



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto Comprensivo di Olgiate Molgora
Viale Sommi Picenardi – 23887 - Olgiate Molgora (LC)
Tel: 039508008 - Mail: lcic81700p@istruzione.it
<https://icolgiatemolgora.edu.it>

Curriculum di TECNOLOGIA

Scuole primarie di primo grado

RACCORDO SCUOLA DELL'INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA

- Sviluppare le abilità manuali di base.
- Sviluppare una buona coordinazione oculo-manuale, spaziale e temporale.
- Acquisire semplici abilità di tipo logico (ordinare, raggruppare, individuare analogie e differenze..).
- Acquisire semplici strategie operative: tagliare, incollare, impugnare la matita.
- Conoscere semplici principi tecnologici
- Progettare la produzione di semplici manufatti.
- Utilizzare materiali e strumenti di lavoro in modo adeguato, ordinato ed appropriato.
- Manipolare materiali di uso comune (farina, acqua..) per la produzione di semplici manufatti.

FINALITÀ

La programmazione di TECNOLOGIA, in ogni ordine di scuola, è finalizzata all'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza (DM 139 del 22 agosto 2007) esplicitate nel PTOF:

- Competenza digitale: saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione, abilità di base nell'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare: acquisire ed interpretare le informazioni, individuare collegamenti e relazioni e trasferirli in altri contesti. Organizzare i compiti assegnati nel lavoro domestico e nelle attività scolastiche utilizzando le fonti e varie modalità di informazione, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
- Competenza imprenditoriale (saper progettare): elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio, di lavoro e del proprio pensiero, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali: interpretare e valutare le informazioni date e ricercate, vagliando quelle opportune.

CLASSE PRIMA

TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
L'alunno...	Abilità L'alunno sa...	Conoscenze L'alunno conosce...	Esperienze L'alunno sperimenta...
Realizza semplici manufatti seguendo le indicazioni/istruzioni ricevute. Utilizza gli strumenti scolastici. Utilizza gli strumenti scolastici.	INTERVENIRE E TRASFORMARE		
TRAGUARDI MINIMI Realizza semplici manufatti e strumenti. Utilizza le più comuni tecnologie, con la guida dell'insegnante.	Ritagliare, incollare, piegare. Realizzare manufatti di uso comune, osservando esempi concreti. Usare semplici programmi di grafica, su imitazione.	In alcuni oggetti di uso quotidiano parti principali, funzioni, materiali. In alcuni oggetti di uso quotidiano parti principali, funzioni, materiali. In alcuni oggetti di uso quotidiano parti principali, funzioni, materiali. Le differenze tra i materiali e identifica quelli più adatti allo scopo. Le modalità per disegnare usando il mouse.	Il funzionamento di alcuni oggetti di uso quotidiano per riconoscerne le parti. Le caratteristiche dei diversi materiali, classificandoli in base alle loro funzioni. Le caratteristiche dei diversi materiali, classificandoli in base alle loro funzioni. Semplici percorsi seguendo semplici comandi (es. Cody Feet, CodyRoby). La manipolazione dei materiali lavorando anche a piccoli gruppi. L'accensione e lo spegnimento del PC, invia semplici comandi con il mouse.
<u>TRAGUARDI DI COMPETENZA PER L'EDUCAZIONE CIVICA</u>			
Se guidato, utilizza gli strumenti scolastici in modo adeguato.	Gestire gli strumenti scolastici in modo responsabile e senza spreco.	Spazi ed ambienti scolastici, arredi, materiali e strumenti: utilizzo, manutenzione, sicurezza.	Semplici incarichi e consegne.

CLASSE SECONDA

TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
L'alunno...	Abilità L'alunno sa...	Conoscenze L'alunno conosce...	Esperienze L'alunno sperimenta...
<p>Utilizza strumenti tecnologici per disegnare giocare con la guida dell'insegnante.</p> <p>Realizza semplici manufatti apportando alcune modifiche personali.</p> <p>Realizza manufatti di uso comune, con l'ausilio di semplici ed essenziali schematizzazioni.</p>	INTERVENIRE E TRASFORMARE		
<p>TRAGUARDI MINIMI Realizza semplici manufatti e strumenti utilizza le più comuni tecnologie, con la guida dell'insegnante.</p>	<p>Trascinare il mouse per eseguire semplici giochi.</p> <p>Utilizzare semplici programmi per disegnare.</p> <p>Eseguire decorazioni utilizzando materiali di recupero.</p> <p>Realizzare semplici manufatti, con la guida dell'insegnante.</p> <p>Replicare, su imitazione, semplici comandi.</p>	<p>Le funzioni del mouse.</p> <p>Il funzionamento di semplici programmi.</p> <p>Proprietà e caratteristiche dei materiali utilizzati.</p> <p>I passaggi fondamentali per realizzare prodotti.</p> <p>Alcuni strumenti di uso quotidiano.</p> <p>Alcune funzioni della tastiera e il mouse.</p>	<p>L'uso guidato di semplici programmi (es: Paint, Tux paint).</p> <p>L'esecuzione/creazione di semplici serie di comandi "Coding" (es: emulatore Bee-bot).</p> <p>La manipolazione di materiali diversi, facendo uso dei cinque sensi.</p> <p>La manipolazione di materiali e strumenti.</p> <p>L'uso guidato della tastiera e del mouse.</p>
<u>TRAGUARDI DI COMPETENZA PER L'EDUCAZIONE CIVICA</u>			
<p>Con la guida dell'adulto, differenzia i vari materiali e li gestisce evitando lo spreco.</p>	<p>Usare i diversi materiali in un'ottica di riuso e riciclo.</p>	<p>Classifica e differenzia i materiali.</p>	<p>La gestione e l'organizzazione dei materiali, secondo le indicazioni ricevute.</p>

CLASSE TERZA

TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
L'alunno...	Abilità L'alunno sa...	Conoscenze L'alunno conosce...	Esperienze L'alunno...
PREVEDERE E IMMAGINARE			
Realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	Pianificare la costruzione di un semplice oggetto, montarlo e smontarlo.	I materiali e gli oggetti/utensili di uso comune, le loro funzioni e trasformazioni nel tempo.	Ricerca gli oggetti usati nel passato e li confronta con quelli attuali.
VEDERE E OSSERVARE			
Sa ricavare alcune informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi, leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	Leggere e ricavare informazioni utili da guida d'uso o istruzioni.	Termini specifici e simboli di semplici testi regolativi.	Sperimenta la lettura di ricette, etichette, istruzioni per realizzare manufatti, seguendo le fasi correttamente.
INTERVENIRE			
Sa individuare le funzioni degli strumenti classificandoli in base al compito che svolgono. Utilizzare le più comuni tecnologie, individuando alcune soluzioni potenzialmente utili.	Distinguere la funzione di uno strumento dall'altro. Utilizzare programmi informatici di utilità.	L'utilità di alcuni strumenti. Il funzionamento di programmi.	Sperimenta l'uso di semplici programmi
TRAGUARDI MINIMI Realizzare semplici manufatti e strumenti. Utilizzare le più comuni tecnologie.	Pianificare la realizzazione di un semplice oggetto seguendo poche istruzioni. Usare internet per reperire notizie e informazioni.	Le caratteristiche dei materiali di uso più comune. Alcune semplici sequenze algoritmiche.	Sceglie materiali utili alla realizzazione di un progetto un comune programma di utilità.
TRAGUARDI DI COMPETENZA PER L'EDUCAZIONE CIVICA			
Conosce alcune potenzialità, limiti e rischi nell'uso delle tecnologie, Utilizza alcuni mezzi di comunicazione rispettando la netiquette.	Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica. Accedere alle piattaforme scolastiche, con il supporto del genitore.	Applicazioni informatiche adatte all'età gli strumenti informatici della scuola.	Sperimenta pagine web in base alle indicazioni ricevute dall'adulto. La fruizione del registro elettronico e della piattaforma Teams, con la guida dell'adulto.

CLASSE QUARTA

TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
L'alunno...	Abilità L'alunno sa...	Conoscenze L'alunno conosce...	Esperienze L'alunno sperimenta...
	PREVEDERE E IMMAGINARE		
Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti, spiegando le fasi principali del processo.	Progetta e pianifica la costruzione di un semplice oggetto, scegliendo materiali e strumenti opportuni. Verbalizzare le fasi del progetto in un semplice testo o schema	Le proprietà e le caratteristiche di alcuni materiali. La terminologia specifica.	La costruzione di semplici manufatti, scegliendo il materiale più adatto. L'esposizione di quanto eseguito con chiarezza e proprietà di linguaggio.
	INTERVENIRE		
Utilizza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo.	Ricerca ed utilizzare nuove funzioni in modo personale e creativo.	Caratteristiche e potenzialità di alcuni programmi utilizzati.	La ricerca di programmi, per un'applicazione funzionale all'apprendimento.
TRAGUARDI MINIMI Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti su imitazione o con il supporto di un tutor. Utilizza opportunamente le più comuni tecnologie.	Ricavare informazioni per la costruzione di un artefatto. Riconoscere le funzioni principali di un'applicazione informatica.	Le principali fasi dell'esperienza realizzata alcuni programmi del pc.	La realizzazione di un progetto individuale o di gruppo. Potenzialità e caratteristiche dei programmi.
TRAGUARDI DI COMPETENZA PER L'EDUCAZIONE CIVICA			
Utilizza le più comuni tecnologie utili ad un dato contesto applicativo e ne riconosce i rischi connessi.	Distinguere pagine e siti potenzialmente pericolosi.	I rischi e i pericoli della rete.	Su indicazione dell'adulto attività e situazioni adatte all'età.

CLASSE QUINTA

TRAGUARDI DELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
L'alunno...	Abilità L'alunno sa...	Conoscenze L'alunno conosce...	Esperienze L'alunno sperimenta...
	VEDERE E OSSERVARE		
Riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale osservando alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo energetico.	Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.	L'utilizzo e la funzione di macchinari legati alle attività del territorio.	Comportamenti di rispetto e tutela dell'ambiente.
	PREVEDERE E IMMAGINARE		
Conosce, utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, ne descrive la funzione principale e la struttura e ne spiega il funzionamento.	Progettare e pianificare la costruzione di un oggetto, scegliendo materiali e strumenti opportuni e riflettendo sulle fasi operative arrivando a cogliere gli aspetti positivi e negativi del proprio lavoro. Verbalizzare le fasi del progetto in un testo o schema	Le proprietà e le caratteristiche dei materiali al fine di raggiungere in maniera consapevole il proprio obiettivo la terminologia specifica.	La realizzazione di oggetti e semplici modellini. La ricerca di termini specifici e li usa nell'esposizione orale o scritta.
	INTERVENIRE E TRASFORMARE		
Utilizza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo.	Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso adeguato, a seconda delle diverse situazioni. Ricerca ed utilizzare nuove funzioni in modo personale e creativo.	Le caratteristiche e le potenzialità dei programmi utilizzati. Le modalità per ricercare, selezionare, scaricare e installare su device programmi o pagine di utilità.	La ricerca di programmi e l'uso di software didattici funzionali all'apprendimento. Le tecniche dell'informazione e della comunicazione (TIC) per documentare il proprio lavoro.
TRAGUARDI MINIMI Pianifica un semplice processo di trasformazione. Conosce e utilizza con autonomia adeguata all'età alcuni device scolastici e personali, avviandosi a comprendere	Riconoscere le cause e gli effetti di alcuni processi di trasformazione. Interagire attraverso lacune semplici tecnologie digitali.	Le fasi del processo alla base del metodo scientifico. Funzioni ed opportunità fondamentali di alcuni device, finalizzate a scopo didattico e comunicativo.	Attività di raccolta differenziata, in ambito domestico e scolastico. Attività con la Lim, con PC, Tablet e periferiche, coordinate dall'insegnante in attività di gruppo.

potenzialità e insidie dell'universo digitale.

TRAGUARDI DI COMPETENZA PER L'EDUCAZIONE CIVICA

Esamina oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente.

Utilizza le più comuni tecnologie con la consapevolezza dei rischi e dei pericoli della rete.

Differenziare autonomamente i vari materiali e gestirli evitando lo spreco.

Navigare in rete in modo sicuro e consapevole.

Il corretto sistema di smistamento dei rifiuti.

I rischi e i pericoli della rete.

Attività di raccolta differenziata, in ambito domestico e scolastico.

Software didattici utili a comprendere i comportamenti pericolosi più comuni in cui i ragazzi possono incorrere (Generazioni connesse " Supererrori"...).

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA

- Affinare le abilità manuali in termini di rapidità e precisione.
- Conoscere ed utilizzare adeguatamente gli strumenti base del disegno tecnico.
- Conoscere i materiali di massimo impiego e di uso quotidiano attraverso gli oggetti che ci circondano.
- Eseguire e spiegare il procedimento per una semplice progettazione di un oggetto in rapporto alla forma e alla funzione.
- Conoscere e interagire con l'ambiente in cui si vive con semplici approcci alle sue problematiche.
- Comunicare attraverso un linguaggio tecnico iconico-simbolico con riferimenti di disegno geometrico con metodo tradizionale e strumenti multimediali.
- Conoscere le potenzialità offerte della piattaforma didattica e la loro funzionalità.
- Utilizzare le funzioni del registro elettronico e della piattaforma Teams per svolgere e portare a termine le richieste scolastiche.
- Conoscere i rischi e i pericoli della rete attraverso un utilizzo consapevole di internet.