

## PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO

---

**DIPARTIMENTO: MATEMATICA E TECNOLOGIA**

**COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

**DISCIPLINA: TECNOLOGIA**

### **SCUOLA DELL'INFANZIA**

**CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO – OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI**

#### **TRAGUARDI DI COMPETENZA**

1. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
2. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
3. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
4. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<b>3 anni</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere il succedersi regolare degli eventi nella giornata scolastica.</li> <li>• Percepire la successione temporale giorno-notte.</li> <li>• Esplorare l'ambiente circostante attraverso i sensi.</li> <li>• Osservare la natura e le sue trasformazioni.</li> <li>• Dimostrare interesse per gli artefatti tecnologici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il tempo</li> <li>• Lo spazio circostante.</li> <li>• Conoscenza delle stagionalità e degli ambienti naturali.</li> <li>• Uso di tabelle e grafici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situazioni concrete per discutere la scansione del tempo scolastico. Approfondimento di significati di parole come prima, dopo, durante. . .</li> <li>• Uso di numero e conteggio per controllare il passare del tempo e registrare le durate.</li> <li>• Giochi di sperimentazione degli schemi motori di base.</li> <li>• Osservazione del paesaggio nelle sue forme e colori per accorgerci dei cambiamenti stagionali.</li> <li>• Individuazione degli aspetti della natura attraverso i sensi.</li> <li>• Uso del cortile della scuola.</li> <li>• Osservazione, esplorazione, riconoscimento di oggetti appartenenti al vissuto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorizzazione del gioco in tutte le sue forme (giochi con materiale strutturato e non, giochi senso-percettivi, senso-motori, simbolici, ecc)</li> <li>• Progettazione, organizzazione e valorizzazione degli spazi e dei materiali</li> <li>• Osservazione diretta</li> <li>• Ricerca/azione e esplorazione nelle molteplici dimensioni</li> <li>• Sperimentazione</li> <li>• Attività laboratoriale</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Lavoro di gruppo (Cooperative learning)</li> <li>• Conversazione guidata in circle-time</li> <li>• Mediazione didattica</li> <li>• Didattica metacognitiva</li> <li>• Lettura di immagini</li> <li>• Manipolazione di materiale amorfo</li> <li>• Manipolazione di elementi tecnologici</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>4 anni</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare prima/dopo con riferimento ad un'azione di vita pratica.</li> <li>• Associare l'alternanza del giorno e della notte con la successione dei giorni.</li> <li>• Percepire il trascorrere del tempo.</li> <li>• Esplorare l'ambiente usando diversi canali sensoriali.</li> <li>• Cogliere le trasformazioni naturali.</li> <li>• Utilizzare simboli ed elementari strumenti di registrazione.</li> <li>• Approcciarsi con macchine e strumenti tecnologici.</li> <li>• Saper acquisire semplici procedure informatiche (accendere, spegnere il computer).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I concetti topologici e temporali.</li> <li>• Attività di osservazione dello spazio.</li> <li>• Classificazioni e seriazioni. Uso di tabelle e grafici.</li> <li>• Porre in relazione fenomeni ed oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Racconto delle azioni della giornata nel loro susseguirsi.</li> <li>• Situazioni di vita pratica: cosa facciamo il giorno e cosa la notte.</li> <li>• Giochi di simulazione.</li> <li>• Racconti. Filastrocche.</li> <li>• Osservazione diretta.</li> <li>• Proposta attraverso situazioni di ragionamento della lettura e dell'uso di linguaggi tecnologici in contesti operativi (corpo, fatti, oggetti, macchine, programmi) dove il fare in azione e la discussione che nasce dal confronto delle idee sviluppano nei bambini un pensiero procedurale.</li> <li>• Ragionamenti su "cosa" e "come" si fanno le cose; apprendimento del linguaggio delle macchine e dei programmi per intervenire in modo consapevole.</li> <li>• Descrizione e uso degli strumenti tecnologici.</li> <li>• Esperienza pratica.</li> <li>• Costruzione di un cartellone con le sequenze delle diverse fasi della giornata e settimana.</li> </ul>	
--	---	--	--	--

<p style="text-align: center;"><b>5 anni</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cogliere successioni temporali: ritmi di scansione della settimana, della giornata scolastica, giorno e notte, prima e dopo.</li> <li>• Confrontare azioni e fenomeni relativi al tempo.</li> <li>• Collegare gli eventi nel tempo.</li> <li>• Ordinare in sequenza azioni e situazioni</li> <li>• Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo.</li> <li>• Osservare la natura, i viventi l'ambiente che lo circonda.</li> <li>• Assumere comportamenti responsabili verso la natura e sensibilizzare al rispetto di essa, dell'ambiente circostante e degli esseri viventi.</li> <li>• Chiedere spiegazioni e riflettere sui fenomeni naturali individuando eventuali trasformazioni e cambiamenti.</li> <li>• Formulare ipotesi e previsioni.</li> <li>• Sviluppare la capacità di associazione causa-effetto.</li> <li>• Osservare le trasformazioni nel corso di esperimenti.</li> <li>• Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali.</li> <li>• Conoscere le caratteristiche e la funzione di semplici oggetti di uso quotidiano.</li> <li>• Sviluppare la capacità di interessarsi a strumenti tecnologici scoprendone le funzioni e i possibili usi.</li> <li>• Associare oggetti e strumenti alle relative funzioni.</li> <li>• Acquisire consapevolezza del messaggio tecnologico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concetti topologici e temporali.</li> <li>• Porre in relazione fenomeni ed oggetti.</li> <li>• Causa effetto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confronto dell'abbigliamento e delle abitudini.</li> <li>• Esempi concreti.</li> <li>• Lettura d'immagini.</li> <li>• Riordino in sequenze di azioni e situazioni di un racconto.</li> <li>• Osservazione dell'ambiente esterno: giardino, abitudini.</li> <li>• Filmati. Schede. Cartelloni.</li> <li>• Registrazione di fenomeni naturali su cartelloni. Esperimenti legati alle stagioni.</li> <li>• Tabelle di registrazione.</li> <li>• Sperimentazione diretta (spremuta d'arancia, la castagnata, la vendemmia...)</li> <li>• Osservazione – Conversazione e utilizzo di materiale strutturato.</li> <li>• Attività di manutenzione e riparazione di piccoli arredi della scuola.</li> <li>• Giochi con la lavagna luminosa. Giochi con buio e luce.</li> <li>• Classificazione di vari oggetti in base alle funzioni.</li> <li>• Approccio alla tastiera.</li> </ul>	
--	--	---	---	--

## TRAGUARDI DI COMPETENZA TRASVERSALI

COMPETENZA DIGITALE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi con supporti multimediali.</li> <li>• Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro.</li> <li>• Realizza semplici elaborazioni grafiche.</li> <li>• Visiona immagini e brevi video.</li> </ul>	<p><b>3 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare ad utilizzare i pulsanti di accensione e arresto del computer.</li> <li>• Conoscere i componenti del computer.</li> </ul> <p><b>4 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</li> <li>• Visionare immagini, opere artistiche, documentari</li> </ul> <p><b>5 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio dell'invio.</li> <li>• Individuare e aprire icone</li> <li>• Eseguire giochi ed esercizi al computer.</li> <li>• Prendere visione di lettere, numeri e forme di scrittura attraverso il computer.</li> <li>• Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</li> <li>• Visionare immagini, opere artistiche, documentari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruzione di uno scatolone che rappresenti il computer.</li> <li>• Giochi interattivi per la classificazione del colore e della forma.</li> <li>• Uso di Microsoft Paint o Tuxpaint (per il disegno).</li> <li>• Colorare immagini.</li> <li>• Giochi finalizzati alla realizzazione di video e audio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Sperimentazione di nuove tecniche di insegnamento: flipped classroom</li> </ul>

<b>IMPARARE A IMPARARE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.</li> <li>• Di fronte ad una procedura o a un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</li> <li>• Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.</li> <li>• Rielabora una narrazione in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</li> </ul>	<p><b>3 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare semplici strategie di memorizzazione di brevi filastrocche e canzoncine</li> <li>• Rispondere a domande su un testo o su un video.</li> <li>• Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</li> </ul> <p><b>4 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare semplici strategie di memorizzazione di filastrocche e canzoncine.</li> <li>• Rispondere a domande su un testo o su un video.</li> <li>• Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</li> <li>• Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato.</li> <li>• Scegliere il materiale occorrente allo svolgimento di un compito, con la guida dell'insegnante.</li> </ul> <p><b>5 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispondere a domande su un testo o su un video.</li> <li>• Utilizzare semplici strategie di memorizzazione di filastrocche, canzoncine e parti di drammatizzazioni.</li> <li>• Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</li> <li>• Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</li> <li>• Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</li> <li>• Compilare semplici tabelle.</li> <li>• Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memorizzazione di filastrocche e canzoncine.</li> <li>• Film.</li> <li>• Racconti.</li> <li>• Disegno libero.</li> <li>• Drammatizzazione.</li> <li>• Rielaborazione verbale del testo Narrativo.</li> <li>• Ordinare in sequenze il testo ascoltato individuando i personaggi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> </ul>

<b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa confrontarsi e sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini nel rispetto reciproco.</li> <li>• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</li> <li>• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</li> <li>• Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</li> <li>• Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi comuni, rispettando le regole condivise.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 anni</li> <li>• Scoprire e conoscere il proprio corpo.</li> <li>• Superare la dipendenza dall'adulto, quanto alla soddisfazione dei bisogni primari.</li> <li>• Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico a un linguaggio socializzato.</li> <li>• Rispettare semplici regole per la sicurezza e la salute.</li> <li>• 4 anni</li> <li>• Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</li> <li>• Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</li> <li>• Collaborare, rispettando i tempi degli altri.</li> <li>• Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</li> <li>• Accettare e gradualmente rispettare i ruoli, le regole, i ritmi, le turnazioni.</li> <li>• Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni.</li> <li>• Rispettare nel gioco e nel lavoro le norme date in relazione alla sicurezza e alla salute.</li> <li>• 5 anni</li> <li>• Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</li> <li>• Rispettare i tempi degli altri.</li> <li>• Collaborare con gli altri.</li> <li>• Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.</li> <li>• Accettare e gradualmente rispettare i ruoli, le regole, i ritmi, le turnazioni.</li> <li>• Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni.</li> <li>• Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro.</li> <li>• Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni.</li> <li>• Rispettare nel gioco e nel lavoro le norme date in relazione alla sicurezza e alla salute.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Filastrocche.</li> <li>• Puzzle.</li> <li>• Flashcards.</li> <li>• Disegni simbolici.</li> <li>• Giochi di contatto.</li> <li>• Conversazioni.</li> <li>• Giochi di tipo collaborativo in gruppo.</li> <li>• Acquisizione di regole.</li> <li>• Racconti.</li> <li>• Mantenere il posto assegnatogli nel cerchio e nella fila.</li> <li>• Trenino.</li> <li>• Poesie.</li> <li>• Canzoni.</li> <li>• Parole d'amicizia.</li> <li>• Dialoghi.</li> <li>• Distribuzione di giochi.</li> <li>• Portare a termine le consegne.</li> <li>• Aiutare i compagni in difficoltà.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> </ul>

<b>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esegue consegne, si assume compiti e li porta a termine.</li> <li>• Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.</li> <li>• Di fronte a problemi nuovi, prova le soluzioni note o ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</li> <li>• Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</li> <li>• Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.</li> <li>• Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.</li> </ul>	<p><b>3 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chiedere aiuto all'insegnante per risolvere un problema.</li> <li>• Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</li> </ul> <p><b>4 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con la guida dell'insegnante formulare ipotesi di soluzione ai problemi.</li> <li>• Formulare proposte di gioco.</li> <li>• Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.</li> <li>• Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.</li> <li>• Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</li> <li>• Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</li> </ul> <p><b>5 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formulare ipotesi di soluzione ai problemi.</li> <li>• Formulare proposte di gioco e di lavoro.</li> <li>• Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto, un'esperienza.</li> <li>• Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.</li> <li>• Confrontare la propria idea con quella altrui.</li> <li>• Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</li> <li>• Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</li> <li>• Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi cooperativi con la palla.</li> <li>• Realizzazione di un cartellone.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> </ul>



## PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO

---

**DIPARTIMENTO: MATEMATICA E TECNOLOGIA**

**COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

**DISCIPLINA: TECNOLOGIA**

### **I BIENNIO: Classi I e II PRIMARIA**

#### **TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARI**

- Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.
- Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali.
- Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<b>Classi I e II PRIMARIA</b>	<p><b><i>Vedere e osservare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali e oggetti di uso comune.</li> <li>• Macchine di uso quotidiano e loro funzionamento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrizione di oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni.</li> <li>• Realizzazione di manufatti di uso comune.</li> <li>• Rappresentazione iconica degli oggetti esaminati.</li> <li>• Il PC e i suoi componenti.</li> <li>• Giochi interattivi</li> <li>• Uso di software</li> <li>• Produzione di testi digitali di diverso tipo</li> <li>• Uso della FAD per attività di consolidamento, potenziamento e approfondimento</li> <li>• Scelta di documenti per realizzare racconti digitali</li> <li>• Scelta di immagini per realizzare racconti digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Problem solving metacognitivo</li> <li>• Giochi cooperativi</li> <li>• Apprendimento cooperativo e Tutoring</li> <li>• Videolezioni</li> <li>• Uso di applicazioni didattiche</li> <li>• Questionari online</li> <li>• Flipped classroom</li> <li>• Siti web</li> <li>• Uso di tutorial</li> </ul>
	<p><b><i>Prevedere e immaginare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettazione e realizzazione di modelli di piccoli artefatti</li> </ul>		
	<p><b><i>Intervenire e trasformare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</li> <li>• Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caratteristiche, funzioni e limiti di un artefatto.</li> </ul>		

## TRAGUARDI DI COMPETENZA TRASVERSALI

<b>COMPETENZA DIGITALE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base degli strumenti digitali.</li> <li>Con la guida dell'insegnante conosce i principali componenti del computer e utilizza semplici software didattici.</li> <li>Con il supporto del docente conosce il linguaggio informatico tramite giochi didattici interattivi.</li> <li>Visiona e consulta semplici materiali online con l'aiuto del docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere i principali componenti del computer.</li> <li>Accendere e spegnere la macchina correttamente.</li> <li>Utilizzare software didattici.</li> <li>Conoscere il linguaggio informatico tramite giochi didattici interattivi.</li> <li>Visionare siti internet a scopi didattici con la guida dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discriminazione delle varie parti del computer.</li> <li>Disegni con il computer.</li> <li>Esercizi di scrittura con il computer</li> <li>Ricerca di informazioni su Internet</li> <li>Collegamenti a siti didattici.</li> <li>Giochi didattici interattivi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Didattica multimediale</li> <li>Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>Metodo laboratoriale</li> <li>Apprendimento cooperativo e tutoring</li> </ul>

<b>IMPARARE A IMPARARE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza.</li> <li>È in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale.</li> <li>Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne.</li> <li>Sperimentare in modo creativo il materiale a disposizione.</li> <li>Individuare le operazioni da svolgere e compilare semplici tabelle.</li> <li>Ripercorrere le fasi più importanti di un lavoro.</li> <li>Valutare il proprio operato.</li> <li>Modificare all'occorrenza il proprio operato.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lettura e comprensione di testi.</li> <li>Strategie di memorizzazione</li> <li>Risoluzione di semplici problemi d'esperienza quotidiana.</li> <li>Lettura dell'orario delle lezioni giornaliero e settimanale ed individuazione del materiale occorrente e dei compiti da svolgere.</li> <li>Compilazione di elenchi, liste e semplici tabelle.</li> <li>Autovalutazione del proprio operato.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Didattica multimediale</li> <li>Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>Metodo laboratoriale</li> <li>Apprendimento cooperativo e tutoring</li> </ul>

<b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza i materiali propri quelli altrui e le strutture della scuola con cura.</li> <li>• Rispetta le regole della classe e della scuola; si impegna nei compiti assegnati e li porta a termine responsabilmente.</li> <li>• Individua i ruoli presenti in famiglia e nella scuola, compreso il proprio e i relativi obblighi e rispetta i propri.</li> <li>• Rispetta le regole nei giochi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stabilire rapporti corretti con i compagni e gli adulti.</li> <li>• Capire la necessità di regole, condividerle e rispettarle.</li> <li>• Aspettare il proprio turno di parola.</li> <li>• Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.</li> <li>• Portare a termine il lavoro assegnato.</li> <li>• Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni.</li> <li>• Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.</li> <li>• Avere cura del proprio e altrui corredo scolastico.</li> <li>• Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente.</li> <li>• Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborazione delle regole della classe.</li> <li>• Partecipazione attiva alle conversazioni e rispetto delle regole.</li> <li>• Giochi di gruppo nel rispetto di regole e ruoli.</li> <li>• Utilizzo corretto del proprio materiale e di quello altrui.</li> <li>• Utilizzo corretto degli ambienti scolastici</li> <li>• Individuazione dei comportamenti corretti in difesa dell'ambiente.</li> <li>• Regole fondamentali nei gruppi di appartenenza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Apprendimento cooperativo e tutoring</li> </ul>

<b>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni.</li> <li>• Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni.</li> <li>• In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione.</li> <li>• Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.</li> <li>• Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interagire con gli altri rispettando ruoli e funzioni.</li> <li>• Formulare proposte di gioco e di lavoro.</li> <li>• Confrontare la propria idea con quella altrui.</li> <li>• Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza.</li> <li>• Formulare ipotesi di soluzione ai problemi.</li> <li>• Organizzare dati su schemi e tabelle con la guida dell'insegnante.</li> <li>• Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</li> <li>• Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collaborazione e partecipazione alle attività collettive</li> <li>• Formulazione di proposte di gioco e di lavoro.</li> <li>• Confronto di idee.</li> <li>• Individuazione di semplici soluzioni a problemi di esperienza.</li> <li>• Utilizzo di schemi, tabelle e grafici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Apprendimento cooperativo e tutoring</li> </ul>

## PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO

---

**DIPARTIMENTO: MATEMATICA E TECNOLOGIA**

**COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

**DISCIPLINA: TECNOLOGIA**

### **II BIENNIO: Classi III e IV PRIMARIA**

#### **TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARI**

- Esegue semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
- Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio (giocattoli, manufatti d'uso comune).
- Utilizza alcune tecniche per disegnare e rappresentare: riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari.
- Utilizza manufatti e strumenti tecnologici di uso comune e sa descriverne la funzione; smonta e rimonta giocattoli.

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<b>Classi III e IV PRIMARIA</b>	<p><b><i>Vedere e osservare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oggetti e materiali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricerca delle differenze degli oggetti per forma e materiale.</li> <li>• Distinzione, descrizione, classificazione e rappresentazione degli elementi del mondo artificiale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Giochi cooperativi</li> <li>• Apprendimento cooperativo e Tutoring</li> <li>• Videolezioni</li> <li>• Uso di applicazioni didattiche</li> <li>• Questionari online</li> <li>• Flipped classroom</li> <li>• Siti web</li> <li>• Uso di tutorial</li> </ul>
	<p><b><i>Prevedere e immaginare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prevedere conseguenze di decisioni e comportamenti relativi a oggetti in uso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I principi della sicurezza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso degli oggetti e dei materiali in modo appropriato e nel rispetto dei principi della sicurezza</li> </ul>	
	<p><b><i>Intervenire e trasformare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le procedure per redigere elaborati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso delle istruzioni scritte.</li> <li>• Uso in modo personale e creativo di strumenti e materiali</li> <li>• Uso di software</li> <li>• Produzione di testi digitali di diverso tipo</li> <li>• Scelta di documenti per realizzare racconti digitali</li> <li>• Scelta di immagini per realizzare racconti digitali</li> </ul>	

## TRAGUARDI DI COMPETENZA TRASVERSALI

<b>COMPETENZA DIGITALE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, utilizza programmi operativi creando e archiviando file.</li> <li>• Con l'aiuto dell'insegnante, accede a una casella di posta elettronica per inviare e ricevere semplici messaggi.</li> <li>• Con il supporto del docente utilizza il linguaggio informatico tramite giochi didattici interattivi.</li> <li>• Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare i programmi operativi degli strumenti digitali, con la supervisione dell'insegnante.</li> <li>• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer.</li> <li>• Utilizzare il linguaggio informatico tramite giochi didattici interattivi.</li> <li>• Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso in modo personale e creativo degli strumenti e dei materiali digitali.</li> <li>• Rispetto delle regole della sicurezza.</li> <li>• Conoscenza e uso di giochi didattici multimediali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Coding</li> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Problem solving metacognitivo</li> <li>• Giochi cooperativi</li> <li>• Apprendimento cooperativo e Tutoring</li> </ul>

<b>IMPARARE A IMPARARE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con l'aiuto dell'insegnante, ricava e seleziona informazioni da fonti diverse per lo studio, per preparare un'esposizione.</li> <li>• Pianifica sequenze di lavoro con l'aiuto dell'insegnante.</li> <li>• Mantiene l'attenzione sul compito per i tempi necessari.</li> <li>• Si orienta nell'orario scolastico e organizza il materiale di conseguenza.</li> <li>• Rileva semplici problemi dall'osservazione di fenomeni di esperienza e formula ipotesi e strategie risolutive.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere un testo e porsi domande su di esso.</li> <li>• Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</li> <li>• Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana.</li> <li>• Individuare le informazioni principali di un testo descrittivo e regolativo.</li> <li>• Leggere l'orario delle lezioni giornaliero e settimanale e individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività di comprensione su testi ascoltati o letti.</li> <li>• Memorizzazione di procedure, filastrocche, poesie etc.</li> <li>• Riconoscimento delle sequenze di un testo letto, evidenziandole e riassumendole.</li> <li>• Conoscenza dell'orario delle lezioni e organizzazione del materiale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Coding</li> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Problem solving metacognitivo</li> <li>• Giochi cooperativi</li> <li>• Apprendimento cooperativo e Tutoring</li> </ul>

<b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza materiali, strutture, attrezzature proprie e altrui con rispetto e cura.</li> <li>• Utilizza con parsimonia e cura le risorse energetiche e naturali: acqua, luce, riscaldamento, trattamento dei rifiuti ...</li> <li>• Ha rispetto per l'autorità e per gli adulti; tratta con correttezza tutti i compagni, compresi quelli diversi per condizione, provenienza, cultura, ecc. e quelli per i quali non ha simpatia.</li> <li>• Conosce tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita e le mette a confronto con quelle di compagni provenienti da altri Paesi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe.</li> <li>• Spiegare il significato delle regole.</li> <li>• Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale.</li> <li>• Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.</li> <li>• Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e al corretto utilizzo delle risorse.</li> <li>• Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità.</li> <li>• Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.</li> <li>• Conoscere le tradizioni proprie e di altri Paesi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza e rispetto delle regole condivise.</li> <li>• Partecipazione ai giochi di squadra manifestando comportamenti corretti e fair-play.</li> <li>• Attività finalizzate a dare il personale contributo per la buona riuscita delle attività di gruppo.</li> <li>• Comprensione e rispetto delle differenze.</li> <li>• Promozione di comportamenti di rispetto e tutela dell'ambiente.</li> <li>• Svolgimento di compiti di organizzazione degli spazi comuni.</li> <li>• Disponibilità alla collaborazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Coding</li> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Problem solving metacognitivo</li> <li>• Giochi cooperativi</li> <li>• Apprendimento cooperativo e Tutoring</li> </ul>

<b>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità.</li> <li>• Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità.</li> <li>• Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni.</li> <li>• Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse.</li> <li>• Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</li> <li>• Confrontare la propria idea con quella altrui.</li> <li>• Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</li> <li>• Formulare ipotesi di soluzione.</li> <li>• Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formulazione di proposte coerenti e condivisibili, tenendo conto delle idee altrui.</li> <li>• Individuazione di situazioni problematiche e uso di strategie risolutive.</li> <li>• Espressione orale delle fasi per la realizzazione di un compito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Coding</li> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Problem solving metacognitivo</li> <li>• Giochi cooperativi</li> <li>• Apprendimento cooperativo e Tutoring</li> </ul>



## PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO

---

**DIPARTIMENTO: MATEMATICA E TECNOLOGIA**

**COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

**DISCIPLINA: TECNOLOGIA**

### **III BIENNIO: Classi V PRIMARIA e I SECONDARIA I GRADO**

#### **TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARI**

- Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e ne individua le più rilevanti relazioni con l'uomo e l'ambiente.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo diverso impatto sull'ambiente di alcune di esse.
- E' in grado di prevedere le conseguenze di una propria azione di tipo tecnologico.
- Conosce ed utilizza oggetti e strumenti, descrivendone le funzioni e gli impieghi nei diversi contesti.
- Sa formulare semplici progetti ed effettuare pianificazioni per la realizzazione di oggetti, eventi, ecc.
- Ricava informazioni dalla lettura di etichette, schede tecniche, manuali d'uso; sa redigerne di semplici relativi a procedure o a manufatti di propria costruzione, anche con la collaborazione dei compagni.
- Utilizza autonomamente e con relativa destrezza i principali elementi del disegno tecnico.
- Sa descrivere e interpretare in modo critico alcune opportunità, ma anche impatti e limiti delle attuali tecnologie sull'ambiente e sulla vita dell'uomo.

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<b>classe V PRIMARIA</b>	<p><b>Vedere e osservare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> <li>• Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mappe, Tabelle, Diagrammi statistici, Disegno tecnico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disegno con l'uso di strumenti tecnici e realizza semplici elaborati personali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendimento cooperativo e Tutoring</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> </ul>
	<p><b>Prevedere e immaginare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto pianificando gli strumenti e materiali necessari</li> <li>• Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiali e strumenti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscimento di materiali utili per la realizzazione di un prodotto finito.</li> <li>• Distinzione delle caratteristiche dei materiali.</li> <li>• Utilizzo di alcuni semplici attrezzi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Osservazione diretta</li> <li>• Problematizzazione, sperimentazione e ricerca</li> </ul>
	<p><b>Intervenire e trasformare</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare semplici oggetti e meccanismi</li> <li>• Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagrammi di flusso.</li> <li>• Gli attrezzi da lavoro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scelta degli attrezzi per realizzare lavori.</li> <li>• Utilizzo in modo opportuno e in sicurezza degli strumenti di lavoro.</li> <li>• Descrizione delle sequenze del lavoro svolto</li> <li>• Uso di software</li> <li>• Produzione di testi digitali di diverso tipo</li> <li>• Scelta di documenti per realizzare racconti digitali</li> <li>• Scelta di immagini per realizzare racconti digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Tutoring</li> <li>• Lavoro individuale</li> <li>• Videoconferenze</li> <li>• Videolezioni</li> <li>• Uso di applicazioni didattiche</li> <li>• Questionari online</li> <li>• Flipped classroom</li> <li>• Siti web</li> <li>• Uso di tutorial</li> </ul>

<b>Classe I SECONDARIA</b>	<p><b><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso degli strumenti di disegno e problemi di tracciatura</li> <li>• Proprietà fisico, chimico e meccaniche dei materiali (legno, carta, plastica, materiali da costruzione, pelli, fibre tessili)</li> <li>• Riciclo materiali</li> <li>• Uso di software di uso comune.</li> <li>• Educazione stradale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzazione delle figure geometriche piane mediante l'utilizzo di squadre e compasso.</li> <li>• Osservazione diretta dei materiali sottoposti alle sollecitazioni.</li> <li>• Utilizzo dei software comuni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendimento cooperativo e Tutoring</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> </ul>
	<p><b><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</li> <li>• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> <li>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>• Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proprietà fisico, chimico e meccaniche dei materiali (legno, carta, plastica, materiali da costruzione, pelli, fibre tessili)</li> <li>• Riciclo dei materiali</li> </ul>		
	<p><b><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</li> <li>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti)</li> <li>• Rilevare e disegnare la propria abitazione applicando le prime regole del disegno tecnico.</li> <li>• Eseguire semplici interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proprietà fisico, chimico e meccaniche dei materiali (legno, carta, plastica, materiali da costruzione, pelli, fibre tessili)</li> <li>• Riciclo materiali</li> </ul>		

## TRAGUARDI DI COMPETENZA TRASVERSALI

<b>COMPETENZA DIGITALE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo file con vari strumenti digitali e piattaforme.</li> <li>• Elabora e invia autonomamente messaggi di posta elettronica.</li> <li>• Utilizza autonomamente il linguaggio informatico tramite giochi didattici interattivi.</li> <li>• Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e conosce alcuni rischi della navigazione in rete.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare strumenti multimediali, alcune periferiche e programmi applicativi.</li> <li>• Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni.</li> <li>• Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</li> <li>• Utilizzare in modo autonomo il linguaggio informatico tramite giochi interattivi.</li> <li>• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</li> <li>• Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.</li> <li>• Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo di programmi videoscrittura per compiti e ricerche.</li> <li>• Utilizzo della rete per avviare attività di ricerche anche interdisciplinari.</li> <li>• Uso del coding per realizzare piccoli giochi con piattaforme on-line.</li> <li>• Uso del computer e riconoscimento di tutte le periferiche associabili.</li> <li>• Conoscenza e prevenzione dei principali rischi elettrici legati all'uso dei pc e apparecchiature elettriche ed elettroniche.</li> <li>• Conoscenza dei pericoli legati all'uso della rete internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione democratica</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Lavoro individuale</li> <li>• Osservazione diretta</li> </ul>

<b>IMPARARE A IMPARARE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa ricavare e selezionare semplici informazioni da fonti diverse: libri, Internet...) per i propri scopi, con la supervisione dell'insegnante.</li> <li>• Utilizza semplici strategie di organizzazione e memorizzazione del testo letto: mappe e schemi, con l'aiuto dell'insegnante.</li> <li>• Sa formulare sintesi scritte di testi non troppo complessi e sa fare collegamenti tra nuove informazioni e quelle già possedute, con domande stimolo dell'insegnante; utilizza strategie di autocorrezione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare semplici strategie di memorizzazione.</li> <li>• Applicare semplici strategie di studio come: sottolineare parole importanti; dividere testi in sequenza; costruire brevi sintesi.</li> <li>• Compilare elenchi e liste; organizzare le informazioni in semplici tabelle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memorizzazione di procedure, anche mediante realizzazione di mappe concettuali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione democratica</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Lavoro individuale</li> <li>• Osservazione diretta</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applica, con l'aiuto dell'insegnante, strategie di studio (es. PQ4R).</li> <li>• Ricava informazioni da grafici e tabelle e sa costruirne di proprie.</li> <li>• Sa utilizzare dizionari e schedari bibliografici.</li> <li>• Sa pianificare un proprio lavoro e descriverne le fasi; esprime giudizi sugli esiti.</li> <li>• Sa rilevare problemi di esperienza, suggerire ipotesi di soluzione, selezionare quelle che ritiene più efficaci e metterle in pratica.</li> </ul>			
--	--	--	--

## COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità e sull'ambiente di condotte non responsabili.</li> <li>• Osserva le regole di convivenza interne e della comunità e partecipa alla costruzione di quelle della classe con contributi personali.</li> <li>• Collabora nel lavoro e nel gioco, aiutando i compagni in difficoltà e portando contributi originali.</li> <li>• Sa adeguare il proprio comportamento ai diversi contesti e al ruolo degli interlocutori.</li> <li>• Ascolta i compagni tenendo conto dei loro punti di vista; rispetta i compagni diversi per condizione, provenienza, ecc. e mette in atto comportamenti di accoglienza e di aiuto.</li> <li>• È in grado di esprimere semplici giudizi sul significato dei principi fondamentali e di alcune norme che hanno rilievo per la sua vita quotidiana (es. il Codice della Strada; le imposte, l'obbligo di istruzione, ecc.)</li> <li>• Mette a confronto norme e consuetudini del nostro Paese con alcune di quelle dei Paesi di provenienza di altri compagni per rilevarne, in contesto collettivo, somiglianze e differenze.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le regole che permettono il vivere in comune, spiegarne la funzione e rispettarle.</li> <li>• Mettere in atto comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici.</li> <li>• Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni.</li> <li>• Collaborare nell'elaborazione del regolamento di classe.</li> <li>• Assumere incarichi e svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi.</li> <li>• Rispettare ruoli e funzioni all'interno della scuola, esercitandoli responsabilmente.</li> <li>• Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà.</li> <li>• Rispettare l'ambiente e gli animali attraverso comportamenti di salvaguardia del patrimonio, utilizzo oculato delle risorse, pulizia, cura.</li> <li>• Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso e disposizione ordinata delle attrezzature del laboratorio di informatica.</li> <li>• Assunzione di comportamenti adeguati anche al di fuori del contesto della classe.</li> <li>• Dialogo corretto con pari ed adulti.</li> <li>• Portare a termine le consegne.</li> <li>• Attività di aiuto ai compagni in difficoltà mettendo a disposizione le proprie competenze ed abilità.</li> <li>• Manifestazione di un atteggiamento maturo e responsabile di rispetto dell'ambiente e risparmio delle risorse.</li> <li>• Rispetto degli ambienti e degli spazi comuni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperative Learning</li> <li>• Partecipazione democratica</li> <li>• Collaborazione e interazione tra pari</li> <li>• Brainstorming</li> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Didattica meta cognitiva</li> <li>• Apprendimento cooperativo e Tutoring</li> <li>• Lavoro individuale</li> <li>• Osservazione diretta</li> <li>• Problematizzazione</li> </ul>

<b>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.</li> <li>• Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio.</li> <li>• Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.</li> <li>• Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti.</li> <li>• Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.</li> <li>• Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.</li> <li>• Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiegazione delle regole e delle fasi di un gioco ai compagni.</li> <li>• Scelta degli strumenti opportuni</li> <li>• Progettazione in gruppo</li> <li>• Organizzazione dei tempi per realizzare manufatti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperative Learning</li> <li>• Partecipazione democratica</li> <li>• Collaborazione e interazione tra pari</li> <li>• Brainstorming</li> <li>• Lavori di gruppo, a coppie</li> <li>• Metodo laboratoriale</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Didattica multimediale</li> <li>• Didattica meta cognitiva</li> <li>• Apprendimento cooperativo e Tutoring</li> <li>• Lavoro individuale</li> <li>• Osservazione diretta</li> <li>• Problematizzazione</li> </ul>

## PROGRAMMAZIONE DI DIPARTIMENTO

---

**DIPARTIMENTO: MATEMATICA E TECNOLOGIA**

**COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

**DISCIPLINA: TECNOLOGIA**

**IV BIENNIO: Classi II e III SECONDARIA I GRADO**

**TRAGUARDI DI COMPETENZA DISCIPLINARI**

- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o *infografiche*, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<b>Classe II SECONDARIA I GRADO</b>	<p><b><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proiezioni ortogonali</li> <li>• Scale di proiezione e quotatura</li> <li>• Disegno dei segnali stradali</li> <li>• I materiali e le caratteristiche fisiche e meccaniche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del libro di testo</li> <li>• Uso di schede di lavoro con attività di laboratorio contenute nel testo o proposte dell'insegnante e strumenti per il disegno geometrico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione frontale</li> <li>• Lavoro di gruppo</li> <li>• Attività laboratoriale supportata anche da Software specifici</li> </ul>
	<p><b><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> <li>• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> <li>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>• Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I metalli e riciclaggio dei metalli</li> <li>• Territorio, tecniche di costruzione</li> </ul>		
	<p><b><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</li> <li>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti)</li> <li>• Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi seguendo le regole del disegno tecnico.</li> <li>• Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agricoltura, Selvicoltura, Allevamenti, Agricoltura biologica O.G.M.</li> <li>• La casa</li> <li>• Gli impianti tecnologici di una casa</li> </ul>		



Classe III SECONDARIA I GRADO

<p><b><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assonometria</li> <li>• Rilievo e disegno in scala</li> <li>• Grafici statistici e linguaggio della statistica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del libro di testo</li> <li>• Uso di schede di lavoro con attività di laboratorio contenute nel testo o proposte dell'insegnante e strumenti per il disegno geometrico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione frontale</li> <li>• Lavoro di gruppo</li> <li>• Attività laboratoriale supportata anche da Software specifici</li> </ul>
<p><b><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche</li> <li>• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> <li>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>• Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trasporti e educazione stradale</li> <li>• Il Lavoro</li> </ul>		
<p><b><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</li> <li>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti)</li> <li>• Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi, con buona padronanza del disegno tecnico e anche avvalendosi di software specifici.</li> <li>• Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> <li>• Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educazione alimentare e conservazione degli alimenti</li> </ul>		

## TRAGUARDI DI COMPETENZA TRASVERSALI

<b>COMPETENZA DIGITALE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni e piattaforme e-learning per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</li> <li>• Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.</li> <li>• Utilizza autonomamente il linguaggio informatico tramite giochi didattici interattivi.</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione e piattaforme di e-learning per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</li> <li>• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca, progettazione e svago.</li> <li>• Utilizzare le tecnologie della comunicazione per progettare e realizzare prodotti multimediali.</li> <li>• Utilizzare autonomamente il linguaggio informatico tramite giochi interattivi multimediali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del libro di testo</li> <li>• Uso di schede di lavoro con attività di laboratorio contenute nel testo o ricerca attraverso la rete internet.</li> <li>• Giochi didattici mediante piattaforma web digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavori individuali e di gruppo</li> <li>• Gioco interattivo con la LIM</li> </ul>

<b>IMPARARE A IMPARARE</b>			
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>ATTIVITÀ</b>	<b>METODOLOGIE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricava informazioni da fonti diverse e le seleziona in modo consapevole.</li> <li>• Legge, interpreta, costruisce, grafici e tabelle per organizzare informazioni.</li> <li>• Applica strategie di studio (es. PQ4R) e rielabora i testi organizzandoli in semplici schemi, scalette, riassunti; collega informazioni già possedute con le nuove anche provenienti da fonti diverse.</li> <li>• Utilizza in modo autonomo gli elementi di base dei diversi linguaggi espressivi.</li> <li>• Rileva problemi, seleziona le ipotesi risolutive, le applica e ne valuta gli esiti.</li> <li>• È in grado di descrivere le proprie modalità e strategie di apprendimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricavare e confrontare le informazioni provenienti da fonti diverse; selezionarle in base all'utilità a seconda del proprio scopo.</li> <li>• Utilizzare indici, schedari, dizionari, motori di ricerca, testimonianze e reperti.</li> <li>• Leggere, interpretare, costruire semplici grafici e tabelle; rielaborare e trasformare testi di varie tipologie partendo da materiale noto, sintetizzandoli anche in schemi, riassunti, semplici mappe.</li> <li>• Utilizzare strategie di memorizzazione.</li> <li>• Collegare nuove informazioni ad alcune già possedute.</li> <li>• Correlare conoscenze di diverse aree costruendo semplici collegamenti e quadri di sintesi.</li> <li>• Contestualizzare le informazioni provenienti da diverse fonti e da diverse aree disciplinari alla propria esperienza; utilizzare le informazioni nella</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del libro di testo</li> <li>• Uso di schede di lavoro con attività di laboratorio contenute nel testo o ricerca attraverso la rete internet.</li> <li>• Giochi didattici mediante piattaforma web digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavori individuali e di gruppo</li> <li>• Gioco interattivo con la LIM</li> </ul>

	<p>pratica quotidiana e nella soluzione di semplici problemi di esperienza o relativi allo studio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere alcune delle proprie modalità di apprendimento.</li> <li>• Mantenere la concentrazione sul compito per i tempi necessari.</li> <li>• Organizzare i propri impegni e disporre del materiale a seconda dell'orario settimanale e dei carichi di lavoro.</li> <li>• Organizzare le informazioni per riferirle ed eventualmente per la redazione di relazioni, semplici presentazioni, utilizzando anche strumenti tecnologici (programmi di scrittura).</li> <li>• Trasferire conoscenze, procedure, soluzioni a contesti simili o diversi</li> </ul>		
--	---	--	--

## COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza con cura materiali e risorse.</li> <li>• È in grado di spiegare compiutamente le conseguenze generali dell'utilizzo non responsabile dell'energia, dell'acqua, dei rifiuti e adotta comportamenti improntati al risparmio e alla sobrietà.</li> <li>• Osserva le regole interne e quelle della comunità e del Paese (es. codice della strada).</li> <li>• È in grado di motivare la necessità di rispettare regole e norme e di spiegare le conseguenze di comportamenti difformi.</li> <li>• Si impegna con responsabilità nel lavoro e nella vita scolastica; collabora costruttivamente con adulti e compagni, assume iniziative personali e presta aiuto a chi ne ha bisogno.</li> <li>• Argomenta con correttezza le proprie ragioni e tiene conto delle altrui; adegua i comportamenti ai diversi contesti e agli interlocutori e ne individua le motivazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e spiegare la funzione regolatrice delle norme a favore dell'esercizio dei diritti di ciascun Cittadino.</li> <li>• Conoscere e osservare i fondamentali principi per la sicurezza e la prevenzione dei rischi in tutti i contesti di vita.</li> <li>• Conoscere e osservare le norme del codice della strada come pedoni e come ciclisti.</li> <li>• Distinguere, all'interno dei mass media, le varie modalità di informazione, comprendendo le differenze fra carta stampata, canale radiotelevisivo, Internet.</li> <li>• Partecipare all'attività di gruppo confrontandosi con gli altri, valutando le varie soluzioni proposte, assumendo e portando a termine ruoli e compiti; prestare aiuto a compagni e persone in difficoltà.</li> <li>• Contribuire alla stesura del regolamento della classe e al rispetto di esso ed in generale alla vita della scuola.</li> <li>• Impegnarsi con rigore nello svolgere ruoli e compiti assunti in attività collettive e di rilievo sociale adeguati alle proprie capacità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del libro di testo</li> <li>• Uso di schede di lavoro con attività di laboratorio contenute nel testo o ricerca attraverso la rete internet.</li> <li>• Giochi didattici mediante piattaforma web digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavori individuali e di gruppo</li> <li>• Gioco interattivo con la LIM</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Richiama alle regole nel caso non vengano rispettate; accetta responsabilmente le conseguenze delle proprie azioni; segnala agli adulti responsabili comportamenti contrari al rispetto e alla dignità a danno di altri compagni, di cui sia testimone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere e spiegare in modo semplice il ruolo potenzialmente condizionante della pubblicità e delle mode e la conseguente necessità di non essere consumatore passivo e inconsapevole.</li> <li>• Agire in contesti formali e informali rispettando le regole della convivenza civile, le differenze sociali, di genere, di provenienza.</li> <li>• Agire rispettando le attrezzature proprie e altrui, le cose pubbliche, l'ambiente; adottare comportamenti di utilizzo oculato delle risorse naturali ed energetiche.</li> <li>• Individuare i propri punti di forza e di debolezza; le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti in determinate situazioni e valutarne l'efficacia.</li> <li>• Confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando il punto di vista altrui.</li> <li>• Adattare i propri comportamenti e le proprie modalità comunicative ai diversi contesti in cui si agisce.</li> <li>• Controllare le proprie reazioni di fronte a contrarietà, frustrazioni, insuccessi, adottando modalità assertive di comunicazione.</li> <li>• Contribuire alla formulazione di proposte per migliorare alcuni aspetti dell'attività scolastica e delle associazioni e gruppi frequentati.</li> </ul>		
--	---	--	--

### **SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ	METODOLOGIE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</li> <li>• Sa pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.</li> <li>• Collabora in un gruppo di lavoro o di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</li> <li>• Pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità, giustificando le scelte e valutando gli esiti, reperendo anche possibili correttivi a quelli non soddisfacenti.</li> <li>• Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.</li> <li>• Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni.</li> <li>• Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del libro di testo</li> <li>• Uso di schede di lavoro con attività di laboratorio contenute nel testo o ricerca attraverso la rete internet.</li> <li>• Giochi didattici mediante piattaforma web digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavori individuali e di gruppo</li> <li>• Gioco interattivo con la LIM</li> </ul>

<p>gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• È in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali, ecc.).</li> <li>• Individua problemi, formula e seleziona soluzioni, le attua e ne valuta gli esiti, pianificando gli eventuali correttivi.</li> <li>• Sa, con la collaborazione del gruppo e dell'insegnante, redigere semplici progetti (individuazione del risultato atteso; obiettivi intermedi, risorse e tempi necessari, pianificazione delle azioni, realizzazione, valutazione degli esiti, documentazione).</li> <li>• Con l'aiuto dell'insegnante e del gruppo, effettua indagini in contesti diversi, individuando il problema da approfondire, gli strumenti di indagine, realizzando le azioni, raccogliendo e organizzando i dati, interpretando i risultati.</li> </ul>	<p>motivazioni delle scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.</li> <li>• Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo.</li> <li>• Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti.</li> <li>• Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità.</li> <li>• Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendo le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti.</li> <li>• Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti.</li> <li>• Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse.</li> <li>• Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili.</li> <li>• Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta.</li> <li>• Attuare le soluzioni e valutare i risultati.</li> <li>• Suggestire percorsi di correzione o miglioramento.</li> <li>• Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili.</li> <li>• Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</li> </ul>		
---	--	--	--