processi relativamente al loro impatto ambientale.		<b>PROGETTARE</b> -Elabora semplici progetti valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego; realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale
<b>REALIZZARE</b> -Compone e scompone oggetti nei loro elementi.		<b>SPERIMENTARE</b> -Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di lavoro, di gioco, di relazione
PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI		
Macchine di uso comune: forme ed utilizzo Osservare ed analizzare alcuni strumenti tecnologici che hanno migliorato la vita degli uomini Conoscere il funzionamento del computer e utilizzo delle periferiche		

CLASSE QUINTA		
NUCLEI DI COMPETENZA disciplina		PROFILO DI COMPETENZA
<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>RICERCARE</b></li> <li>– <b>SPERIMENTARE</b></li> <li>– <b>PROGETTARE</b></li> <li>– <b>REALIZZARE</b></li> <li>– <b>ANALIZZARE CRITICAMENTE</b> ( esprimere valutazioni)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Osserva prodotti digitali o manufatti per individuarne funzioni, qualità e imperfezioni</li> <li>– Matura una coscienza ecologica attraverso interventi migliorativi sull’ambiente vissuto e l’utilizzo di materiali riciclabili</li> <li>– Idea e organizza un’attività o un’esperienza utilizzando le risorse a disposizione e gli strumenti adatti</li> <li>– Rappresenta semplici oggetti, figure, dati, messaggi utilizzando le risorse a disposizione e gli strumenti adatti</li> <li>– Seleziona e utilizza responsabilmente le risorse a disposizione e gli strumenti adeguati nel rispetto dell’ambiente e della collettività.</li> </ul>	
VEDERE E OSSERVARE	PREVEDERE E IMMAGINARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE
-Individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, rileva le caratteristiche, distingue la funzione dal funzionamento. - Riconosce il rapporto fra il tutto e una parte e la funzione di una determinata parte di un oggetto.	-Compone e scompone oggetti nei loro elementi. -Elabora semplici progetti valutando il tipo di materiali in funzione dell’impiego; realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale	- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di lavoro, di gioco, di relazione -Osserva oggetti del passato rilevando le trasformazioni di utensili e processi produttivi, inquadrandoli nelle tappe evolutive della storia dell’umanità
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – 1°QUADRIMESTRE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 2° QUADRIMESTRE
<b>RICERCARE</b> -Riconosce il rapporto fra il tutto e una parte e la funzione di una determinata parte di un oggetto		<b>SPERIMENTARE</b> -Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di lavoro, di gioco, di relazione
<b>PROGETTARE</b> -Elabora semplici progetti valutando il tipo di materiali in funzione dell’impiego		<b>ANALIZZARE CRITICAMENTE</b> -Osserva oggetti del passato rilevando le trasformazioni di utensili e processi produttivi, inquadrandoli nelle tappe evolutive della storia dell’umanità
<b>REALIZZARE</b> - realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale		
PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI		
Energia: forme ed utilizzo Usare le principali funzioni del sistema operativo per salvare e trasferire i dati		

ATTENZIONI METODOLOGICHE	STRUMENTI	MODALITÀ DI VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Didattica laboratoriale</li> <li>- Lezione frontale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lim</li> <li>- Digital board</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prove strutturate oggettive</li> <li>- Prove semi strutturate</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavori di gruppo</li> <li>- Cooperative learning</li> <li>- Attività interdisciplinari</li> <li>- Compito di realtà</li> <li>- Esercitazioni guidate</li> <li>- Studio individuale (a partire dalla classe terza)</li> <li>- Peer education (a partire dalla classe quarta)</li> <li>- Flipped classroom (a partire dalla classe quarta)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tablet (classe quinta)</li> <li>- Libri di testo cartacei e digitali</li> <li>- Giochi didattici interattivi</li> <li>- Schede strutturate</li> <li>- Strumenti specifici (righello, squadra, goniometro, compasso)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prove aperte (scritte e/o orali)</li> </ul>
--	---	--

ATTENZIONI METODOLOGICHE	STRUMENTI	MODALITÀ DI VALUTAZIONE

## SNODI DI PASSAGGIO TRA SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

**COSA DEVE POSSEDERE UN ALUNNO IN TERMINI DI CONOSCENZE, ABILITA' ESSENZIALI AL TERMINE DELL'ESPERIENZA NELLA SCUOLA PRIMARIA  
COME REQUISITO PER POTER APPROCCIARSI IN MODO ADEGUATO AL PERCORSO DI APPRENDIMENTO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO  
GRADO**



## CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - TECNOLOGIA

<b>COMPETENZE CHIAVE 2018</b> – Competenze in campo tecnologico – Competenza digitale – Competenze imprenditoriali Competenze personali, sociali e capacità di imparare a imparare		<b>PROFILO</b> - dalle Indicazioni Nazionali Affronta problemi e questioni complesse, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione	<b>LIKE SKILLS</b> Dalla mappa pedagogica
<b>CLASSEPRIMA</b>			
<b>NUCLEI DI COMPETENZA disciplina</b>		<b>PROFILO DI COMPETENZA</b>	
– <b>RICERCARE</b> – <b>SPERIMENTARE</b> – <b>PROGETTARE</b> – <b>REALIZZARE</b> – <b>ANALIZZARE CRITICAMENTE</b> ( esprimere valutazioni)		– Individua le proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali – Elabora semplici moduli di grafica generati da poligoni regolari; pianifica le fasi di costruzione di semplici oggetti – Prova attività di uso e riciclo di alcuni materiali – Costruisce oggetti con materiali facilmente reperibili; impiega gli strumenti e le regole del disegno geometrico – Inizia a comprendere i problemi ecologici legati alle varie forme e modalità di produzione; – Valuta le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche	
<b>VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>		<b>PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE</b>	<b>INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE</b>
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – 1°QUADRIMESTRE</b>		<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 2° QUADRIMESTRE</b>	
<b>PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI</b>			

CLASSESECONDA			
NUCLEI DI COMPETENZA disciplina		PROFILO DI COMPETENZA	
<ul style="list-style-type: none"><li>– <b>RICERCARE</b></li><li>– <b>SPERIMENTARE</b></li><li>– <b>PROGETTARE</b></li><li>– <b>REALIZZARE</b></li><li>– <b>ANALIZZARE CRITICAMENTE</b> ( esprimere valutazioni)</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>– <b>Riconosce</b> nell’ambiente i principali sistemi tecnologici; utilizza Internet per reperire e selezionare informazioni utili</li><li>– <b>Elabora</b> moduli di grafica utilizzando le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di solidi geometrici; pianificare fasi di costruzione di semplici oggetti</li><li>– Prova attività per la produzione di semplici beni di uso quotidiano</li><li>– Impiega gli strumenti e le regole del disegno geometrico; costruisce oggetti con materiali facilmente reperibili</li><li>– Comprende i problemi ecologici legati alle varie forme e modalità di produzione;</li><li>– Valuta le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche;</li><li>– Ricerca, seleziona e utilizza responsabilmente software e siti in funzione delle proprie esigenze comunicative e di apprendimento</li></ul>	
VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE		PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE	INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – 1°QUADRIMESTRE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 2° QUADRIMESTRE	
PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI			

CLASSETERZA			
NUCLEI DI COMPETENZA disciplina		PROFILO DI COMPETENZA	
<div><div>– RICERCARE</div><div>– SPERIMENTARE</div><div>– PROGETTARE</div><div>– REALIZZARE</div><div>– ANALIZZARE CRITICAMENTE ( esprimere valutazioni)</div></div>		<div><div>– Riconosce nell’ambiente le forme di energia e le relative modalità di produzione, trasformazione e utilizzo;</div><div>– Utilizza Internet per reperire e selezionare informazioni utili</div><div>– Elabora moduli di grafica utilizzando le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di solidi geometrici in assonometria; pianifica le diverse fasi di costruzione di oggetti</div><div>– Prova attività per la produzione di beni di uso quotidiano</div><div>– Impiega gli strumenti e le regole del disegno geometrico; rileva e disegna un ambiente anche avvalendosi di software; costruisce oggetti con materiali facilmente reperibili</div><div>– Comprende i problemi ecologici legati alle varie forme e modalità di produzione e utilizzo delle fonti di energia;</div><div>– Valuta le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche;</div><div>– Ricerca, seleziona e utilizza software e siti in funzione delle proprie esigenze comunicative e di apprendimento.</div></div>	
VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE		PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE	INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – 1°QUADRIMESTRE		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 2° QUADRIMESTRE	
PRINCIPALI SAPERI DISCIPLINARI			

ATTENZIONI METODOLOGICHE	STRUMENTI	MODALITÀ DI VALUTAZIONE