ISTITUTO: Comprensivo Leonardo Da Vinci

CURRICOLO VERTICALE

Dirigente: Dott.ssa Caterina Lo Faro

Team di progettazione: Curricolo Verticale

Ordine di scuola: Primaria

Disciplina: TECNOLOGIA

Ordine di scuola	**PRIMARIA**
TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	
L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del 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. Sa ricavare 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. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE	**Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare** **Competenza digitale** **Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**				
COMPETENZE SPECIFICHE DI BASE	● Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; ● Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio; ● Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.				
COMPETENZE ATTESE **TECNOLOGIA** **Indicazioni Nazionali 2025**	• Pianificare e realizzare manufatti, prototipi o soluzioni digitali applicando fasi procedurali logiche; giustificare le scelte dei materiali e degli strumenti in un'ottica di riuso e sostenibilità. • Utilizzare in modo consapevole gli strumenti tecnologici e i linguaggi del coding per esplorare la realtà, documentare le attività di studio e risolvere piccoli problemi quotidiani, scegliendo i dispositivi più adatti allo scopo. • Riconoscere le potenzialità, i limiti e l'impatto ecologico e sociale delle tecnologie; adottare comportamenti corretti e sicuri in rete, comprendendo la differenza tra mondo reale e virtuale e le implicazioni dei processi produttivi.				
OBIETTIVI GENERALI	**VEDERE E OSSERVARE NELL'AMBIENTE CIRCOSTANTE LE PROPRIETÀ DEI MATERIALI PIÙ COMUNI E GLI ELEMENTI DI TIPO ARTIFICIALE. (DALLA CLASSE II ALLA CLASSE V)** **VEDERE E OSSERVARE (CLASSE I)**				
OBIETTIVI SPECIFICI	***Classe Prima***	**Classe Seconda**	**Classe Terza**	**Classe Quarta**	**Classe Quinta**
	Osservare e classificare elementi artificiali presenti nell'ambiente scolastico e urbano. Descrivere e rappresentare (attraverso disegni, schemi o modellini) semplici processi di trasformazione dell'energia e dei materiali,	Seguire indicazioni date per realizzare un semplice manufatto Scoprire le proprietà dei materiali attraverso semplici esperimenti. Rappresentare i dati di una osservazione attraverso disegni e	Eseguire semplici misurazioni dell'ambiente scolastico e della propria abitazione Realizzare oggetti seguendo un progetto condiviso. Rilevare le proprietà dei materiali	Osservare, descrivere, scomporre e comporre, progettare e costruire oggetti, strumenti e modelli. Individuare le funzioni di un artefatto o di una semplice macchina, rilevare le caratteristiche e	Comprendere che per interagire con dispositivi di uso comune, occorre seguire segnali e istruzioni. Osservare e descrivere oggetti del passato. Riconoscere e documentare

	riflettendo sugli effetti ambientali di tali trasformazioni.	tabelle.	Utilizzare gli strumenti informatici per scrivere, disegnare, giocare; effettuare semplici ricerche in Internet con la diretta supervisione e le istruzioni dell'insegnante Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga e squadra; carta quadrettata; riduzioni e ingrandimenti impiegando semplici grandezze scalari). Rappresentare i dati di una osservazione attraverso disegni, tabelle, mappe e diagrammi.	distinguere la funzione dal funzionamento.	le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

OBIETTIVI GENERALI	**PREVEDERE E IMMAGINARE ALCUNI PROCESSI DI TRASFORMAZIONE DELLE RISORSE E DEL RELATIVO IMPATTO AMBIENTALE. (DALLA CLASSE II ALLA CLASSE V)** **PREVEDERE E IMMAGINARE (CLASSE I)**				
OBIETTIVI SPECIFICI	**Classe Prima**	**Classe Seconda**	**Classe Terza**	**Classe Quarta**	**Classe Quinta**

	Ideare e costruire semplici modelli, descrivendo le fasi di realizzazione. Misurare grandezze ambientali (lunghezze, temperatura, luce) con strumenti semplici e registrare i dati.	Effettuare misurazioni approssimative di oggetti dell'ambiente scolastico. Prevedere le conseguenze dei comportamenti personali. Prevedere le conseguenze dei comportamenti personali. Di un oggetto riconoscere: parti costitutive, materiali, funzioni d'uso, criticità.	Effettuare stime e misurazioni approssimative su pesi e misure di oggetti di uso comune. Di un oggetto riconoscere: funzioni, parti costitutive, principi di funzionamento, vantaggi, criticità.	Individuare negli utensili di uso quotidiano, nelle macchine semplici i vantaggi e/o svantaggi del loro uso. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	Prevedere le conseguenze di decisioni o di comportamenti personali o relative alla propria classe. Osservare, descrivere, scomporre e comporre, progettare e costruire semplici oggetti e strumenti. Usare internet per reperire notizie e informazioni.
OBIETTIVI GENERALI	**INTERVENIRE E TRASFORMARE OGGETTI E STRUMENTI DI USO QUOTIDIANO, DESCRIVERNE LA STRUTTURA E COMPRENDERNE L'UTILIZZO. (DALLA CLASSE II ALLA CLASSE V)** **INTERVENIRE E TRASFORMARE (CLASSE I)**				
OBIETTIVI SPECIFICI	**Classe Prima**	**Classe Seconda**	**Classe Terza**	**Classe Quarta**	**Classe Quinta**

	Effettuare prove e esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico.	Smontare apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. Utilizzare semplici procedure per la preparazione degli alimenti. Eseguire interventi di decorazione, manutenzione e riparazione sul proprio corredo scolastico.	Utilizzare semplici procedure per la preparazione degli alimenti. Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzare un oggetto in cartoncino documentando la sequenza delle operazioni. Utilizzare le nuove tecnologie informatiche per sviluppare il proprio lavoro in più discipline.	Smontare e montare semplici oggetti e meccanismi. Realizzare decorazioni ornamentali significative anche in occasione delle festività attraverso l'impiego di strumenti diversificati. Utilizzare le nuove tecnologie informatiche per sviluppare il proprio lavoro in più discipline. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.	Utilizzare semplici procedure per la preparazione e conservazione di cibi. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.

OBIETTIVI GENERALI	**PER INFORMATICA (CLASSE I)**				
OBIETTIVI SPECIFICI	**Classe Prima**	**Classe Seconda**	**Classe Terza**	**Classe Quarta**	**Classe Quinta**

	Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune, comprendendo l'importanza di usarle rispettando gli altri e proteggendo i dati personali, sapendo identificare figure adulte di riferimento a cui rivolgersi in caso di situazioni problematiche. Creare, selezionare e usare semplici testi o disegni usando strumenti informatici.				
OBIETTIVI MINIMI	Saper analizzare gli oggetti di uso comune e più vicini all'esperienza degli alunni e conoscerne la funzione principale.	Eseguire procedimenti per condurre semplici esperienze. Utilizzare l'esplorazione sensoriale per conoscere l'ambiente circostante, secondo percorsi guidati. Eseguire semplici istruzioni per realizzare un manufatto.	Rilevare le proprietà fondamentali dei materiali. Individuare il funzionamento di semplici macchine e artefatti. Utilizzare gli elementi per immettere dati (tastiera, mouse…). Scrivere e comunicare con un semplice programma di videoscrittura.	Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni che vengono date. Realizzare semplici oggetti e/o strumenti. Sapersi orientare tra gli elementi del computer. Utilizzare gli elementi per immettere dati (tastiera, mouse). Aprire un documento precedentemente salvato.	Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni che vengono date. Eseguire semplici manufatti e/o strumenti. Scrivere e comunicare con un programma di videoscrittura. Svolgere giochi didattici adeguati alle proprie competenze didattiche. Sapersi collegare a Internet.