

PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE).	Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione
Competenze Sociali	<p>Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, 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.</p> <p>Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso 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 compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.</p> <p>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 pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.</p>
La comunicazione nella madrelingua	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.
La comunicazione nelle lingue straniere	<p>Nell'incontro con persone di diverse nazionalità è in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale, in semplici situazioni di vita quotidiana, in una seconda lingua europea.</p> <p>Utilizza la lingua inglese nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>
La competenza matematica, scientifica e tecnologica	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.
competenza digitale	Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.
imparare ad imparare	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.
senso di imprenditorialità	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.
consapevolezza ed espressione culturale	<p>Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>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.</p>

TECNOLOGIA CLASSE SECONDA - SCUOLA PRIMARIA -

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (2006/962/CE)	Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico: 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 logico-scientifico 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.
---	--

VEDERE E OSSERVARE

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 2° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche/Modalità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. ➤ Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ➤ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ➤ Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico. ➤ Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. ➤ Sperimentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. ➤ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. ➤ Rappresentare graficamente semplici oggetti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di semplici mappe, tabelle e diagrammi - Utilizzo di dépliant - Osservazione di oggetti e rappresentazione grafica a mano libera nella forma e nelle componenti - Conoscenza di diversi tipi di materiali eseguendo semplici classificazioni - Utilizzo di materiale strutturato e non - Utilizzo di strumenti e/o di oggetti tecnologici di uso quotidiano - Utilizzo di L.I.M. ,Computer, tablet - Lavori di gruppo/classi aperte 	<ul style="list-style-type: none"> - Test di profitto: vero/falso a scelta multipla risposta aperta - Test pratici - Manufatti realizzati - Esposizione orale e discussione su argomenti trattati - Presentazione di percorsi/attività in mostre tematiche

PREVEDERE E IMMAGINARE

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 2° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. ➤ Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Effettuare semplici stime su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ➤ Riconoscere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. ➤ Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto. ➤ Riconoscere i difetti di oggetti di uso quotidiano e immaginarne possibili miglioramenti. ➤ Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazione grafica di oggetti - Misure di prevenzione e regole di sicurezza - Giocare e realizzare modellini smontabili seguendo precise istruzioni (costruzioni, lego..) - Utilizzo del pc, LIM e tablet: <ul style="list-style-type: none"> - Hard disk e dispositivi di memoria - Hardware e Software - Videoscrittura e videografica (paint, word) - Manipolazione di immagini - Software e/o giochi on line e off line - utilizzo guidato di internet - Utilizzo di materiale strutturato e non - Lavori di gruppo/classi aperte 	<ul style="list-style-type: none"> - Test di profitto: vero/falso a scelta multipla risposta aperta - Test pratici - Manufatti realizzati - Esposizione orale e discussione su argomenti trattati - Presentazione di percorsi/attività in mostre tematiche

INTERVENIRE E TRASFORMARE

Competenze al termine della scuola primaria	Obiettivi di apprendimento 2° classe scuola primaria	Attività/Contenuti	Verifiche
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. ➤ E' a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. ➤ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ➤ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso, riuso e riciclaggio dei rifiuti - Realizzazione di manufatti di uso comune, seguendo istruzioni - Manipolazione intenzionale sui materiali per giungere ad un oggetto prefigurato - Utilizzo di materiale strutturato e non 	<ul style="list-style-type: none"> - Test di profitto: vero/falso a scelta multipla risposta aperta - Test pratici - Manufatti realizzati - Esposizione orale e discussione su argomenti trattati - Presentazione di percorsi/attività in mostre tematiche

POTENZIAMENTO FORMATIVO :

Azioni per l'ampliamento dell'offerta formativa

- Utilizzo delle biblioteche di plesso e della biblioteca BSMT
- Attività ludico-logico-matematiche
- Partecipazione a progetti proposti da agenzie esterne
- Progetti e laboratori con esperti esterni
- Partecipazione ad eventi, mostre, concorsi

Strumenti

- Laboratori multimediali e uso di internet
- Computer, TV, lettori DVD
- Stereo, video proiettore
- Lavagna interattiva, TABLET
- Macchine fotografiche, videocamera
- DVD e cd-rom

Visite guidate e viaggi d'istruzione

- Visite a musei, mostre, teatri
- Visite guidate ad aziende agricole, laboratori artigianali, fabbriche automatizzate, studi televisivi