



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
Via Regina 5 – 22012 CERNOBBIO (CO)

031/340909 – 031/340942 -- coic844009@istruzione.it coic844009@pec.istruzione.it

CURRICOLO DI ISTITUTO	Anno scolastico 2017-2018	CLASSE PRIMA	SCUOLA PRIMARIA
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	<p>Comunicazione nella madrelingua: la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali</p> <p>Competenza in campo tecnologico: l'applicazione di tale scienza e metodologia per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dalle esseri umani. Comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino</p> <p>Competenza digitale: saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet</p> <p>Imparare ad imparare: l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzarlo anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni... comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento.</p> <p>Competenze sociali e civiche: competenze personali, interpersonali e interculturali, consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.</p> <p>Senso di iniziativa e imprenditorialità: concernono la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo.</p>		
DISCIPLINA	TECNOLOGIA		
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	<p>INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE, novembre 2012</p> <p>Raccomandazione del Parlamento Europeo e della Commissione Europea del 30.12.2006</p> <p>Azione #17 PNSD, 27 ottobre 2015</p>		
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITA'
*COMUNICAZIONE NELLA LINGUA MADRE	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi</p>	VEDERE ED OSSERVARE	VEDERE ED OSSERVARE
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		<ul style="list-style-type: none"> - Misurazione di ambienti familiari - Conoscenza dei materiali d'uso comune 	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire semplici misurazioni, con strumenti non convenzionali. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni,

<p>*COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA</p> <p>*COMPETENZA DIGITALE</p> <p>*IMPARARE AD IMPARARE</p>	<p>del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p><i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Creazione di oggetti o biglietti stagionali 	<p>utilizzando i cinque sensi.</p> <p><i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
		<p><i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cura e conservazione dell'ambiente scolastico e dei suoi oggetti - Creazione di piccoli manufatti 	<p><i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Eseguire interventi di decorazione dell'ambiente scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo oralmente la sequenza delle operazioni.
		<p><i>CODING</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di percorsi attraverso simboli e codici - Conoscenza della pixel art 	<p><i>CODING</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Portare a termine un percorso utilizzando l'Ora del Codice - Disporre o saper capire le indicazioni per la realizzazione di un disegno
<p>*COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p> <p>*SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>			

CURRICOLO DI ISTITUTO	Anno scolastico 2017-2018	CLASSE SECONDA	SCUOLA PRIMARIA
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITA'
*COMUNICAZIONE NELLA LINGUA MADRE COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE *COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	<i>VEDERE ED OSSERVARE</i> - Misurazione di ambienti familiari - Conoscenza dei materiali d'uso comune - Semplici rappresentazioni di dati	<i>VEDERE ED OSSERVARE</i> - Eseguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione, con strumenti non convenzionali. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle
		<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i> - Creazione di oggetti o biglietti stagionali	<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
		<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i> - Cura e conservazione dell'ambiente scolastico e dei suoi oggetti - Creazione di piccoli manufatti	<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i> - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.
		<i>CODING</i> - Costruzione di percorsi attraverso simboli e codici - Conoscenza della pixel art	<i>CODING</i> - Portare a termine un percorso utilizzando l'Ora del Codice - Disporre o saper capire le indicazioni per la realizzazione di un disegno
*COMPETENZA DIGITALE *IMPARARE AD IMPARARE *COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE *SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA' CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE			

CURRICOLO DI ISTITUTO COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	Anno scolastico 2017-2018 TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	CLASSE TERZA		SCUOLA PRIMARIA
		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
		CONOSCENZE	ABILITA'	
*COMUNICAZIONE NELLA LINGUA MADRE COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE *COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA *COMPETENZA DIGITALE *IMPARARE AD IMPARARE *COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE *SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'	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. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	<i>VEDERE ED OSSERVARE</i> - Misurazione di ambienti familiari	<i>VEDERE ED OSSERVARE</i> - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. - Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. - Rappresentare i dati dell'osservazione.	
		- Capire le istruzioni di montaggio		
		- Gli strumenti di base per il disegno tecnico: matita appuntita e righello		
		- Rappresentazioni di dati		
		<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i> - Stime e misure	<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i> - Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	
		- Creazione di oggetti o biglietti stagionali		
		<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i> - Cura e conservazione dell'ambiente scolastico e dei suoi oggetti - Creazione di piccoli manufatti	<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i> - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza	

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE			delle operazioni.
		<p><i>CODING</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza della piattaforma Code.org - Costruzione di percorsi attraverso simboli e codici 	<p><i>CODING</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Portare a termine un percorso utilizzando l’Ora del Codice - Comunicare idee attraverso codici e simboli, utilizzando diversi tipi di strumenti (unplugged o plugged) - Realizzazione di semplici percorsi guidati

ISTITUTO

COMPrensivo

CURRICOLO DI ISTITUTO	Anno scolastico 2017-2018	CLASSE QUARTA	SCUOLA PRIMARIA
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITA'
*COMUNICAZIONE NELLA LINGUA MADRE	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	<i>VEDERE ED OSSERVARE</i>	<i>VEDERE ED OSSERVARE</i>
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	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.	- Misurazione di ambienti familiari	- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
*COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	- Disegno tecnico di base	- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (uso di righello e goniometro).
*COMPETENZA DIGITALE	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	- Interpretazione e rappresentazioni di dati	- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
*IMPARARE AD IMPARARE		<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i>	<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i>
		- Stime e misure	- Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.
		- Creazione di oggetti	- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
*COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i>	<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i>
		- Conoscere gli oggetti di uso comune	- Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni, per capirne il funzionamento.
*SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'		- Cura e conservazione dell'ambiente scolastico e dei suoi oggetti	- Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio

<p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>		<p>- Creazione di piccoli manufatti</p>	<p>corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>
		<p><i>CODING</i> - Conoscenza della piattaforma Code.org - Gli algoritmi</p>	<p><i>CODING</i> - Portare a termine un percorso utilizzando l’Ora del Codice - Comunicare idee attraverso codici e simboli, utilizzando diversi tipi di strumenti (unplugged o plugged)</p>

CURRICOLO DI ISTITUTO	Anno scolastico 2017-2018	CLASSE QUINTA	SCUOLA PRIMARIA
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
		CONOSCENZE	ABILITA'
*COMUNICAZIONE NELLA LINGUA MADRE	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.	<i>VEDERE ED OSSERVARE</i>	<i>VEDERE ED OSSERVARE</i>
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	- Misurazione di ambienti familiari	- Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.
*COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA	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.	- Disegno tecnico di base	- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (uso di righello, goniometro e compasso).
*COMPETENZA DIGITALE	Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	- Conoscenza di alcuni software informatici	- Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica: <i>Realizzazione di un elaborato con un software informatico</i>
*IMPARARE AD IMPARARE	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	- Interpretazione e rappresentazioni di dati	- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.
*COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i>	<i>PREVEDERE E IMMAGINARE</i>
	- Relazioni di causa- effetto	- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
		- Pianificazione di prove di realtà	- Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.
		<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i>	<i>INTERVENIRE E TRASFORMARE</i>
		- Gli alimenti	- Utilizzare semplici procedure per la selezione, la

<p>*SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'</p> <p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Creazione di modelli - Uso della rete Internet 	<p>preparazione e la presentazione degli alimenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. - Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.
		<p><i>CODING</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza della piattaforma Code.org - Gli algoritmi e le sequenze 	<p><i>CODING</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Portare a termine un percorso utilizzando l'Ora del Codice - Comunicare idee attraverso codici e simboli, utilizzando diversi tipi di strumenti (unplugged o plugged)