

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

