Istituto Scolastico Comprensivo

Cupra Marittima-Ripatransone

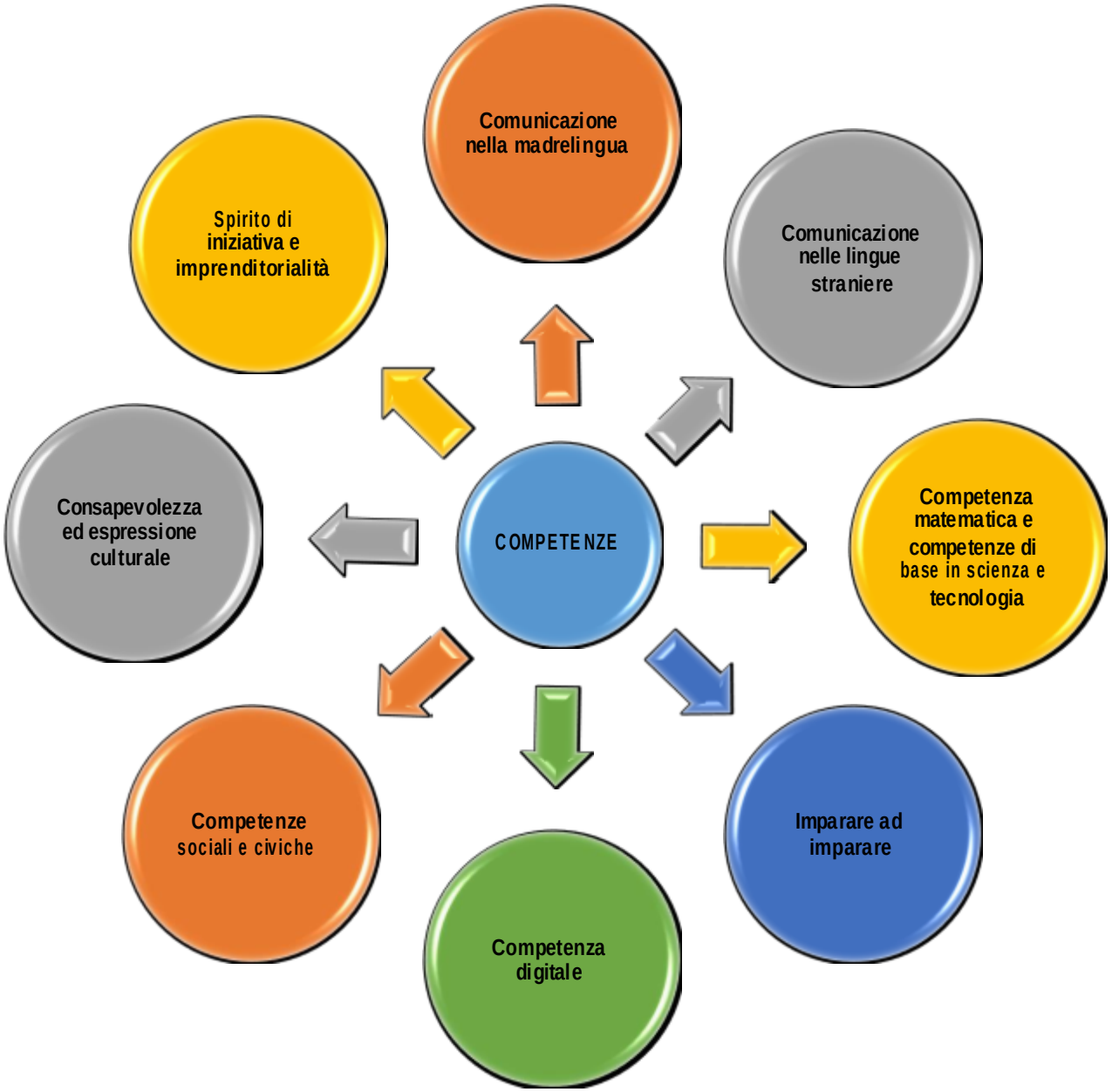
CURRICOLO VERTICALE

PER COMPETENZE

matematica--tecnologia-cittadinanza e costituzione

Scuola Primaria

a.s.2017/2018


COMPETENZE
Comunicazione nella madrelingua
Comunicazione nelle lingue straniere
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
Imparare ad imparare
Competenza digitale
Competenze sociali e civiche
Consapevolezza ed espressione culturale
Spirito di iniziativa e imprenditorialità

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	Esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali.
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	Comprendere ed esprimere concetti, pensieri, sentimenti e fatti in forma sia orale sia scritta in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali.
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	Sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Usare in misura variabile modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). Utilizzare gli strumenti culturali e metodologici del pensiero logico e scientifico per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni, ai suoi problemi. Applicare le conoscenze e le metodologie acquisite per dare risposta a desideri e bisogni avvertiti dagli esseri umani con la consapevolezza delle responsabilità di ciascun cittadino nei cambiamenti determinati dall'attività umana.
COMPETENZA DIGITALE	Usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione per attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare e per interagire con soggetti diversi nel mondo.
IMPARARE AD IMPARARE	Utilizzare, reperire, organizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; acquisire abilità di studio; impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme, con particolare riferimento alla Costituzione. Esprimere in modo consapevole le proprie opinioni; collaborare e comprendere i diversi punti di vista per partecipare appieno alla vita civile in modo attivo e democratico.
SPIRITO DI INIZIATIVE E IMPRENDITORIALITÀ	Tradurre idee in azioni in modo originale e creativo; pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi in maniera responsabile e collaborativa, nel rispetto dei valori etici, misurandosi anche con le novità e gli imprevisti.

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella co munità, è in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se ste sso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compiment o il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua in glese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.

Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.

Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed inf ormazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di procurarsi velocemente nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblic a del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità e chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi, motori ed artistici che gli sono congeniali. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

LINEE METODOLOGICHE

Le scelte metodologiche, che terranno conto della motivazione ad apprendere degli alunni, muoveranno dai bisogni formativi di ognuno, dalla loro esperienza, dalle conoscenze e dalle competenze pregresse.

In linea con le Nuove Indicazioni Nazionali, è necessario promuovere un ambiente di apprendimento che rispetti i seguenti principi metodologici fondamentali:

- Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni
- Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità
- Favorire l'esplorazione e la scoperta
- Incoraggiare l'apprendimento collaborativo
- Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere
- Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio

Principi della metodologia educativo-didattica:

- si instaurerà un clima positivo, organizzando la classe in modo da permettere e favorire la relazione;
- sarà privilegiata l'unitarietà dell'insegnamento-apprendimento;
- si guiderà l'alunno ad essere costruttore attivo della propria conoscenza, mediante l'applicazione e la rielaborazione di quanto scoperto e/o appreso;
- si lavorerà con la classe o per piccoli gruppi;
- si useranno mezzi e strumenti diversi, materiale occasionale e/o strutturato;
- saranno curati la corretta turnazione degli interventi e l'ascolto attento di quanto detto nelle conversazioni e nelle discussioni per rendere significativi i discorsi;
- si creeranno occasioni nelle quali gli alunni potranno esprimersi attraverso codici comunicativi differenti;
- si favoriranno la relazione e la comunicazione verbale, in quanto il linguaggio organizza e traduce il pensiero;
- si promuoverà la consapevolezza che la lingua, sia orale sia scritta, è trasversale a qualsiasi disciplina;
- si considererà e si tratterà la lingua come una cosa viva, con la quale si può giocare con fantasia: giochi linguistici, anagrammi, rebus…
- si motiveranno gli alunni alla lettura e alla scrittura, ponendo attenzione al rapporto tra lingua orale e lingua scritta;

- si utilizzeranno:
  - strategie utili a suscitare curiosità verso strumenti e manufatti usati di consueto;
  - momenti di lezione frontale, con problematizzazione della realtà;
  - momenti di lavoro personalizzato;
  - lavoro improntato sulla metodologia della ricerca attraverso:
    - osservazione e analisi dei fatti e/o dei fenomeni impostati come problema
    - formulazione di molteplici ipotesi
    - scelta di metodi e/o materiali
    - sperimentazione e selezione delle ipotesi formulate
    - progettazione, attuazione e formalizzazione di un processo con eventuale rilancio di nuovi quesiti sfidanti;
- si promuoverà l'apprendimento attraverso attività laboratoriali per insegnare a comprendere testi, a leggere carte, schemi, g rafici e mappe, a orientarsi nel tempo e nello spazio e a descrivere;
- si costruirà un sistema di conoscenze riguardanti quadri di civiltà, quadri storico sociali e carte geografiche per conoscere e interpretare aspetti, caratteristiche, processi del mondo del passato e del presente;
- si privilegerà un approccio attivo all'ambiente circostante, attraverso l'esplorazione diretta, operando in chiave interdisciplinare per consolidare il rapporto del corpo con lo spazio;
- si organizzeranno situazioni motivanti al fine di apprezzare il valore dei beni culturali e di fornire un contributo fondamentale alla Cittadinanza Attiva;
- si favorirà l’osservazione della realtà da punti di vista diversi, che consentano di considerare e rispettare visioni plurime, in un approccio interculturale dal vicino al lontano.

LA VALUTAZIONE

La valutazione si configura come l'azione più delicata dell'insegnare, sia nella riflessione personale del singolo docente che nel confronto collegiale.

Se l'attività didattica è volta a sviluppare e promuovere competenze negli alunni, anche la valutazione deve essere in linea con tale logica. Pertanto, nelle diverse classi, occorre verificare e valutare "l'avvicinamento" dell'alunno ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, previsti per le singole discipline dalle Indicazioni.

La valutazione assume così carattere formativo, in quanto concorre a modificare e rendere efficace il percorso didattico risp etto alle diverse esigenze degli alunni. La formatività della valutazione si afferma avendo chiaro che:

Istituto Scolastico Comprensivo

Cupramarittima-Ripatransone

- il valutare **inerisce il progettare,** in quanto la valutazione riveste un ruolo strutturale nelle fasi della progettazione consentendo la regolazione continua dei processi di insegnamento/apprendimento;
- il valutare **implica la conoscenza approfondita degli alunni** per rilevarne attitudini, competenze, abilità, comportamenti, al fine di disegnare percorsi didattici adeguati alle peculiari capacità ed esigenze educative di ciascun ragazzo;
- il valutare **significa prestare attenzione complessiva alla qualità dei processi attivati ed al progresso nella formazione della personalità di ogni alunno,** avendo presente lo sviluppo dell'insieme di conoscenze e abilità, la disponibilità ad apprendere, l'autonomia, la responsabilità personale e soc iale.

CURRICOLO VERTICALE

PER COMPETENZE

Scuola Primaria

Le funzioni della valutazione sono quelle di:

- accertare preparazione ed interesse degli alunni per orientare la progettazione curriculare;
- controllare i progressi degli studenti;
- monitorare i processi che sottendono alla acquisizione delle competenze;
- rilevare il livello di competenza raggiunto

L'attività di valutazione si si degli alunni, pertanto è necessario ricorrere sia a prove sistematiche, di tipo oggettivo anche inte ttesi all'apprendimento e ai percorsi personali. Una valutazi one veramente completa del livello di co on seguiti nelle prove attuate, ma anche dalle osservazioni sistematiche, dalla situazione di partenz

La competenza, non esser gli alunni in condizione di svolgere un "compito significativo" che preveda la soluzione di un proble bilità, utilizzan do le conoscenze, le abilità, le capacità personali, sociali, metodologiche in suo pc uata attraverso un compito che descriva in modo puntuale i livelli di padronanza in termini di

CITTADINANZA E COSTITUZIONE		
REGOLE *1. Conoscere e rispettare le regole della convivenza civile e della realtà ambientale.*	**a.** Percepire se stesso e gli altri. **b.** Curare la propria persona e gli ambienti di vita per migliorare lo "star bene" proprio e altrui. **c.** Riconoscere la diversità ed avviarsi a rispettarla. **d.** Comprendere l'importanza della regola nei diversi ambienti.	**a.** Comprendere l'importanza del rispetto della regola in vari contesti affettivo-sociali. **b.** Manifestare il proprio punto di vista e le esigenze personali in forme corrette e argomentate. **c.** Conoscere e rispettare il patrimonio dell'umanità.
IDENTITÀ *2. Conoscere e comprendere regole e forme della convivenza democratica e dell'organizzazione sociale.*	**a.** Comprendere il valore della diversità e adottare comportamenti adeguati per superare atteggiamenti di discriminazione e prevaricazione. **b.** Mettersi in relazione con soggetti diversi ed essere disponibile a forme di rispetto, di tolleranza e di solidarietà.	**a.** Conoscere e rispettare i valori della Costituzione. **b.** Conoscere gli elementi costitutivi dello Stato Italiano. **c.** Conoscere l'organizzazione dell'Unione Europea e la posizione dell'Italia rispetto ad essa.

MATEMATICA

NUCLEI FONDANTI	1ª CLASSE	2ª CLASSE	3ª CLASSE	4ª CLASSE	5ª CLASSE
NUMERI ***1.*** *Muoversi con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, padroneggiarne le diverse rappresentazioni e stimare la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.* ***2.*** *Utilizzare e interpretare il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni…) e coglierne il rapporto col linguaggio naturale.* ***3.*** *Capire come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.* ***4.*** *Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica.*	**a.** Contare oggetti o eventi a voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo. **b.** Leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri naturali almeno entro il 20. **c.** Conoscere il valore posizionale delle cifre e l'uso dello zero. **d.** Eseguire addizioni e sottrazioni entro il 20, anche mentalmente.	**a.** Contare a voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo, anche per salti di due, di tre … **b.** Leggere, scrivere, confrontare e ordinare i numeri naturali almeno entro il 100. **c.** Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. **d.** Eseguire addizioni, sottrazioni e moltiplicazioni con e senza cambio, usando gli algoritmi usuali, anche mentalmente e verbalizzando le procedure di calcolo. **e.** Intuire il concetto di divisione ed eseguire divisioni in riga.	**a.** Leggere e scrivere i numeri naturali (almeno entro il 1000) e decimali, avendo consapevolezza della notazione posizionale, confrontarli e ordinarli. **b.** Acquisire al concetto di frazione, come operatore di grandezze, insiemi e numeri. **c.** Acquisire il significato di frazione decimale, comprendendo il passaggio al numero decimale e viceversa. **d.** Eseguire le quattro operazioni, anche mentalmente, utilizzando gli algoritmi usuali. **e.** Scoprire le proprietà delle quattro operazioni e saperle applicare anche nel calcolo mentale.	**a.** Leggere e scrivere i numeri naturali (fino alla classe delle migliaia) e decimali, avendo consapevolezza della notazione posizionale, confrontarli e ordinarli. **b.** Confrontare frazioni, riconoscere frazioni equivalenti, complementari, proprie, improprie e apparenti. **c.** Calcolare la frazione di un numero. **d.** Trasformare una frazione in un numero decimale e viceversa. **e.** Individuare multipli e divisori di un numero. **f.** Conoscere sistemi di notazione dei numeri che sono o che sono stati in uso in luoghi, tempi e culture diverse dalla nostra. **g.** Eseguire le quattro operazioni, anche mentalmente, con numeri naturali e decimali, con gli algoritmi scritti usuali.	**a.** Leggere e scrivere i numeri naturali (fino alla classe dei miliardi) e decimali, avendo consapevolezza della notazione posizionale, confrontarli e ordinarli. **b.** Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane. **c.** Riconoscere e interpretare i numeri relativi in contesti concreti. **d.** Eseguire con sicurezza le quattro operazioni con numeri naturali e decimali, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice, a seconda delle situazioni. **e.** Stimare in modo approssimato il risultato di un'operazione.

SPAZIO E FIGURE					
5. *Riconoscere e denominare le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e coglierne le relazioni tra gli elementi.*	**a.** Percepire la propria posizione nello spazio. **b.** Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, rispetto al soggetto, usando termini appropriati. **c.** Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. **d.** Riconoscere le figure geometriche.	**a.** Percepire la propria posizione nello spazio e stimare distanze a partire dal proprio corpo. **b.** Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando gli indicatori spaziali adeguati. **c.** Descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. **d.** Riconoscere, denominare e classificare i principali enti e figure geometrici. **e.** Riconoscere figure simmetriche e saperle costruire.	**a.** Cogliere relazioni tra oggetti e figure solide e tra figure solide e figure piane. **b.** Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio. **c.** Conoscere alcune trasformazioni isometriche del piano. **d.** Conoscere rette, semirette e segmenti; definire rette orizzontali, verticali, parallele, incidenti e perpendicolari. **e.** Conoscere, definire e costruire angoli. **f.** Conoscere e definire le caratteristiche salienti dei poligoni (lati, vertici, angoli).	**a.** Individuare, denominare, classificare e riprodurre figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie. **b.** Utilizzare il piano cartesiano per localizzare punti. **c.** Costruire e utilizzare modelli materiali nello spazio e nel piano. **d.** Riconoscere figure ruotate, traslate e riflesse. **e.** Confrontare e misurare angoli. **f.** Determinare perimetro e area delle principali figure geometriche.	**a.** Descrivere e riprodurre una figura geometrica, utilizzando gli strumenti opportuni (carta quadrettata, riga, compasso, squadre, software di geometria). **b.** Consolidare la capacità di confrontare e misurare angoli. **c.** Riprodurre in scala una figura assegnata. **d.** Determinare perimetro e area delle principali figure geometriche utilizzando le più comuni formule. **e.** Calcolare la misura della circonferenza e l'area del cerchio. **f.** Conoscere e classificare alcuni solidi geometrici e il loro sviluppo piano. **g.** Determinare gli elementi di un poliedro.

RELAZIONI, DATI E PREVISIONI **6.** *Analizzare e interpretare rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni.* **7.** *Riconoscere e risolvere problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.* **8.** *Spiegare il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.* **9.** *Confrontare procedimenti diversi e produrre formalizzazioni che consentano di passare da un problema specifico a una classe di problemi.* **10.** *Produrre argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio saper utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).* **11.** *Sostenere le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni.* **12.** *Accettare di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.* **13.** *Orientarsi con valutazioni di probabilità nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi).*	**a.** Classificare oggetti in base a una o più proprietà. **b.** Operare con gli insiemi. **c.** Leggere e rappresentare dati attraverso istogrammi. **d.** Rappresentare e risolvere semplici situazioni problematiche numeriche e non.	**a.** Classificare oggetti, figure, numeri e indicare un attributo che spieghi la classificazione. **b.** Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle. **c.** Compiere semplici indagini statistiche. **d.** Misurare grandezze utilizzando unità arbitrarie. **e.** Individuare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche numeriche e non.	**a.** Classificare figure, numeri, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. **b.** Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. **c.** Effettuare stime e misurazioni, utilizzando misure arbitrarie. **d.** Conoscere ed utilizzare le unità di misura convenzionali: lunghezza, peso-massa, capacità. **e.** Misurare grandezze, utilizzando unità e strumenti convenzionali. **f.** Passare da un'unità di misura ad un'altra. **g.** Individuare aspetti problematici in situazioni in reali, costruirne i testi relativi e risolverli. **h.** Comprendere, risolvere e formulare problemi, anche in situazioni reali, utilizzando opportune rappresentazioni. **i.** Organizzare dati statistici, utilizzando opportune rappresentazioni grafiche.	**a.** Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni e formulare giudizi. **b.** Conoscere le nozioni di frequenza, media e moda. **c.** Saper formulare previsioni sulle probabilità che un evento si verifichi. **d.** Utilizzare le principali unità di misura (anche nel contesto del sistema monetario) e saper passare da un'unità di misura a un'altra. **e.** Comprendere, risolvere e formulare problemi di vario tipo (compravendita, unità di misura, geometria), utilizzando operazioni, schemi opportuni, espressioni aritmetiche.	**a.** Rappresentare relazione e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni. **b.** Usare le nozioni di frequenza, media e moda, per interpretare dati statistici relativi ad un'indagine. **c.** Analizzare e confrontare dati, utilizzando anche il calcolo della percentuale. **d.** Leggere e comprendere testi che coinvolgono aspetti logici e matematici, riflettendo sul procedimento risolutivo seguito e confrontandolo con altre possibili soluzioni. **e.** Risolvere problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.

TECNOLOGIA

NUCLEI FONDANTI	1ª CLASSE	2ª CLASSE	3ª CLASSE	4ª CLASSE	5ª CLASSE
VEDERE E OSSERVARE *1. Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale.* *2. Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.* *3. Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, descriverne la funzione principale e la struttura e spiegarne il funzionamento.*	**a.** Osservare i diversi elementi del mondo artificiale, cogliendo le differenze per forma, materiali e funzioni. **b.** Riconoscere e classificare materiali di tipo diverso. **c.** Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. **d.** Descrivere e rappresentare i diversi elementi del mondo artificiale. **e.** Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.			**a.** Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi. **b.** Descrivere e verbalizzare le procedure eseguite e trarre le opportune deduzioni. **c.** Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. **d.** Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. **e.** Riconoscere ed utilizzare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	
PREVEDERE E IMMAGINARE *4. Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.* *5. Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.*	**a.** Prevedere le conseguenze di decisioni e comportamenti personali o relative alla propria classe. **b.** Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. **c.** Costruire diagrammi di flusso per progettare e realizzare semplici oggetti. **d.** Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.			**a.** Organizzare un evento (gita, manifestazione, spettacolo…), usando Internet per reperire notizie e informazioni. **b.** Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti. **c.** Costruire e interpretare un diagramma di flusso per prevedere gli esiti della realizzazione di un oggetto o di una attività.	

INTERVENIRE E TRASFORMARE ***6.*** *Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.* ***7.*** *Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.*	**a.** Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico. **b.** Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. **c.** Realizzare un semplice oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. **d.** Smontare semplici oggetti o altri dispositivi comuni. **e.** Conoscere ed utilizzare le principali funzioni di un programma di grafica digitale e di videoscrittura. **f.** Conoscere le principali caratteristiche e funzioni della L.I.M.	**a.** Eseguire interventi di riparazione e manutenzione su oggetti di uso comune. **b.** Realizzare un oggetto complesso descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. **c.** Cercare, selezionare e scaricare sul computer un comune programma di utilità. **d.** Usare le principali procedure dei linguaggi informatici.