

ELEMENTI DI RACCORDO TRA SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

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

(Alla luce di quanto premesso gli insegnanti individuano alcuni punti fondamentali che costituiscono elementi di raccordo tra la scuola dell'infanzia e primaria, per l'avvio o, meglio, per la prosecuzione di un lavoro armonico.)

Il bambino utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive, creative ed esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

MAPPATURA DEGLI ASPETTI SIGNIFICATIVI SVOLTI NELL'ISTITUTO RISPETTO ALLA DISCIPLINA

TECNOLOGIA

ESPERIENZE SIGNIFICATIVE	<p>VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni; - rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>PREVEDERE E IMMAGINARE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni; - eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.
STRATEGIE DIDATTICHE – APPROCCI METODOLOGICI	<ul style="list-style-type: none"> - didattica laboratoriale; - problem solving; - storytelling; - cooperative learning; - peer education.
STRUMENTI DIDATTICI	<ul style="list-style-type: none"> - Pc; - strumentazione coding;

- materiale di cancelleria;
- software didattici.

Traguardi delle competenze (come da Indicazioni nazionali)	Obiettivi di apprendimento Classe I	Obiettivi di apprendimento Classe II	Obiettivi di apprendimento Classe III	Obiettivi di apprendimento Classe IV	Obiettivi di apprendimento Classe V
<p>Acquisisce i concetti e le abilità di base nell'utilizzo del computer</p>	<p>Individua e denomina le parti visibili del computer e le periferiche utilizzate.</p> <p>Accende e spegne correttamente ed autonomamente il computer.</p> <p>Controlla lo spostamento del puntatore del mouse per muoversi sullo schermo.</p> <p>Utilizza semplici procedure e software didattici.</p>	<p>Individua e denomina le parti visibili del computer e le periferiche utilizzate.</p> <p>Accende e spegne correttamente ed autonomamente il computer.</p> <p>Controlla lo spostamento del puntatore del mouse per muoversi sullo schermo.</p> <p>Aprire una cartella o avvia applicazioni note dall'icona presente sul desktop.</p> <p>Utilizza i tasti fondamentali della tastiera alfanumerica per svolgere semplici attività.</p> <p>Utilizza semplici procedure e software didattici.</p>	<p>Individua e denomina le parti visibili del computer e le periferiche utilizzate.</p> <p>Utilizza i tasti fondamentali della tastiera alfanumerica per svolgere semplici attività.</p> <p>Utilizza semplici procedure e software didattici di disegno e videoscrittura.</p> <p>Salva i documenti prodotti</p>	<p>Individua e denomina con linguaggio appropriato le parti visibili del computer e le periferiche utilizzate.</p> <p>Utilizza semplici procedure e software didattici di disegno e videoscrittura.</p> <p>Inserisce elementi grafici in un documento (tabelle, caselle di testo, mappe...).</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE:</p> <p>-Utilizza la rete, solo con la diretta supervisione dell'adulto, per cercare informazioni attraverso i motori di ricerca.</p> <p>-Conosce alcuni rischi derivanti dall'utilizzo improprio degli strumenti informatici</p>	<p>Individua e denomina con linguaggio appropriato le parti visibili del computer e le periferiche utilizzate.</p> <p>Utilizza semplici procedure e software didattici di disegno e videoscrittura.</p> <p>Reperisce notizie e informazioni usando internet o materiale illustrative, per trovare soluzioni a una situazione problematica.</p> <p>Realizza semplici dispense informative, mappe contenenti i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE:</p> <p>- Conosce i rischi connessi alla permanenza in rete del materiale pubblicato.</p>

					<p>-Riconosce le situazioni di cyberbullismo.</p> <p>- Gestisce tempi e modi di fruizione dei device digitali, in relazione alla tutela della propria salute e dell'ambiente.</p>
Riconosce i materiali più comuni	Elenca gli strumenti e i materiali necessari per la fabbricazione di un semplice manufatto.	Pianifica la fabbricazione di un semplice manufatto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Fabbrica un oggetto dopo aver individuato strumenti e materiali necessari.	Pianifica e fabbrica un semplice oggetto individuando i materiali necessari.	Pianifica e fabbrica un semplice oggetto individuando i materiali necessari.
Realizza un elaborato / percorso seguendo delle istruzioni	Segue semplici istruzioni per realizzare percorsi e manufatti.	Segue semplici istruzioni per realizzare percorsi e manufatti. Descrive oralmente la sequenza delle operazioni per realizzare elaborati / percorsi.	Segue semplici istruzioni per realizzare percorsi e manufatti. Descrive oralmente la sequenza delle operazioni per realizzare elaborati / percorsi.	Descrive e documenta la sequenza delle operazioni per realizzare elaborati / percorsi.	Descrive e documenta la sequenza delle operazioni per realizzare elaborati / percorsi.

Contenuti (orientativi)	Classe I	Classe II	Classe III	Classe IV	Classe V
Acquisisce i concetti e le abilità di base nell'utilizzo del computer	<p>Le principali parti del computer (periferiche).</p> <p>Procedura di accensione e spegnimento del PC.</p> <p>Funzionamento del mouse.</p> <p>Utilizzo di software didattici.</p>	<p>Le principali parti del computer (periferiche).</p> <p>Procedura di accensione e spegnimento del PC.</p> <p>Funzionamento del mouse e della tastiera.</p> <p>Il significato delle icone.</p> <p>Utilizzo di software didattici e programmi di disegno.</p>	<p>Le principali parti del computer (periferiche).</p> <p>Funzionamento del mouse e della tastiera.</p> <p>Utilizzo di software didattici e programmi di disegno e videoscrittura.</p> <p>Salvataggio di documenti.</p>	<p>Le principali parti del computer (periferiche).</p> <p>Utilizzo di software didattici e programmi di disegno e videoscrittura.</p> <p>Rappresentazione di dati attraverso tabelle, disegni, testi, diagrammi anche in modalità digitale.</p> <p><u>CITTADINANZA DIGITALE:</u></p>	<p>Le principali parti del computer (periferiche).</p> <p>Utilizzo di software didattici e programmi di disegno e videoscrittura.</p> <p>Rappresentazione di dati attraverso tabelle, disegni, testi, diagrammi anche in modalità digitale.</p> <p>Utilizzo di internet per reperire notizie e informazioni.</p>

				Fonti digitali sicure. Netiquette: il galateo degli ambienti digitali.	<u>CITTADINANZA DIGITALE:</u> Permanenza nella Rete di quanto pubblicato. Il fenomeno del cyberbullismo. Uso sicuro e sostenibile dei device digitali.
Riconosce i materiali più comuni	Elenco di strumenti e materiali. Realizzazione di manufatti.	Elenco di strumenti e materiali. Realizzazione di manufatti.			
Realizza un elaborato / percorso seguendo delle istruzioni	Manufatti / percorsi.	Manufatti / percorsi.	Manufatti / percorsi.	Manufatti / percorsi.	Manufatti / percorsi.

RIFERIMENTO ALLA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

TECNOLOGIA	CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE
Competenza digitale	Sa utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie, con finalità di istruzione, formazione e lavoro (alfabetizzazione informatica, sicurezza online, creazione di contenuti digitali...).
Competenza in materia di cittadinanza	Possiede le skill che gli consentono di agire da cittadino consapevole e responsabile.
Competenza imprenditoriale	Sa analizzare la realtà e trovare soluzioni per problemi complessi, utilizzando l'immaginazione, il pensiero strategico, la riflessione critica.

LIVELLI DI COMPETENZA

AVANZATO	Utilizza programmi e software didattici in modo autonomo e con continuità. Reperisce notizie e informazioni, anche online, in modo autonomo, con continuità e in situazioni note e non note. Realizza autonomamente semplici dispense informative, mappe, tabelle, diagrammi, disegni e testi, in situazioni note e non note.
----------	---

INTERMEDIO	<p>Utilizza programmi e software didattici in modo generalmente autonomo e con continuità.</p> <p>Reperisce notizie e informazioni, anche online, in modo generalmente autonomo e in situazioni note.</p> <p>Realizza autonomamente semplici dispense informative, mappe, tabelle, diagrammi, disegni e testi, in situazioni note.</p>
BASE	<p>Utilizza programmi e software didattici in modo parzialmente autonomo e discontinuo.</p> <p>Reperisce notizie e informazioni, anche online, in modo parzialmente autonomo e in situazioni note, richiedendo talvolta il supporto dell'insegnante.</p> <p>Realizza con qualche incertezza semplici dispense informative, mappe, tabelle, diagrammi, disegni e testi, in situazioni note, richiedendo talvolta il supporto dell'insegnante.</p>
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	<p>Utilizza programmi e software didattici con il supporto dell'insegnante.</p> <p>Reperisce notizie e informazioni, anche online, solo in situazioni note, richiedendo il supporto dell'insegnante.</p> <p>Realizza con fatica semplici dispense informative, mappe, tabelle, diagrammi, disegni e testi, solo in situazioni note, richiedendo il supporto dell'insegnante.</p>

ELEMENTI DI RACCORDO 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
 (Alla luce di quanto premesso gli insegnanti individuano alcuni punti fondamentali che costituiscono elementi di raccordo tra la scuola primaria e secondaria di primo grado, per l'avvio o, meglio, per la prosecuzione di un lavoro armonico.)

L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
 Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
 Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
 Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.
 Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

MAPPATURA DEGLI ASPETTI SIGNIFICATIVI SVOLTI NELL'ISTITUTO RISPETTO ALLA DISCIPLINA

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TECNOLOGIA

ESPERIENZE SIGNIFICATIVE	<p><u>Vedere, osservare, sperimentare:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Lettura, interpretazione e produzione di grafici- Disegno tecnico laboratoriale- Visite a realtà produttive del territorio- Visite didattiche (musei, città, monumenti, ecc.)- Incontri con esperti <p><u>Prevedere, immaginare, progettare:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Il rilievo dal vero e la riproduzione in scala- Concorsi- Introduzione al coding <p><u>Intervenire, trasformare, produrre:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Progettazione e produzione di piccoli manufatti- Laboratorio di informatica
STRATEGIE DIDATTICHE – APPROCCI METODOLOGICI	<ul style="list-style-type: none">- Didattica laboratoriale- Apprendimento per scoperta- Lavori di gruppo- Approccio tutoriale- Problem solving- Approccio al metodo progettuale (progetto-realizzo-controllo)
STRUMENTI DIDATTICI	<ul style="list-style-type: none">- Libro di testo- Materiale didattico di supporto- Appunti, schede, schemi e mappe, grafici e tabelle- Riviste e giornali- Sussidi audiovisivi e informatici- Piattaforme digitali dell'istituto (Registro Elettronico e Google Suite for Education)- Uscite sul territorio e visite didattiche

Traguardi delle competenze (come da Indicazioni nazionali)	Obiettivi di apprendimento Classe I	Obiettivi di apprendimento Classe II	Obiettivi di apprendimento Classe III
Vedere, osservare, sperimentare	<p>Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e alcune relazioni che essi stabiliscono con gli altri elementi naturali</p> <p>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi, tabelle e grafici semplici informazioni sui beni o sui servizi.</p>	<p>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</p> <p>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi, tabelle e grafici informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni personali.</p>	<p>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</p> <p>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi, tabelle e grafici informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</p>
Prevedere, immaginare, progettare	<p>Ipotizza le possibili conseguenze di una scelta di tipo tecnologico.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali e informative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Progetta e realizza semplici rappresentazioni grafiche, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<p>Ipotizza le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo nelle innovazioni opportunità e rischi.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche, relative a semplici strutture tridimensionali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</p>	<p>Ipotizza le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</p> <p>Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di prodotti, anche di tipo digitale.</p> <p>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.</p>

<p>Intervenire, trasformare, produrre</p>	<p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso comune e sa classificarli; è in grado</p>	<p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni alimentari.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso comune, sa classificarli; è in grado di</p>	<p>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</p> <p>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, sa classificarli;</p>
---	---	--	---

	<p>di descrivere la funzione in relazione alla forma e ai materiali.</p> <p>Conosce le proprietà, le caratteristiche e i rischi dei mezzi di comunicazione utilizzati ed è in grado di farne un uso corretto rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire semplici compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>	<p>descrivere la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Conosce le proprietà, le caratteristiche e i rischi dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica, compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>	<p>è in grado di descrivere la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</p> <p>Conosce le proprietà, le caratteristiche e i rischi dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</p>
--	--	---	--

Contenuti (orientativi)	Classe I	Classe II	Classe III
Vedere, osservare, sperimentare	Risorse naturali e materiali Tecnologia e design	Alimentazione, agricoltura e allevamento Città e territorio Costruzione di solidi	Forme e fonti di energia, centrali elettriche
Prevedere, immaginare, progettare	Risorse naturali e materiali Agenda 2030	Alimentazione Città e territorio Agenda 2030 Sviluppo e inviluppo di solidi	Forme e fonti di energia, centrali elettriche Agenda 2030
Intervenire, trasformare, produrre	Risorse naturali e materiali Costruzioni geometriche di figure piane Uso responsabile e sicurezza digitale	Alimentazione Città e territorio Proiezioni ortogonali di solidi Uso responsabile e sicurezza digitale	Forme e fonti di energia, centrali elettriche Assonometrie di solidi Uso responsabile e sicurezza digitale

RIFERIMENTO ALLA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TECNOLOGIA	CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE
Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.
Competenze digitali	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.
Imparare ad imparare.	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.
Competenze sociali e civiche	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.
Spirito di iniziativa	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

LIVELLI DI COMPETENZA

AVANZATO	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
INTERMEDIO	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
BASE	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

