

## CURRICOLO VERTICALE DI GEOGRAFIA

### INDICATORI

- 1) Conoscere l'ambiente fisico e umano anche attraverso l'osservazione.
- 2) Comprendere ed utilizzare strumenti e linguaggi specifici.
- 3) Comprendere le relazioni tra situazioni ambientali, antropologiche, socio-politiche ed economiche.

ATTIVITA'		COMPETENZE		ETA'
RICORSIVE	PROGRESSIVE	ABILITA'	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientamento</li> </ul>	- Esplorare lo spazio in riferimento a se stessi	- Saper localizzare e collocare se stessi, oggetti, luoghi, persone in situazioni spaziali	- Dominanza corporea, lateralità, simmetria, usare indicazioni di spazio geografico da destra a sinistra	3 / 13
	- Gioco	- Saper esplorare gli spazi scolastici orientandosi con destrezza	- i punti cardinali	8 / 13
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversazione e osservazione</li> </ul>	- Riconoscere le parole dello spazio	- Saper utilizzare i connettivi spaziali	- sopra/sotto,davanti/dietro,vicino/lontano, dentro/ fuori, aperto/chiuso	3 / 6
	- Acquisire la padronanza di un linguaggio sempre più specifico	- Saper utilizzare il linguaggio specifico della disciplina	- confine / regione	6 / 8
				5 / 13

ATTIVITA'		COMPETENZE		ETA'
RICORSIVE	PROGRESSIVE	ABILITA'	CONOSCENZE	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza e rappresentazione dello spazio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere e descrivere lo spazio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper individuare gli elementi caratterizzanti di un ambiente</li> <li>- Saper riconoscere simboli e segni per la rappresentazione degli ambienti</li> <li>- Saper rilevare la distanza di un oggetto e di un luogo anche sulle carte</li> <li>- Saper ricercare dati e informazioni e riportarli in tabelle e grafici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ambienti naturali e artificiali</li> </ul>	5 / 13
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Legenda</li> <li>- Semplici grafici, tabelle a doppia entrata, istogrammi</li> </ul>	7 / 13
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contestualizzazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rilevare specificità</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper individuare elementi antropici e fisici</li> <li>- Saper cogliere le trasformazioni operate dall'uomo e le loro cause</li> <li>- Saper cogliere la funzione di un ambiente progettato dall'uomo</li> <li>- Saper individuare comportamenti adeguati alla tutela e al rispetto dell'ambiente</li> <li>- Saper individuare le conseguenze degli interventi scorretti dell'uomo sull'ambiente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I bisogni dell'uomo</li> </ul>	5 / 13
				7 / 13
				8 / 13
				4 / 13
				7 / 13

	<p>- Conoscere aspetti significativi di situazioni ambientali, antropologiche, socio-politiche, etc.</p>	<p>- Saper analizzare un territorio sia dal punto di vista strettamente storico-geografico, che politico ed economico</p>	<p>- i vari tipi di ambiente:  l'ambiente della montagna  “ della collina  “ della pianura  “ fluviale  “ lacustre  “ marino</p> <p>- i climi della terra  i paesaggi  morfologia/posizione/idrografia/clima/flora/fauna/interventi umani</p> <p>- le Regioni di Italia</p> <p>- i paesaggi italiani inseriti nell'area europea</p> <p>- l'economia italiana inserita nel sistema economico europeo e nel mercato globale</p> <p>- le nuove dinamiche della società italiana ed europea (emigrazione/immigrazione, i sistemi urbani, le trasformazioni degli spazi economici)</p> <p>- gli ambienti europei</p> <p>- i paesaggi europei</p> <p>- gli stati europei</p> <p>- l'Unione Europea</p> <p>- i Continenti</p> <p>- la geografia astronomica</p> <p>- gli ambienti extraeuropei</p> <p>- i paesaggi extraeuropei</p> <p>- gli stati extraeuropei</p> <p>- l'ONU e le altre organizzazioni internazionali</p>	<p>8 / 13</p> <p>8 / 10</p> <p>11 / 13</p> <p>11 / 13</p>
--	--	---	--	---

## CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA E INFORMATICA

### Aspetti tecnologici

#### Indicatori

I bisogni primari dell'uomo, strumenti e macchine che li soddisfano

Concetto di Energia nelle sue diverse forme

#### Obiettivi specifici

Educazione ambientale (spaziale, stradale ecc..)  
Analisi ambientale (vie di comunicazione, inquinamento ecc..)  
Soddisfazione dei bisogni primari: materiali e riciclaggio  
Proprietà di alcuni materiali caratteristici  
Modalità di produzione e trasformazione  
Fonti rinnovabili e no  
Risparmio energetico e fonti alternative  
Elementi del disegno tecnico e sistemi di rappresentazione

### Aspetti informatici

#### Indicatori

Sviluppare capacità di scelta, progettazione e rappresentazione

Eseguire procedure specifiche per l'utilizzo di strumenti

Utilizzare programmi specifici per presentazione e comunicazione di idee, contenuti, immagini ecc..

#### Obiettivi specifici

Uso del simbolo per rappresentare la realtà o un'idea  
Individuazione di sequenze e operare attraverso queste  
Rispettare una procedura rigorosa e ordinata nell'esecuzione di esercitazioni  
Riconoscere e utilizzare i principali componenti del computer (accensione, monitor, tastiere, mouse)  
Avviare gli alunni a sapersi orientare sul desktop attraverso l'uso delle icone  
Saper entrare in un programma specifico  
Saper utilizzare la barra degli strumenti, aprire e salvare un file  
Usare un programma di disegno  
Usare un programma di video scrittura  
Utilizzo di Cd rom specifici  
Comporre ed organizzare testi o ipertesti

Comprendere la struttura logica del computer, la funzione dei diversi componenti del sistema operativo (gestione file e rapporto con le periferiche)  
 Conoscenza di Internet come strumento di comunicazione

ATTIVITA'		COMPETENZE	FASCIA DI ETA'
Progressive	Ricorsive		
	Scelta, elaborazione ed uso di icone-simbolo Per la rappresentazione della realtà osservata	Saper collegare icone e simboli al loro significato	3 - 13
	Sperimentazione di situazioni: rielaborazione verbale, grafico-pittorica o corporea secondo una sequenza	Saper rispettare l'ordine logico di una sequenza	4 - 13
	Giochi strutturati e relativa rappresentazione Individuazione delle variabili influenti	Saper operare delle scelte in base agli obiettivi da raggiungere	5 - 9
Sperimentazione diretta di trasformazioni dei materiali (rifiuti, prod. Alimentari e naturali)		Saper osservare differenze e cambiamenti	4 - 10
Attività di educazione alimentare		Saper comprendere il rapporto tra cibo e salute e principali tecniche di trasformazione e conservazione	10 - 13
Conservazioni legate a precedenti esperienze concrete con esseri viventi o supportate da esperti e sussidi, finalizzate alla scoperta degli elementi necessari alla vita		Saper riflettere ed esporre sulle esperienze	3 - 7
	Giochi o conservazioni tesi a evidenziare comportamenti consoni alle esigenze	Saper cogliere il rapporto causa-effetto	3 - 9
Approccio ludico all'oggetto "computer" per apprendere praticamente le funzioni dei vari componenti		Scoprire le potenzialità del mezzo computer	6 - 8
Osservazione, descrizione e attività pratiche su giocattoli, strumenti e materiali di uso		Saper riconoscere le caratteristiche di vari materiali per realizzare	3 - 7

comune		oggetti	
	Attività di analisi sulla funzione dei vari tipi di messaggio	Saper riconoscere e codificare un messaggio	5 - 13
	Attività con materiali: analisi e rielaborazione grafica; l'uso dei vari materiali; classificazione; riciclaggio	Saper riconoscere l'origine e le proprietà dei materiali Saper progettare e realizzare semplici modelli Conoscere l'evoluzione dei processi produttivi e le tecniche di recupero e riciclaggio	3 - 13
Attività guidata di osservazione e confronto della realtà ambientale		Riconoscere le cause dell'inquinamento e i comportamenti adeguati per il rispetto ambientale	5 - 13
	Rappresentazione, della realtà o di quanto sperimentato, con tecniche diverse adeguate ai bisogni	Conoscere gli strumenti ed usare le principali tecniche di rappresentazione grafica	3 - 13
Attività di studio e riflessione sulle problematiche energetiche Progettazione e realizzazione di semplici modelli		Conoscenza delle varie forme e fonti di energia Comprendere l'importanza di comportamenti finalizzati ad uno sviluppo sostenibile	11 - 13
Trasposizione e creazione di testi e ipertesti con il mezzo informatico		Saper utilizzare i principali programmi informatici Conoscere le potenzialità di Internet	11 - 13

