

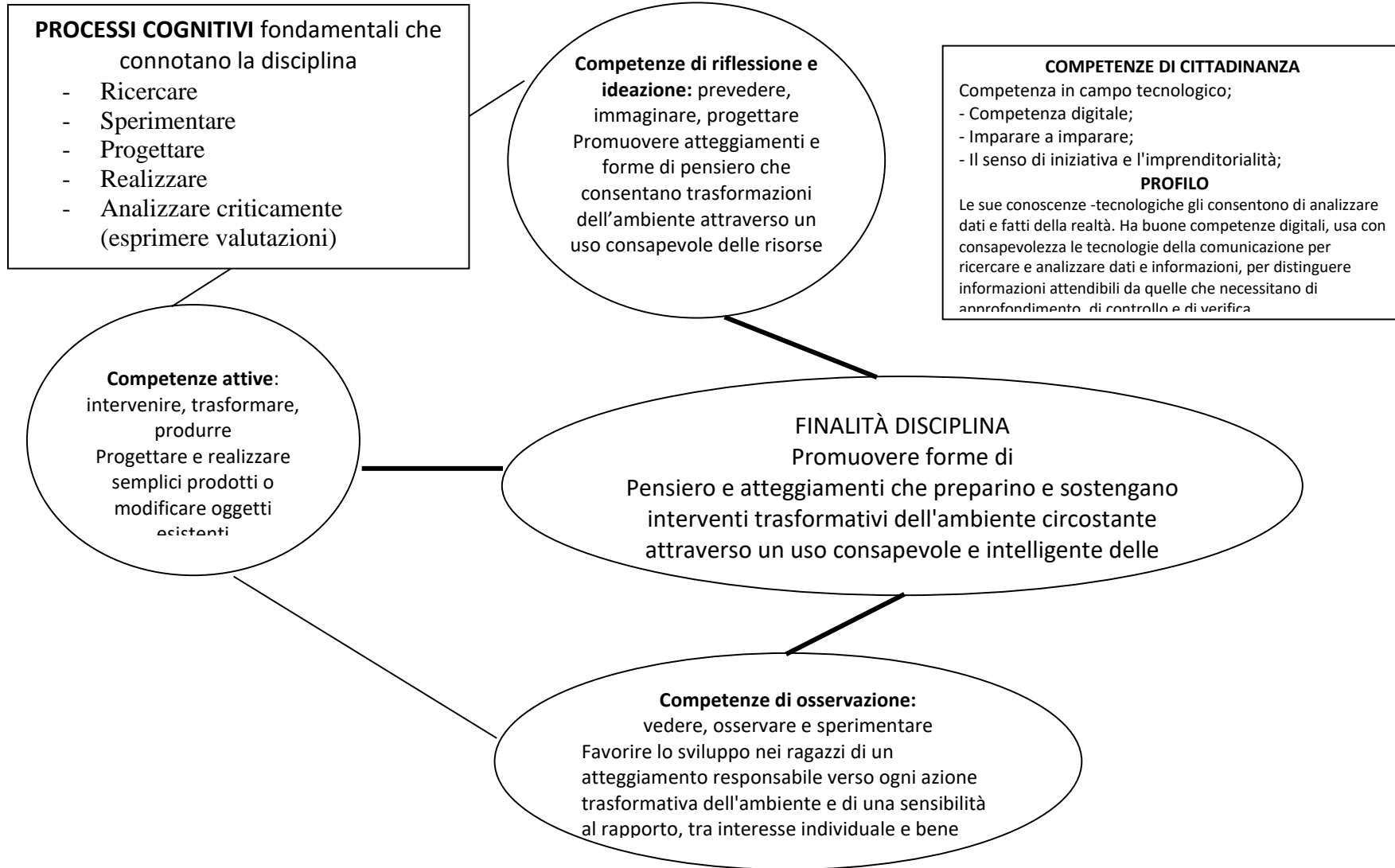
# **CURRICOLO DI TECNOLOGIA**

**ELABORATO DAI DOCENTI  
ISTITUTO COMPRENSIVO "CITTÀ DI CHIARI"**

Anno scolastico 2020-20201

*Il curricolo è il complesso organizzato delle esperienze di apprendimento che una scuola intenzionalmente progetta e realizza per gli alunni al fine di conseguire le mete formative*

## MAPPA PEDAGOGICA DI TECNOLOGIA



## CURRICOLO DISCIPLINARE TECNOLOGIA – SCUOLA PRIMARIA

### CLASSE PRIMA

<b>TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>→ L'alunno distingue nell'ambiente che lo circonda elementi naturali ed artificiali</li> <li>→ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale</li> <li>→ Ricava informazioni utili da volantini ed etichette.</li> <li>→ E' capace di piegare o ritagliare carta e cartoncino</li> <li>→ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali (linea del tempo, cartelloni, istogrammi, mappe, algoritmi...)</li> </ul>		
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>		
<b>VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>	<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cogliere l'utilità degli oggetti e distinguerne le singole parti.</li> <li>– Conoscere le parti principali del computer.</li> <li>– Conoscere ed utilizzare semplici procedure informatiche.</li> <li>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Osservazione dei materiali presenti nell'ambiente scolastico.</li> <li>– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</li> <li>– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Smontare semplici oggetti o dispositivi comuni.</li> <li>– Realizzare un oggetto in cartoncino seguendo delle istruzioni e descrivendo oralmente la sequenza delle operazioni.</li> <li>– Classificare oggetti in base alla funzione e all'utilizzo</li> <li>–</li> </ul>

## CLASSE SECONDA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"><li>→ L'alunno distingue nell'ambiente che lo circonda elementi naturali ed artificiali</li><li>→ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione .</li><li>→ Ricava informazioni utili da volantini ed etichette.</li><li>→ E' capace di piegare o ritagliare carta e cartoncino con perizia e precisione</li><li>→ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li></ul>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	PREVEDERE E IMMAGINARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE
<ul style="list-style-type: none"><li>– Distinguere e descrivere oggetti di uso comune in base a caratteristiche e funzioni individuandone analogie e differenze</li><li>– Eseguire semplici misurazioni e/o rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li><li>– Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li><li>– Conoscere le parti principali del computer, le sue periferiche e le loro funzioni.</li><li>– Conoscere semplici programmi informatici.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Individuazione delle proprietà dei materiali presenti nell'ambiente scolastico.</li><li>– Progettare ed organizzare le varie fasi della realizzazione di un manufatto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li><li>– Riflettere sulle conseguenze di comportamenti personali nell'ambito delle regole della classe.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Distinguere i materiali degli oggetti, individuandone l'utilizzo</li><li>– Classificare oggettini in base alla funzione</li><li>– Scomporre semplici oggetti o dispositivi comuni per cercare di coglierne il meccanismo.</li><li>– Realizzare semplici oggetti seguendo delle istruzioni.</li><li>– Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li><li>–</li></ul>

## CLASSE TERZA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"><li>→ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li><li>→ Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse.</li><li>→ 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.</li><li>→ Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</li><li>→ E' capace di piegare o ritagliare carta e cartoncino con perizia e precisione</li><li>→ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li></ul>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	PREVEDERE E IMMAGINARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE
<ul style="list-style-type: none"><li>– Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso.</li><li>– Esaminare oggetti di uso quotidiano rispetto all'impatto che hanno con l'ambiente.</li><li>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li><li>– Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li><li>– Conoscere semplici programmi informatici e le caratteristiche d'uso</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Progettare e pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari ed organizzare le varie fasi della realizzazione di un manufatto.</li><li>– Riconoscere difetti presenti in un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.</li><li>– Riflettere sulle conseguenze di comportamenti personali nell'ambito delle regole della classe.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Scomporre semplici oggetti o dispositivi comuni per coglierne il meccanismo.</li><li>– Realizzare oggetti, con materiali di riciclo, progettando e cooperando con i compagni.</li><li>– Usare nuove tecnologie e linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro e potenziare le proprie capacità comunicative.</li><li>– Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li></ul>

## CLASSE QUARTA

### TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e il relativo impatto ambientale.
- 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.
- Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- E' capace di piegare o ritagliare carta e cartoncino con perizia e precisione
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	PREVEDERE E IMMAGINARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE
<ul style="list-style-type: none"><li>– Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni di montaggio , etichette volantini o altra documentazione tecnica</li><li>– Osservare le caratteristiche di diversi oggetti di uso quotidiano</li><li>– Sperimentare il diverso utilizzo dei materiali ( carta, plastica, gomma, vetro, legno ...)</li><li>– Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li><li>– Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li><li>– Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Ipotizzare l'utilizzo dei diversi materiali per realizzare oggetti con materiale riciclato</li><li>– Individuare i difetti di un oggetto e sperimentare i possibili miglioramenti.</li><li>– Progettare le varie fasi per la fabbricazione di un manufatto, scegliendo materiali ed attrezzi necessari.</li><li>– Prevedere conseguenze di decisioni o comportamenti personali relative alla propria classe.</li><li>– Individuare e rispettare, nell'uso di dispositivi e strumenti, le norme di sicurezza necessarie.</li><li>– Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet o materiale illustrativo per reperire notizie e informazioni.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Realizzare carta riciclata, oggetti con le bottiglie di plastica, stoffa, legnetti, ... ) documentando la sequenza delle operazioni.</li><li>– Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li><li>– Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere, a livello generale, le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.</li><li>– Utilizzare diversi programmi anche in modo creativo.</li><li>– Realizzare semplici dispense informative su diversi materiali</li></ul>

## CLASSE QUINTA

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"><li>→ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li><li>→ Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e il relativo impatto ambientale.</li><li>→ 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</li><li>→ Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</li><li>→ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li><li>→ E' capace di piegare o ritagliare carta e cartoncino con perizia e precisione</li><li>→ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</li><li>→ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</li></ul>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	PREVEDERE E IMMAGINARE	INTERVENIRE E TRASFORMARE
<ul style="list-style-type: none"><li>– Osservare le caratteristiche di diversi oggetti di uso quotidiano</li><li>– Osservare le trasformazioni che la materia subisce sia in natura, sia all'interno del corpo umano</li><li>– Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso, da volantini o istruzioni di montaggio.</li><li>– Impiegare alcune semplici regole del disegno tecnico e/ o rilievi fotografici per rappresentare semplici oggetti</li><li>– Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li><li>– Conoscere le caratteristiche principali di diversi programmi e sapervi accedere in base alla loro funzione.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Prevedere conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li><li>– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti ed i materiali necessari.</li><li>– Organizzare un'attività utilizzando gli strumenti tecnologici.</li><li>– Individuare e rispettare, nell'uso di dispositivi e strumenti, le norme di sicurezza necessarie.</li><li>– Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet o materiale illustrativo per reperire notizie e informazioni.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Realizzare un oggetto utilizzando materiali riciclabili.</li><li>– Selezionare strumenti e materiali per eseguire interventi migliorativi sull'ambiente.</li><li>– Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li><li>– Ricercare, selezionare e utilizzare responsabilmente software e siti in funzione delle proprie esigenze.</li><li>– Realizzare semplici dispense informative sulla conoscenza del corpo umano</li></ul>

## RIFERIMENTO ALLA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

TECNOLOGIA	CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE
<b>Competenza tecnologico</b>	Utilizza le sue conoscenze tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
<b>Competenza digitale</b>	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.
<b>Imparare ad imparare;</b>	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.
<b>Spirito di iniziative e imprenditorialità</b>	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.

## LIVELLI DI COMPETENZA

<b>AVANZATO:</b> padronanza, complessità metacognizione , responsabilità	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.
<b>INTERMEDIO:</b> generalizzazione, metacognizione	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
<b>BASE:</b> transfert di procedure (a.+ c.) apprese in situazioni nuove	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.
<b>IN FASE DI PRIMA ACQUISIZIONE:</b> non c'è la competenza ; c'è solo l'uso guidato di conoscenze e abilità	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.



## SNODI DI PASSAGGIO TRA SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

### **COSA DEVE POSSEDERE UN ALUNNO IN TERMINI DI CONOSCENZE, ABILITÀ 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**

Devono fare riferimento ai PROCESSI **COGNITIVI** fondamentali che connotano la disciplina

- ✓ Riconosce e identifica nell'ambiente elementi naturali e artificiali.
- ✓ Conosce alcuni processi di trasformazione di risorse.
- ✓ 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.
- ✓ Conosce i principali mezzi di comunicazione digitali.
- ✓ Conoscenza e utilizzo dei principali strumenti del disegno (compasso, righello e squadre).
- ✓ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno o strumenti multimediali.
- ✓ Inizia a riconoscere qualche caratteristica, funzione e i limiti della tecnologia informatica attuale.

## SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - CURRICOLO DISCIPLINARE DI TECNOLOGIA

### CLASSE PRIMA

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>→ L'alunno distingue nell'ambiente che lo circonda elementi naturali ed artificiali.</li> <li>→ Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale.</li> <li>→ Ricava informazioni utili da volantini ed etichette.</li> <li>→ È capace di piegare o ritagliare carta e cartoncino.</li> <li>→ Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali (linea del tempo, cartelloni, mappe...).</li> </ul>

<b>VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>													
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO</b>												
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative all'utilizzo di oggetti di uso comune.</li> <li>– Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica (pacchetto Office, Google, Internet, Teams, <i>coding</i>).</li> <li>– Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>– Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici di ambienti o di semplici oggetti.</li> <li>– Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>– Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> <li>– Riconoscere i problemi e gli effetti legati alla sostenibilità ambientale.</li> <li>– Distinguere i modelli di sviluppo economico: improprio e sostenibile (Agenda 2030)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Valutare l'utilizzo di oggetti di uso comune.</li> <li>– Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>– Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>– Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici di ambienti o di semplici oggetti.</li> <li>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>– Comprendere i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> <li>– Riconoscere i principali problemi e gli effetti legati alla sostenibilità ambientale.</li> <li>– Distinguere tra i seguenti modelli di sviluppo economico: improprio e sostenibile (Agenda 2030).</li> </ul>												
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%;"><b>CONTENUTI</b></td> <td style="width: 5%;"><b>DI</b></td> <td style="padding-left: 10px;">→ Strumenti e tecniche di rappresentazione grafica e in scala.</td> </tr> <tr> <td><b>ATTIVITÀ</b></td> <td></td> <td>→ Dispositivi informatici input e output.</td> </tr> <tr> <td><b>OFFERTE</b></td> <td></td> <td>→ Sistema operativo e i più comuni software applicativi.</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>→ Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, video e utilizzo dei fogli di calcolo.</td> </tr> </table>	<b>CONTENUTI</b>	<b>DI</b>	→ Strumenti e tecniche di rappresentazione grafica e in scala.	<b>ATTIVITÀ</b>		→ Dispositivi informatici input e output.	<b>OFFERTE</b>		→ Sistema operativo e i più comuni software applicativi.			→ Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, video e utilizzo dei fogli di calcolo.	
<b>CONTENUTI</b>	<b>DI</b>	→ Strumenti e tecniche di rappresentazione grafica e in scala.											
<b>ATTIVITÀ</b>		→ Dispositivi informatici input e output.											
<b>OFFERTE</b>		→ Sistema operativo e i più comuni software applicativi.											
		→ Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, video e utilizzo dei fogli di calcolo.											

	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Compilare una scheda di analisi tecnica di un oggetto.</li> <li>→ Riconoscere e analizzare le principali informazioni sugli oggetti: forma, struttura e funzione.</li> <li>→ Proprietà fondamentali dei principali materiali, ciclo produttivo, riciclo e conseguenze sull'ambiente.</li> <li>→ Analisi, progettazione e realizzazione di piccoli oggetti di uso quotidiano con materiale di riciclo.</li> </ul>
--	---

<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Effettuare misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>– Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e/o situazioni problematiche.</li> <li>– Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> <li>– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>– Saper assolvere a semplici compiti nei lavori di gruppo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Effettuare semplici misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>– Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> <li>– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>– Saper assolvere a semplici compiti nei lavori di gruppo.</li> </ul>
<b>CONTENUTI DI ATTIVITÀ OFFERTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Segnali di sicurezza e simboli di rischio terminologia specifica.</li> <li>→ Disegno di costruzioni geometriche.</li> <li>→ Riprodurre oggetti nelle diverse scale grafiche.</li> </ul>

<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto esistente impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>– Smontare, montare e/o riciclare semplici oggetti al fine di modificarne l'utilizzo.</li> <li>– Riconoscere e analizzare i materiali e il corrispondente processo di trasformazione.</li> <li>– Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>– Cercare, selezionare, scaricare materiale digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto esistente impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>– Smontare, montare e/o riciclare semplici oggetti al fine di modificarne l'utilizzo.</li> <li>– Riconoscere i materiali.</li> <li>– Realizzare un oggetto in cartoncino.</li> <li>– Cercare, selezionare, scaricare materiale digitale.</li> </ul>
<b>CONTENUTI DI ATTIVITÀ OFFERTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Costruire semplici oggetti in scala con materiale di riciclo e/o cartoncino, argilla, filati.</li> <li>→ Realizzare presentazioni (video, PowerPoint etc.) online e offline.</li> </ul>

**RUBRICA DI VALUTAZIONE**

<b>PROCESSI COGNITIVI/ ATTEGGIAMENTI fondamentali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Realizzare rappresentazioni grafiche o info-grafiche</b></li> <li>- <b>Analizzare criticamente (esprimere valutazioni) i processi di trasformazione di risorse e materiali per la produzione di beni.</b></li> </ul>			
<b>LIVELLI</b>	<b>AVANZATO:</b>	<b>INTERMEDIO:</b>	<b>BASE:</b>	<b>INIZIALE:</b>
<b>REALIZZARE</b>	L'alunno realizza in modo autonomo rappresentazioni grafiche o info-grafiche relativa alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico e di altri linguaggi multimediali o di programmazione.	L'alunno realizza anche in situazioni nuove rappresentazioni grafiche o info-grafiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o di altri linguaggi multimediali.	L'alunno realizza elaborati grafici e semplici manufatti tecnologici utili alla soluzioni semplici problemi pratici, utilizzando elementi del disegno tecnico o di altri linguaggi multimediali.	L'alunno realizza elaborati grafici e manufatti tecnologici semplici, relativamente a contesti di esperienza, con criteri generali dati e con la supervisione dell'insegnante.
<b>ANALIZZARE</b>	Analizza tutti i processi di trasformazione di risorse e materiali per la produzione di beni, individuando anche la materia prima di origine. Valuta l'impatto ambientale.	Analizza i principali processi di trasformazione di risorse e materiali per la produzione di beni e il relativo impatto ambientale di alcune di esse, individuando le principali materie prime di origine.	Analizza solo alcuni processi di trasformazione di risorse e materiali per la produzione di beni e il relativo impatto ambientale, individuando in contesti noti, la materia prima di origine.	Analizza solo i più semplici processi di trasformazione di risorse e materiali per la produzione di beni e il relativo impatto ambientale. Individuando la materia prima di origine con la supervisione dell'insegnante.

La valutazione dell'alunno terrà conto non solo dei dati raccolti nelle verifiche oggettive, ma scaturirà anche dalle osservazioni sistematiche secondo i seguenti parametri:

- livelli di partenza;
- impegno e partecipazione;
- metodo di lavoro;
- organizzazione e uso delle conoscenze;
- risultati raggiunti rispetto al livello di partenza.

Per la valutazione si faccia riferimento alla griglia di valutazione degli apprendimenti della Scuola secondaria riportata nel Piano dell'Offerta Formativa dell'IC Città di Chiari.

## CLASSE SECONDA

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno 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.
- Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni
- Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso
- Utilizza i diversi mezzi di comunicazione rispetto alle proprie necessità di studio e di socializzazione.
- Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- 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.

### VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"><li>– Effettuare semplici prove e indagini sulle proprietà dei materiali.</li><li>– Accostarsi ad applicazioni informatiche nell'ambito della rappresentazione di oggetti e della schematizzazione di processi.</li><li>– Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative all'utilizzo di oggetti di uso comune.</li><li>– Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica (pacchetto Office, Google, Internet, Teams, <i>coding</i>) e i principali componenti (software e hardware).</li><li>– Saper riconoscere e classificare le principali figure piane e solide.</li><li>– Applicare le regole delle proiezioni ortogonali e/o delle assonometrie oltre che delle scale di proporzione e della quotatura.</li><li>– Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici di ambienti o di semplici oggetti.</li><li>– Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li><li>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Valutare l'utilizzo di oggetti di uso comune.</li><li>– Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li><li>– Riconoscere le principali figure piane e solide.</li><li>– Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti e riconoscere alcune semplici regole delle proiezioni ortogonali e/o delle assonometrie.</li><li>– Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici di ambienti o di semplici oggetti.</li><li>– Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li><li>– Comprendere i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi, etichette.</li><li>– Riconoscere i principali problemi e gli effetti legati alla sostenibilità ambientale (Agenda 2030).</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Comprendere e rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi, etichette.</li> <li>– Riconoscere i problemi e gli effetti legati alla sostenibilità ambientale.</li> <li>– Distinguere i modelli di sviluppo economico: improprio e sostenibile (Agenda 2030)</li> </ul>	
<b>CONTENUTI DI ATTIVITÀ OFFERTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Strumenti e tecniche di rappresentazione grafica, in scala e metodi di rappresentazioni.</li> <li>→ Dispositivi informatici input e output.</li> <li>→ Sistema operativo e i più comuni software applicativi.</li> <li>→ Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, video e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>→ Compilare una scheda di analisi tecnica di un oggetto.</li> <li>→ Lettura e comprensione delle informazioni di un’etichetta alimentare.</li> <li>→ Riconoscere e analizzare le principali informazioni sugli oggetti: forma, struttura e funzione.</li> <li>→ Proprietà fondamentali dei principali materiali, ciclo produttivo, riciclo e conseguenze sull’ambiente.</li> <li>→ Analisi, progettazione e realizzazione di piccoli oggetti di uso quotidiano con materiale di riciclo.</li> <li>→ Consultazione e lettura di quotidiani o riviste alla ricerca e alla scoperta dell’attualità degli argomenti svolti.</li> </ul>

<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Corretto uso degli strumenti.</li> <li>– Acquisizione e consolidamento delle capacità tecniche e grafiche.</li> <li>– Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche con particolare riferimento alla scelta dei materiali.</li> <li>– Immaginare modifiche di oggetti e prodotti d’uso comune in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> <li>– Effettuare misure di oggetti dell’ambiente scolastico.</li> <li>– Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e/o situazioni problematiche.</li> <li>– Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> <li>– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>– Saper assolvere a semplici compiti nei lavori di gruppo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Effettuare semplici misure di oggetti dell’ambiente scolastico.</li> <li>– Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> <li>– Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>– Saper assolvere a semplici compiti nei lavori di gruppo.</li> <li>– Agenda 2030: consumo consapevole in ambito alimentare.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</li> <li>– Agenda 2030: consumo consapevole in ambito alimentare.</li> <li>– Riconoscere l'ambiente urbano e le strutture abitative, ipotizzando le problematiche connesse all'ambiente.</li> </ul>	
<b>CONTENUTI DI ATTIVITÀ OFFERTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Disegno geometrico secondo diversi metodi di rappresentazione.</li> <li>→ Analisi, progettazione e realizzazione di piccoli oggetti di uso quotidiano con materiale di riciclo.</li> <li>→ Realizzare di presentazioni (video, PowerPoint etc.) online e offline.</li> <li>→ Analisi dell'alimentazione quotidiana.</li> </ul>

<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Sviluppare capacità di osservazione e manipolazione.</li> <li>– Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto esistente impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>– Smontare, montare e/o riciclare semplici oggetti al fine di modificarne l'utilizzo.</li> <li>– Riconoscere e analizzare i materiali e il corrispondente processo di trasformazione.</li> <li>– Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>– Cercare, selezionare, scaricare materiale digitale.</li> <li>– Utilizzare semplici procedure per la preparazione, la cottura e la presentazione degli alimenti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto esistente impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>– Smontare, montare e/o riciclare semplici oggetti al fine di modificarne l'utilizzo.</li> <li>– Riconoscere i materiali.</li> <li>– Realizzare un oggetto in cartoncino.</li> <li>– Cercare, selezionare, scaricare materiale digitale.</li> </ul>
<b>CONTENUTI DI ATTIVITÀ OFFERTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Realizzare presentazioni (video, PowerPoint etc.) online e offline.</li> <li>→ Analisi, progettazione e realizzazione di piccoli oggetti di uso quotidiano con materiale di riciclo.</li> <li>→ Realizzazione di prodotti alimentari seguendo ricette</li> </ul>

#### RUBRICA DI VALUTAZIONE

<b>PROCESSI COGNITIVI/ ATTEGGIAMENTI fondamentali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o info-grafiche</b></li> <li>– <b>Analizzare criticamente (esprimere valutazioni) i processi di trasformazione di risorse e materiali per la produzione di beni.</b></li> </ul>			
<b>LIVELLI</b>	<b>AVANZATO:</b>	<b>INTERMEDIO:</b>	<b>BASE:</b>	<b>INIZIALE:</b>

<b>PROGETTARE E REALIZZARE</b>	L'alunno progetta e realizza in modo autonomo rappresentazioni grafiche o info-grafiche relativa alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico e di altri linguaggi multimediali o di programmazione.	L'alunno progetta e realizza anche in situazioni nuove rappresentazioni grafiche o info-grafiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o di altri linguaggi multimediali.	L'alunno realizza elaborati grafici e semplici manufatti tecnologici utili alla soluzioni semplici problemi pratici, utilizzando elementi del disegno tecnico o di altri linguaggi multimediali.	L'alunno realizza elaborati grafici e manufatti tecnologici semplici, relativamente a contesti di esperienza, con criteri generali dati e con la supervisione dell'insegnante.
<b>ANALIZZARE</b>	Analizza tutti i processi di trasformazione di risorse e materiali per la produzione di beni, individuando anche la materia prima di origine. Valuta l'impatto ambientale.	Analizza i principali processi di trasformazione di risorse e materiali per la produzione di beni e il relativo impatto ambientale di alcune di esse, individuando le principali materie prime di origine.	Analizza solo alcuni processi di trasformazione di risorse e materiali per la produzione di beni e il relativo impatto ambientale, individuando in contesti noti, la materia prima di origine.	Analizza solo i più semplici processi di trasformazione di risorse e materiali per la produzione di beni e il relativo impatto ambientale. Individuando la materia prima di origine con la supervisione dell'insegnante.

La valutazione dell'alunno terrà conto non solo dei dati raccolti nelle verifiche oggettive, ma scaturirà anche dalle osservazioni sistematiche secondo i seguenti parametri:

- livelli di partenza;
- impegno e partecipazione;
- metodo di lavoro;
- organizzazione e uso delle conoscenze;
- risultati raggiunti rispetto al livello di partenza.

Per la valutazione si faccia riferimento alla griglia di valutazione degli apprendimenti della Scuola secondaria riportata nel Piano dell'Offerta Formativa dell'IC Città di Chieri.



## CLASSE TERZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
<ul style="list-style-type: none"><li>→ L'alunno 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.</li><li>→ Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte</li><li>→ Ipotizza le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.</li><li>→ Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</li><li>→ Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale</li><li>→ Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</li><li>→ Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e consapevole rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</li><li>→ Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</li><li>→ 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.</li></ul>	

VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"><li>– Partendo dall'osservazione e dalla misurazione eseguire la rappresentazione grafica di oggetti di forma relativamente complessa, applicando le regole delle assonometrie, delle proiezioni ortogonali e della prospettiva oltre che delle scale di proporzione e della quotatura.</li><li>– Comprensione e utilizzo di un linguaggio appropriato.</li><li>– Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li><li>– Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li><li>– Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li><li>– Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li><li>– Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti e riconoscere alcune semplici regole delle proiezioni ortogonali e/o delle assonometrie.</li><li>– Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici di ambienti o di semplici oggetti.</li><li>– Comprendere i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li><li>– Riconoscere i principali problemi, strumenti e gli effetti legati alla sostenibilità ambientale, trasporti, comunicazione, mondo del lavoro e parità di genere (Agenda 2030).</li><li>–</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Agenda 2030: energia, smart city, trasporti, comunicazione, mondo del lavoro e parità di genere.</li> </ul>	
<b>CONTENUTI DI ATTIVITÀ OFFERTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Strumenti, tecniche e metodi di rappresentazione grafica e in scala.</li> <li>→ Dispositivi informatici input e output.</li> <li>→ Sistema operativo e i più comuni software applicativi.</li> <li>→ Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, video e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>→ Compilare una scheda di analisi tecnica di un oggetto.</li> <li>→ Riconoscere e analizzare le principali informazioni sugli oggetti: forma, struttura e funzione.</li> <li>→ Riconoscere le diverse forme e fonti di energia, e il loro ciclo produttivo.</li> </ul>

<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Correttezza nell'uso degli strumenti tecnici.</li> <li>– Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti.</li> <li>– Pianificare le diverse fasi della realizzazione di un oggetto considerando anche le risorse e le implicazioni economiche ed ambientali.</li> <li>– Conoscere l'evoluzione nel tempo della produzione e utilizzo di energia nelle diverse forme.</li> <li>– Valutare le conseguenze di scelte e decisioni legate alla produzione di energia, dal punto di vista ambientale, economico e della salute.</li> <li>– Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Impiegare gli strumenti e alcune regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti.</li> <li>– Realizzazione di un oggetto semplice eseguendo le diverse fasi.</li> <li>– Conoscere le principali forme e fonti di energia.</li> <li>– Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> <li>–</li> </ul>
<b>CONTENUTI DI ATTIVITÀ OFFERTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Strumenti, tecniche, metodi di rappresentazione grafica e in scala e modellazione di ambienti architettonici.</li> <li>→ Lettura e interpretazione di semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>→ Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, video e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>→ Comprendere e intuire le diverse forme e fonti di energia del futuro.</li> <li>→ Segnali di sicurezza e simboli di rischio.</li> </ul>

<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>OBIETTIVI MINIMI DI APPRENDIMENTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Costruire modelli con vari materiali.</li> <li>– Eseguire rilievi da riproporre in scala.</li> <li>– Eseguire interventi di riparazione e manutenzione su oggetti.</li> <li>– Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> <li>– Utilizzare strumenti informatici scegliendo il linguaggio multimediale più adatto (immagini, grafici, disegni).</li> <li>– Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.</li> <li>– Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Costruire semplici modelli con vari materiali.</li> <li>– Leggere rilievi in scala.</li> <li>– Eseguire semplici interventi di riparazione e manutenzione su oggetti.</li> <li>– Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> <li>– Utilizzare strumenti informatici scegliendo il linguaggio multimediale più adatto (immagini, grafici, disegni).</li> <li>– Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia.</li> <li>– Eseguire semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</li> <li>–</li> </ul>
<b>CONTENUTI DI ATTIVITÀ OFFERTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Costruire modelli in scala con vari materiali.</li> <li>→ Realizzare presentazioni (video, PowerPoint etc.) online e offline.</li> <li>→ Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto legato al tema della sostenibilità ambientale</li> </ul>

#### RUBRICA DI VALUTAZIONE

<b>PROCESSI COGNITIVI/ ATTEGGIAMENTI i</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Progettare e realizzare rappresentazioni grafiche o info-grafiche</b></li> <li>– <b>Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte</b></li> </ul>			
<b>LIVELLI</b>	<b>AVANZATO:</b>	<b>INTERMEDIO:</b>	<b>BASE:</b>	<b>INIZIALE:</b>
<b>PROGETTARE E REALIZZARE</b>	L'alunno progetta e realizza in modo autonomo rappresentazioni grafiche o info-grafiche relativa alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali e immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico e di altri linguaggi multimediali o di programmazione.	L'alunno progetta e realizza anche in situazioni nuove rappresentazioni grafiche o info-grafiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o di altri linguaggi multimediali.	L'alunno realizza elaborati grafici e semplici manufatti tecnologici utili alla soluzioni semplici problemi pratici, utilizzando elementi del disegno tecnico o di altri linguaggi multimediali.	L'alunno realizza elaborati grafici e manufatti tecnologici semplici, relativamente a contesti di esperienza, con criteri generali dati e con la supervisione dell'insegnante.

<b>CONOSCE</b>	Conosce tutti i principali processi di trasformazione di risorse e diverse forma di energia coinvolte Individuando anche la fonte. Sa valutare l'impatto ambientale	Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni, l'impiego di energia e il relativo impatto sull'ambiente di alcune di esse.	Conosce solo alcuni processi di trasformazione di risorse, di produzione e impiego di energia e il relativo impatto ambientale.	Conosce solo i più semplici processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e dei relativo Impatto ambientale.
----------------	---	---	---	--

La valutazione dell'alunno terrà conto non solo dei dati raccolti nelle verifiche oggettive, ma scaturirà anche dalle osservazioni sistematiche secondo i seguenti parametri:

- livelli di partenza;
- impegno e partecipazione;
- metodo di lavoro;
- organizzazione e uso delle conoscenze;
- risultati raggiunti rispetto al livello di partenza.

Per la valutazione si faccia riferimento alla griglia di valutazione degli apprendimenti della Scuola secondaria riportata nel Piano dell'Offerta Formativa dell'IC Città di Chiari.

#### **APPROCCIO METODOLOGICO**

Lezione frontale e partecipata con uso di testi, audiovisivi, computer; lezione-dibattito; brainstorming; *learning by doing*, *cooperative learning*; *peer tutoring*; attività di recupero; progettazione di percorsi individualizzati.