

# Curricolo verticale Tecnologia - dalla scuola dell'infanzia al I biennio della scuola secondaria di secondo grado

## Sezione: Scuola dell'Infanzia

### COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006:

La competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia: La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che su quelli della conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (pensiero logico e spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni). La competenza in campo scientifico si riferisce alla capacità e alla disponibilità a usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati. La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino. La competenza digitale: La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

### NUCLEI:

*Riferimento:* IN curricolo I ciclo 2012, IN per i Licei 2010, Linee guida Tecnici e Linee guida Istituti Professionali 2010, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

### Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Il bambino al termine della scuola dell'infanzia: 2 • Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi.

### ABILITÀ

Percepisce e discrimina odori, sapori, qualità... Osserva, tocca, monta, smonta, costruisce e ricostruisce oggetti e materiali. Osserva, esplora e percepisce i fenomeni naturali e stagionali. Matura atteggiamenti rispettosi verso la realtà che lo circonda.  
Sperimenta le proprietà di semplici elementi. Osserva, esplora, formula ipotesi, sperimenta le fasi più significative dei processi di trasformazione. Osserva attentamente la realtà cogliendone i vari aspetti, Rispetta l'ambiente.  
Manipola materiali vari per realizzare semplici forme identificabili negli oggetti quotidiani. Utilizza utensili ed attrezzi per compiere determinate operazioni. Descrive oggetti e processi con un linguaggio appropriato. Accende e spegne correttamente il computer. Accede ai programmi WORD e PAINT e disegna, cancella, colora... Riconosce le caratteristiche, le funzioni, e i rischi degli strumenti tecnologici. Rispetta l'ambiente e si dimostra sensibile verso le problematiche ecologiche.

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <b>CONOSCENZE</b>                           | <p>Percezione sensoriale. Le caratteristiche dei materiali. Le trasformazioni della natura attraverso l'alternarsi delle stagioni. L'ambiente circostante.</p> <p>Le caratteristiche e le qualità relative ad oggetti ed alimenti. Conoscenza di alcuni processi di trasformazione. L'ambiente, il paesaggio e l'azione dell'uomo.</p> <p>Le caratteristiche dei vari materiali. Il codice linguistico. Gli strumenti informatici. I rischi nell'uso di oggetti tecnologici. I comportamenti e gli atteggiamenti di salvaguardia dell'ambiente.</p> |  |   |
| <b>ATTEGGIAMENTI</b>                        | <p>Vive un approccio corretto verso le nuove tecnologie; Dimostra interesse per giochi multimediali; Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie; Riflette sull'esperienza vissuta, partecipando alla ricostruzione del percorso di apprendimento attraverso la realizzazione di prodotti multimediali.</p>   |  |   |
| <b>CONTENUTI</b>                            | <p><b>1<sup>a</sup> anno</b><br/>I cinque sensi. Il materiale strutturato e non. Le stagioni e le ripercussioni su uomini, animali e piante. Le cose, l'ambiente, le persone.</p>   | <p><b>2<sup>a</sup> anno</b><br/>I concetti: dolce-amaro salato, solido-liquido, duro-morbido, liscio ruvido,... La trasformazione dell'uva, della farina, dell'oliva, del latte... Gli elementi naturali ed artificiali. Il rispetto per la realtà circostante. Le regole di comportamento.</p> | <p><b>3<sup>a</sup> anno</b><br/>Materiali di diverso tipo. Il codice linguistico. Le componenti principali del PC. L'utilizzo del computer Gli oggetti tecnologici scolastici e non. Le regole di comportamento responsabile. La raccolta differenziata ed il riciclaggio.</p>         |
| <b>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)</b> | <p>Manipolazione di materiali diversi</p>   | <p>Attività manipolative e costruttive con materiali diversi.</p>  | <p>Attività manipolative e costruttive con materiali diversi. Utilizzo di macchine e strumenti tecnologici</p>  |
| <b>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</b>          | <p>Uscita didattica, come opportunità per acquisire informazioni ed effettuare fotografie.</p>  | <p>Uscita didattica, come opportunità per acquisire informazioni ed effettuare fotografie.</p>   | <p>Uscita didattica, come opportunità per acquisire informazioni ed effettuare fotografie.</p>  |
| <b>COMPITI DI REALTÀ</b>                    | <p>Rielaborazione grafica degli animali visti e fotografati durante la gita - es: per una uscita didattica in fattoria- , e costruzione di cartelloni da fotografare</p>  | <p>Disegno e realizzazione degli animali - es: per una uscita didattica in fattoria- con la plastilina e trasformazione di questi con un software specifico che li trasforma in oggetti digitali</p>   | <p>Montaggio delle foto della gita e delle materiale realizzato con la realizzazione di una presentazione finale già preimpostata, da mostrare ipoteticamente ad altre classi per pubblicizzare il luogo visitato - utilizzata anche come documentazione finale del percorso svolto</p> |
| <b>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</b>      | <p>Osservazioni sistematiche e occasionali iniziali, in itinere e finali - Raccolta e catalogazione degli elaborati e dei manufatti individuali e collettivi prodotti dagli alunni - Foto e video delle attività effettuate - Conversazioni con gli alunni relativamente al gradimento ed interesse sulle attività valutazione e autovalutazione da parte degli alunni tramite simboli concordati con la</p>  |  |   |

|  |        |
|--|--------|
|  | classe |
|--|--------|

**Curricolo verticale Tecnologia - dalla scuola dell'infanzia al I biennio della scuola secondaria di secondo grado**  
**Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)**

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2006: COMPETENZE MATEMATICHE E DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA**

**NUCLEI:**

*Riferimento:* IN curricolo I ciclo 2012, IN per i Licei 2010, Linee guida Tecnici e Linee guida Istituti Professionali 2010, Assi culturali - allegato al DM 139/2007

**Traguardi finali 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 e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
- È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.
- 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.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- 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.
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
- Sa utilizzare 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.

|                   |  |  |   |
|-------------------|--|--|---|
| <b>ABILITÀ</b>    | <p><b><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <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>• Effettuare prove e semplici indagini sulle proprietà fisiche, chimiche, meccaniche e tecnologiche di vari materiali.</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul> <p><b><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> <li>• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> <li>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>• Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</li> </ul> <p><b><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare e rimontare semplici oggetti, apparecchiature elettroniche o altri dispositivi comuni.</li> <li>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</li> <li>• Rilevare e disegnare la propria abitazione applicando le prime regole del disegno tecnico.</li> <li>• Eseguire semplici interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti dell'arredo scolastico o casalingo.</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul> |  |   |
| <b>CONOSCENZE</b> | <b><i>1^ scuola secondaria primo grado</i></b>   | <b><i>2^ scuola secondaria primo grado</i></b>   | <b><i>3^ scuola secondaria primo grado</i></b>  |
|                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il concetto di tecnica</li> <li>• L'analisi tecnica</li> <li>• Le materie prime ed i materiali</li> <li>• Il processo produttivo di alcuni materiali</li> <li>• I problemi connessi all'uso delle materie prime e dei materiali: inquinamento, spreco, riciclaggio</li> <li>• I settori della produzione</li> <li>• Gli effetti delle attività produttive sull'ambiente</li> <li>• Le unità di misura e il Sistema Internazionale</li> <li>• Strumenti di misura e di controllo</li> <li>• Il disegnogeometrico</li> <li>• Le strutture modulari</li> <li>• I componenti principali dell'elaboratore</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• I principi nutritivi</li> <li>• Caratteristiche fondamentali degli alimenti</li> <li>• L'industria alimentare</li> <li>• La produzione di alcuni alimenti</li> <li>• Il fabbisogno alimentare</li> <li>• L'evoluzione dell'abitazione nel tempo</li> <li>• La rappresentazione grafica di un edificio</li> <li>• Gli aspetti funzionali di un'abitazione</li> <li>• Gli elementi strutturali di una costruzione</li> <li>• Gli impianti dell'abitazione</li> <li>• La sicurezza degli ambienti, la bioedilizia</li> <li>• Rappresentazione del territorio</li> <li>• Lo sviluppo dei solidi geometrici</li> <li>• La rappresentazione grafica in proiezione ortogonale</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forme e trasformazioni d'energia;</li> <li>• Le fonti energetiche</li> <li>• Impianti di produzione di energia</li> <li>• Lo sfruttamento delle risorse energetiche</li> <li>• Produzione di energia elettrica</li> <li>• Il risparmio energetico</li> <li>• Interazioni esistenti tra l'uomo e l'ambiente</li> <li>• Il concetto di inquinamento</li> <li>• Le varie fonti di inquinamento</li> <li>• Smaltimento e riciclaggio dei materiali</li> <li>• La corrente elettrica</li> <li>• I vari componenti nei circuiti elettrici</li> <li>• Gli effetti della corrente elettrica</li> <li>• Lo sviluppo delle macchine nel tempo</li> </ul> |

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il sistema operativo e i programmi applicativi</li> <li>• Periferiche di input e di output</li> <li>• I principali strumenti del programma di videoscrittura Word.</li> <li>• Le principali norme dattilografiche</li> <li>• Browser e motori per la ricerca di informazioni in Internet</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• I componenti dell'elaboratore</li> <li>• Le memorie di massa</li> <li>• Sistema operativo e programmi applicativi</li> <li>• Periferiche di input e di output</li> <li>• I principali strumenti del programma Excel</li> <li>• Browser e motori per la ricerca di informazioni in Internet</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le macchine semplici, i motori a combustione interna</li> <li>• Automazione e robotica</li> <li>• Lo sviluppo dei solidi geometrici</li> <li>• Le tecniche di rappresentazione in assonometria</li> <li>• La quotatura di un disegno tecnico</li> <li>• I principali strumenti del programma Power Point</li> </ul> |
| <b>ATTEGGIAMENTI</b>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opera e comunica significati con linguaggi formalizzati ed utilizza tali linguaggi per rappresentare e costruire modelli di relazioni fra oggetti ed eventi.</li> <li>• Osserva, ascolta, comunica, discute, elabora ed interpreta, comprendendo i punti di vista e le argomentazioni degli altri.</li> <li>• E' sicuro di se'.</li> <li>• E' autonomo nel lavoro.</li> <li>• Ha fiducia nelle proprie capacità di comprensione, comunicazione e di espressione.</li> <li>• Conosce le regole di convivenza con gli altri.</li> <li>• Sa far valere le sue idee pur rispettando quelle degli altri.</li> <li>• Ha imparato ad ascoltare e comprendere il pensiero altrui .</li> <li>• Ha imparato a confrontarsi con un adulto rispettando il suo turno per esprimere le proprie idee.</li> <li>• Mostra disponibilità al confronto e alla condivisione.</li> <li>• Ha imparato a risolvere i problemi che si presentano con il dialogo.</li> </ul> |  |  |
| <b>CONTENUTI</b>                            | <b>1<sup>a</sup> scuola secondaria primo grado</b>   | <b>2<sup>a</sup> scuola secondaria primo grado</b>   | <b>3<sup>a</sup> scuola secondaria primo grado</b>   |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La tecnologia e gli strumenti formativi di base</li> <li>• Materie prime e materiali</li> <li>• Le attività produttive e il settore primario</li> <li>• Unità e strumenti di misura</li> <li>• Forme geometriche e disegno</li> <li>• Computer e sistema operativo</li> <li>• La videoscrittura con Word</li> <li>• Ricerche in Internet</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alimentazione</li> <li>• Abitazione, Città, Territorio</li> <li>• La rappresentazione grafica in proiezione ortogonale</li> <li>• Il foglio di calcolo Excel</li> <li>• Ricerca di informazioni in Internet</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fonti e forme di energia</li> <li>• I problemi ambientali</li> <li>• L'energia elettrica</li> <li>• Macchine semplici e motori</li> <li>• La rappresentazione grafica in proiezioni assonometriche</li> <li>• Le presentazioni Power Point (PPT)</li> </ul>   |
| <b>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzazione di grafi, schemi e diagrammi logici</li> <li>• Analisi di oggetti e processi</li> <li>• Individuazione e riconoscimento di materiali di uso più frequente</li> <li>• Ricerca in Internet di informazioni e</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Calcolo nutrizionale e calorico relativo ad un pasto anche col foglio di calcolo Excel</li> <li>• Analisi del rapporto costo-valore nutritivo di alcuni prodotti alimentari</li> <li>• Realizzazione di disegni di ambienti abitativi</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzazione di schemi riassuntivi</li> <li>• Progetto energetico di un'abitazione</li> <li>• Promozione di comportamenti che portino ad un risparmio energetico</li> <li>• Classificazione dei vari tipi di inquinamento</li> </ul>   |

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  | <p>dati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rilevazione di misure con vari strumenti</li> <li>• Osservazione di figure</li> <li>• Rappresentazione grafica di figure piane fondamentali</li> <li>• Esercizi sulle scale di riduzione</li> <li>• Costruzione di figure modulari</li> <li>• Analisi della tastiera, del computer e delle periferiche ad esso collegate</li> <li>• Utilizzo del PC</li> <li>• Esercizio sugli strumenti di Word</li> <li>• Realizzazioni di documenti Word</li> <li>• Creazione di diagrammi di flusso</li> <li>• Analisi del mezzo di informazione</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettazione di arredi in ambienti diversi</li> <li>• Esercitazioni grafiche: rappresentazione di solidi geometrici e di semplici strutture</li> <li>• Analisi del computer, delle memorie di massa e delle periferiche ad esso collegate</li> <li>• Utilizzo del PC</li> <li>• Esercizio sugli strumenti di Excel</li> <li>• Creazione di grafici e diagrammi di flusso</li> <li>• Realizzazione di una relazione sulla bioarchitettura</li> <li>• Analisi del mezzo di informazione Internet</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rilevazione nell'ambiente di situazioni di inquinamento</li> <li>• Analisi di semplici impianti elettrici</li> <li>• Realizzazione di schemi e montaggio di impianti elettrici</li> <li>• Esercitazioni grafiche: rappresentazione di solidi geometrici e di semplici strutture</li> <li>• Analisi del computer, delle memorie di massa e delle periferiche ad esso collegate</li> <li>• Utilizzo del PC</li> <li>• Progettazione di un percorso di ricerca</li> <li>• Creazione di mappe e schemi</li> <li>• Realizzazione di una presentazione Power Point</li> </ul> |
| <b>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisi del processo produttivo di alcuni materiali</li> <li>• Analisi delle attività produttive del territorio</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisi delle attività produttive di una industria alimentare presente sul territorio</li> <li>• Osservazione ed analisi dell'ambiente costruito</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visita ad una centrale elettrica presente sul territorio</li> </ul>   |
| <b>COMPITI DI REALTÀ</b>               | <p><b>Meglio la plastica?</b><br/>         Confronta tra loro gli stessi oggetti realizzati in plastica, oggi, e in altri materiali, ieri.<br/>         Ricerca on-line del materiale: per esempio una volta le squadre per disegnare erano in legno, oggi sono in plastica trasparente.<br/>         Per ogni oggetto compila una scheda che elenchi pregi e difetti: funzionalità, estetica, manutenzione, resistenza, costo, durata.<br/>         Concludi e relaziona: dove e quando è meglio in legno, metallo, stoffa o altro materiale? Dove e quando è meglio la plastica?</p>               | <p><b>I prodotti tipici del nostro paese</b><br/>         La varietà di ambienti, di zone climatiche, di territori fa sì che l'Italia vanti innumerevoli specialità alimentari, legate al territorio e alle abitazioni.<br/>         Svolgi una ricerca sui prodotti tipici del tuo territorio (come salumi, formaggi, vino) indicando caratteristiche, produttori e zona di produzione, materie prime, ingredienti, modalità di produzione.<br/>         Progetta le modalità di esposizione: cartellone, brochure, tesi in fascicolo, etc.</p>    | <p><b>Lo sviluppo sostenibile e il risparmio energetico.</b><br/>         Ricercare informazioni su internet, articoli di giornale, testi di consultazione o altro materiale sul tema della sostenibilità energetica e del risparmio energetico, scelta obbligata in difesa dell'ambiente. Quindi rielaborare il materiale raccolto realizzando una presentazione in PowerPoint report di buone pratiche quotidiane finalizzate alla tutela dell'ambiente.</p>   |
| <b>MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI</b> | <p>Nell'insegnamento della disciplina verranno usati vari strumenti e sussidi quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Testo adottato per consultazione e/o studio</li> <li>• Testi di consultazione per l'approfondimento delle tematiche prese in esame</li> <li>• Visite guidate a musei o a siti di produzione o lavorazione</li> <li>• Strumenti specifici della disciplina; attrezzature di laboratorio per lo studio delle proprietà dei materiali e dell'energia</li> <li>• Sussidi audiovisivi e informatici (LIM e rete Internet)</li> </ul>                                    |   |  |

Lo svolgimento dei diversi percorsi didattici verrà adattato alle singole capacità/abilità degli studenti; in particolare per gli alunni, che presentano maggiore difficoltà nella comprensione degli obiettivi previsti, verranno ridotti al semplice conseguimento di quelli minimi e al raggiungimento delle competenze ritenute indispensabili. I tempi di attuazione degli argomenti seguiranno le esigenze e i ritmi di apprendimento del gruppo classe.

Le attività e le modalità saranno le seguenti

- lezione frontale di presentazione dell'argomento; utilizzando, se possibile, LIM e siti internet, schematizzazione con rielaborazione delle informazioni acquisite
- schede di osservazione delle abilità acquisite;
- esercitazioni grafiche guidate e non in classe;
- test di comprensione a domande chiuse e/o aperte sull'argomento proposto;
- attività laboratoriale;

In ogni fase dell'attività l'alunno si relazionerà con il gruppo classe, rispettando le consegne, imparando a pianificare il proprio lavoro nei tempi assegnati e con modalità adeguate, assumendo un atteggiamento collaborativo e disponibile al confronto.

Al completamento di ogni percorso didattico saranno predisposte verifiche che stabiliranno i risultati raggiunti e serviranno da guida per gli interventi successivi. La tipologia comprenderà:

- Prove grafiche (applicazione regole e uso degli strumenti specifici del disegno)
- Prove strutturate (vero-falso, scelta multipla, completamento, domande aperte)
- Prove differenziate per alunni che necessitano di interventi educativi specifici
- Lavori di gruppo
- Interrogazioni orali

La valutazione accompagnerà e seguirà il percorso didattico fissato, avverrà in tre momenti:

- "ex ante", rilevazione del livello di partenza degli allievi;
- "in itinere", controllo dei progressi emersi per stabilire il raggiungimento degli obiettivi formativi lungo il corso dell'anno scolastico;
- "complessiva", quantificazione del livello delle conoscenze, abilità e competenze conseguito dall'allievo a conclusione del percorso svolto.