



ICS "A. Gramsci"  
Lodi Vecchio

# Curricolo TECNOLOGIA

Scuola Primaria "A. Negri"  
A.s. 2022/2023



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

CLASSE 1 PRIMARIA	TECNOLOGIA				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO		
	CONOSCENZE	ABILITA'	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La struttura di oggetti semplici e le loro proprietà.</li> <li>Unitarietà e parti degli oggetti.</li> <li>Scomposizione e ricomposizione di oggetti.</li> <li>Funzioni e modi d'uso di oggetti semplici.</li> <li>Seriazione e classificazione di oggetti in base alle loro proprietà.</li> <li>Utilizzo di diversi materiali per produrre semplici oggetti.</li> <li>Le parti del computer.</li> <li>Programmi per l'uso del mouse.</li> <li>Programmi per l'uso della tastiera (tasti funzione: invio, barra spaziatrice, frecce direzionali).</li> <li>Programmi per disegni e colorazioni libere.</li> <li>Giochi didattici con il computer e la LIM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali</li> <li>Individuare la funzione di oggetti di uso comune</li> <li>Denominare e riconosce le parti di alcuni oggetti</li> <li>Pianificare la realizzazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>Realizzare un oggetto con materiali vari e verbalizzare le sequenze della sua realizzazione</li> <li>Distinguere le parti essenziali del computer</li> <li>Utilizzare i programmi per l'uso del mouse e della tastiera.</li> <li>Utilizzare programmi di disegno.</li> <li>Usare giochi didattici.</li> </ul>	<p>L'alunno conosce le principali componenti e le funzioni di strumenti di uso quotidiano.</p> <p>L'alunno, guidato, realizza piccoli manufatti.</p> <p>L'alunno riconosce le principali componenti di una postazione informatica.</p>	<p>L'alunno conosce e sa descrivere le principali componenti e le funzioni di strumenti di uso quotidiano.</p> <p>L'alunno realizza e sa descrivere le principali fasi di realizzazione di un manufatto.</p> <p>L'alunno riconosce le principali componenti di una postazione informatica e, guidato, le utilizza.</p>	<p>L'alunno conosce e sa descrivere le principali componenti di strumenti di uso quotidiano e sa spiegarne il funzionamento</p> <p>L'alunno realizza e sa descrivere le fasi di realizzazione di un manufatto.</p> <p>L'alunno riconosce le principali componenti di una postazione informatica e le utilizza in situazioni appropriate.</p>

CLASSE 2 PRIMARIA	TECNOLOGIA				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO		
	CONOSCENZE	ABILITA'	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> <li>I materiali: naturali e artificiali e le loro proprietà.</li> <li>Utilizzo di diversi materiali per produrre semplici oggetti.</li> <li>Procedura di accensione e spegnimento di un PC.</li> <li>Principali icone del desktop.</li> <li>Procedura per il salvataggio di un file.</li> <li>Programmi per l'uso della tastiera (tasti funzione: invio, barra spaziatrice, frecce direzionali, tasto backspace, tasto maiuscolo, tasto bloc maiuscolo).</li> <li>Programmi per disegni e colorazioni libere.</li> <li>Giochi didattici con il computer e la LIM</li> <li>Programmi di videoscrittura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>Pianificare la realizzazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>Realizzare un oggetto con materiali diversi e verbalizzarne le sequenze della sua realizzazione.</li> <li>Realizzare decorazioni in riferimento a festività o ricorrenze.</li> <li>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione (programma) informatica.</li> </ul>	L'alunno distingue i materiali.	L'alunno distingue e riconosce le principali caratteristiche dei materiali.	L'alunno conosce le caratteristiche dei materiali e li sa classificare.
PREVEDERE E IMMAGINARE			L'alunno, guidato, realizza piccoli manufatti.	L'alunno realizza e sa descrivere le principali fasi di realizzazione di un manufatto.	L'alunno realizza e sa descrivere le fasi di realizzazione di un manufatto.
INTERVENIRE E TRASFORMARE			L'alunno, guidato, applica le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici.	L'alunno applica le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici.	L'alunno conosce e applica le procedure apprese per accedere ai programmi informatici e le utilizza.

CLASSE 3 PRIMARIA	TECNOLOGIA				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO		
	CONOSCENZE	ABILITA'	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proprietà e caratteristiche degli strumenti più comuni.</li> <li>• Produzione di semplici oggetti: analisi dei diversi materiali proposti per una scelta consapevole.</li> <li>• Realizzazione di tabelle e istogrammi per la rilevazione dei dati.</li> <li>• Giochi didattici con il computer e la LIM.</li> <li>• Programmi di videoscrittura e strumenti di formattazione (cambiare il carattere, scegliere il colore, sottolineare, evidenziare, allineare il testo, ...).</li> <li>• Programma di disegno: strumenti di Paint e funzionalità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire semplici misurazioni arbitrarie e convenzionali sull'ambiente scolastico.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Pianificare la realizzazione di semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>• Realizzare un oggetto in cartoncino e verbalizzare le sequenze della realizzazione.</li> <li>• Realizzare decorazioni, in riferimento a festività o ricorrenze.</li> <li>• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>• Utilizzare correttamente il computer: salvare nella cartella adatta o su altri supporti di archiviazione; saper cercare un documento precedentemente salvato.</li> <li>• utilizzare le funzioni della videoscrittura taglia, copia e incolla.</li> </ul>	<p>L'alunno distingue i materiali.</p> <p>L'alunno, guidato, realizza piccoli manufatti.</p> <p>L'alunno, guidato, applica le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici.</p>	<p>L'alunno distingue e riconosce le principali caratteristiche dei materiali.</p> <p>L'alunno realizza e sa descrivere le principali fasi di realizzazione di un manufatto.</p> <p>L'alunno applica le procedure apprese per accedere ed utilizzare i programmi informatici.</p>	<p>L'alunno conosce le caratteristiche dei materiali e li sa classificare.</p> <p>L'alunno realizza e sa descrivere le fasi di realizzazione di un manufatto.</p> <p>L'alunno conosce e applica le procedure apprese per accedere ai programmi informatici e le utilizza.</p>

CLASSE 4 PRIMARIA	TECNOLOGIA				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO		
	CONOSCENZE	ABILITA'	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>VEDERE E OSSERVARE</p> <p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p> <p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Misurazioni arbitrarie e non dell'ambiente scolastico e della propria abitazione.</li> <li>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche di alcuni strumenti.</li> <li>Analisi del malfunzionamento di oggetti.</li> <li>Analisi di etichette e/o volantini.</li> <li>Realizzazione di tabelle, mappe e diagrammi.</li> <li>Giochi didattici con il computer e la LIM.</li> <li>Programmi di videoscrittura: inserire elementi grafici (ClipArt, WordArt, forme)</li> <li>Programmi di presentazione: (Power Point/ Open Office Impress)): creare slide, inserire immagini e conoscere i principali comandi per gli effetti grafici e di transizione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>Eeguire semplici misurazioni sull'ambiente scolastico con l'uso del termometro.</li> <li>Utilizzare in modo appropriato righello e goniometro.</li> <li>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> <li>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti.</li> <li>Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</li> <li>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>Cercare e selezionare sui diversi mezzi di comunicazione un comune programma di utilità</li> <li>Utilizzare WordArt</li> <li>Conoscere e usare internet per reperire notizie e informazioni.</li> </ul>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-osserva nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale;</li> <li>-legge informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette e volantini;</li> <li>-conosce i diversi mezzi di comunicazione;</li> <li>-apre e lavora su un programma seguendo le indicazioni dell'adulto.</li> </ul>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- riconosce nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale;</li> <li>- comprende informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette e volantini;</li> <li>- si orienta i diversi mezzi di comunicazione;</li> <li>- apre e lavora su un programma applicando le principali procedure.</li> </ul>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale;</li> <li>-ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette e volantini;</li> <li>-è in grado di fare un uso adeguato dei diversi mezzi di comunicazione;</li> <li>-apre e lavora su un programma in autonomia.</li> </ul>

CLASSE 5 PRIMARIA	TECNOLOGIA				
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO		COMPETENZE LIVELLO		
	CONOSCENZE	ABILITA'	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Montaggio e smontaggio di oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Smontare semplici oggetti e meccanismi o altri dispositivi comuni.</li> <li>Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne i possibili miglioramenti.</li> <li>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>Utilizzare in modo appropriato righello, squadra, goniometro e compasso.</li> <li>Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> </ul>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-conosce alcuni processi di trasformazione delle risorse;</li> <li>-produce semplici modelli del proprio operato;</li> <li>-inizia a riconoscere le caratteristiche della tecnologia;</li> <li>-conosce i diversi mezzi di comunicazione;</li> <li>-apre e lavora su un programma seguendo le indicazioni dell'adulto;</li> <li>-conosce alcuni processi di trasformazione e di consumo di energia;</li> <li>-riflette sui principali comportamenti da attivare nel rispetto dell'ambiente.</li> </ul>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-conosce alcuni processi di trasformazione delle risorse e di consumo di energia;</li> <li>-produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato;</li> <li>-inizia a riconoscere le caratteristiche e le funzioni della tecnologia;</li> <li>-si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione;</li> <li>-apre e lavora su un programma applicando le principali procedure;</li> <li>-conosce i principali processi di trasformazione e di consumo di energia;</li> <li>-riflette sui principali comportamenti da attivare nel rispetto dell'ambiente e li mette in atto con qualche incertezza.</li> </ul>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-conosce alcuni processi di trasformazione delle risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale;</li> <li>-produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando il disegno tecnico o strumenti multimediali;</li> <li>-inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia;</li> <li>-è in grado di fare un uso adeguato dei diversi mezzi di comunicazione;</li> <li>-apre e lavora su un programma in autonomia;</li> <li>-conosce i processi di trasformazione e di consumo di energia;</li> <li>-riflette e attiva comportamenti rispettosi dell'ambiente.</li> </ul>
PREVEDERE E IMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produzione di modelli attraverso il disegno o l'uso di strumenti multimediali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li> <li>Reperire notizie e informazioni relative a una visita guidata usando internet.</li> </ul>			
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Programmi di videoscrittura.</li> <li>Programmi di presentazione (Power Point/ Open Office Impress)): creare slide, inserire immagini e conoscere i principali comandi per gli effetti grafici e di transizione</li> <li>Uso di fonti reperite sul web.</li> <li>Giochi didattici con il computer e la LIM.</li> <li>La posta elettronica</li> <li>Studio delle principali fonti di energia e il relativo impatto sull'ambiente di vita.</li> <li>Relazione fra organismi e ambiente e possibile soluzione ai problemi ambientali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</li> <li>Conoscere e usare internet per reperire notizie e informazioni</li> <li>Conoscere e utilizzare la netiquette negli scambi di posta elettronica.</li> <li>Saper inviare un allegato per posta elettronica.</li> <li>Conoscere il significato elementare di energia, le sue diverse forme e le macchine che le utilizzano.</li> <li>Conoscere il funzionamento di macchina ed impianti (inceneritore, compostaggio dei rifiuti organici).</li> </ul>			