

CURRICOLO VERTICALE DI TECNOLOGIA				
	AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA
COMPETENZE REALTÀ (vedere, osservare, sperimentare)	Esplorare e interpretare il mondo fatto dall'uomo, individuando le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina.			
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere e osservare oggetti e strumenti di uso comune attraverso i sensi. -Osservare, manipolare e descrivere semplici materiali (plastica, carta, legno, vetro...). - Utilizzare materiali, oggetti e strumenti in modo appropriato e rispettando le norme di sicurezza. 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare, descrivere e rappresentare oggetti e strumenti di uso comune. -Osservare, manipolare e classificare materiali (plastica, carta, legno, vetro...). - Utilizzare materiali, oggetti e strumenti in modo appropriato e rispettando le norme di sicurezza. -Utilizzare strumenti di osservazione (microscopio, termometro, macchina fotografica, etc.) -Descrivere con parole semplici un fenomeno osservato. - Leggere e ricavare semplici indicazioni da 	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare, descrivere e rappresentare oggetti e strumenti di uso comune scoprendo i materiali di cui sono fatti. - Intuire le principali caratteristiche e proprietà dei materiali più comuni. - Utilizzare materiali, oggetti e strumenti in modo appropriato e rispettando le norme di sicurezza. -Utilizzare strumenti di osservazione e misura (microscopio, termometro, meridiana, macchina fotografica digitale e non, metro, etc.) - Usare un linguaggio appropriato per descrivere 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare forma, componenti, materiali e funzioni di oggetti e strumenti di uso comune. - Riconoscere le principali caratteristiche e proprietà dei materiali più comuni. - Utilizzare materiali, oggetti e strumenti in modo appropriato e rispettando le norme di sicurezza. - Usare un linguaggio specifico per descrivere i fenomeni osservati. - Leggere e ricavare indicazioni volantini, brochure, opuscoli.

		volantini, brochure, opuscoli.	i fenomeni osservati. - Leggere e ricavare le indicazioni principali da volantini, brochure, opuscoli.	
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> -Proprietà e caratteristiche principali di materiali e strumenti più comuni. - Le funzioni di oggetti conosciuti. -L'ambiente circostante. -Le fasi principali del piano di evacuazione scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> -Proprietà e caratteristiche principali di materiali e strumenti più comuni. - Le funzioni di oggetti e spazi conosciuti. -Principali strumenti di osservazione e misurazione. -L'ambiente circostante. -Le fasi principali del piano di evacuazione scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> -Proprietà e caratteristiche di materiali e strumenti più comuni. - Modalità di manipolazione dei materiali più comuni - Le funzioni di oggetti e spazi conosciuti. -Strumenti di osservazione e misurazione. -L'ambiente circostante. -Terminologia specifica - Il piano di evacuazione della scuola 	<ul style="list-style-type: none"> - Proprietà e caratteristiche di materiali e strumenti più comuni - Modalità di manipolazione dei materiali più comuni - Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni -Strumenti di osservazione e misurazione. -L'interazione uomo-ambiente - Terminologia specifica - Segnali di sicurezza e simboli di rischio - Le norme del piano di evacuazione a scuola
	AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA
COMPETENZE PROGETTO (prevedere, immaginare, progettare)	Pianificare attività, selezionando oggetti, strumenti e materiali necessari allo scopo, utilizzando anche il web per reperire notizie e informazioni.			

<p>Abilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Confrontare e classificare oggetti comuni in base ad una specifica funzione (es. tutto ciò che scrive). -Riconoscere e nominare le parti di cui è composto un semplice oggetto (es. penna). -Intuire la reazione di un materiale o di un oggetto sottoposto ad un'azione esterna. -Assemblare le parti per ricomporre un semplice oggetto o strumento comune. 	<ul style="list-style-type: none"> -Confrontare e classificare oggetti comuni in base ad una specifica funzione (es. tutto ciò che scrive). -Riconoscere e nominare le parti di cui è composto un semplice oggetto (es. penna) intuendone le interazioni. -Ipotizzare la reazione di un materiale o di un oggetto sottoposto ad un'azione esterna. -Progettare la fabbricazione di un semplice oggetto. 	<ul style="list-style-type: none"> -Scegliere un oggetto in base alla sua funzione. - Verificare la reazione di un materiale o di un oggetto sottoposto ad un'azione esterna. -Progettare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> -Cogliere le implicazioni del rapporto uomo/macchina. - Intuire le conseguenze relative all'utilizzo inappropriato di un oggetto artigianale, di un dispositivo tecnologico. - Riconoscere i difetti di un oggetto e ipotizzare possibili interventi migliorativi.
<p>Conoscenze</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Elementi artificiali e naturali -L'uomo e l'ambiente -Materiali e giochi didattici (anche su web) 	<ul style="list-style-type: none"> -Elementi artificiali e naturali -L'uomo e l'ambiente -Linguaggio specifico -Materiali e giochi didattici (anche su web) 	<ul style="list-style-type: none"> -Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comune. -Linguaggio specifico -Materiali e giochi didattici (anche su web) 	<ul style="list-style-type: none"> -Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comune. -Linguaggio specifico. -I principali motori di ricerca
	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA</p>	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA</p>	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA</p>	<p>AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA</p>
<p>COMPETENZE DISEGNO</p>	<p>Realizzare un artefatto, descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>			

(intervenire, trasformare, produrre)				
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> -Disegnare un oggetto di uso comune. -Smontare e rimontare semplici oggetti di uso comune (corredo scolastico, giochi, manufatti, etc.). - Realizzare un semplice artefatto seguendo istruzioni date. -Utilizzare in modo adeguato il materiale scolastico (matite, pennarelli, colla, forbici, scotch...). 	<ul style="list-style-type: none"> -Disegnare un oggetto di uso comune. -Smontare e rimontare semplici oggetti di uso comune e riconoscere le varie parti. -Realizzare un semplice artefatto seguendo istruzioni date ed elencando le varie fasi di esecuzione. -Utilizzare in modo adeguato il materiale scolastico (matite, pennarelli, colla, forbici, scotch...). 	<ul style="list-style-type: none"> -Disegnare un oggetto di uso comune rispettandone le proporzioni. -Smontare e rimontare semplici oggetti di uso comune, elencare le varie parti e intuirne le funzioni. -Realizzare un semplice artefatto descrivendone il procedimento. -Conoscere ed utilizzare alcune tecniche artistiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. -Smontare e rimontare oggetti di uso comune, elencare le varie parti, intuirne le funzioni e le interazioni. -Realizzare un artefatto modificando un progetto sorgente. - Eseguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico.
Conoscenze	<ul style="list-style-type: none"> -Caratteristiche fisiche di oggetti e materiali conosciuti -Materiali di riciclo 	<ul style="list-style-type: none"> -Caratteristiche fisiche di oggetti e materiali conosciuti -Materiali di riciclo 	<ul style="list-style-type: none"> -Caratteristiche fisiche di oggetti e materiali conosciuti -Riciclaggio dei materiali -Trasformazione di oggetti -Trasformazione di alimenti 	<ul style="list-style-type: none"> - Caratteristiche fisiche di oggetti e materiali. - Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali

	AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA
COMPETENZE COMPETENZA DIGITALE	Sviluppare il gusto per la creazione e la realizzazione di idee, orientandosi in modo consapevole tra i diversi mezzi di comunicazione (mail, social network) e le più comuni tecnologie.			
Abilità	<p>Esplorare le nuove tecnologie, se possibile anche con la robotica educativa.</p> <p>-Seguire istruzioni date per accendere e spegnere un computer o altro dispositivo tecnologico.</p> <p>- Sperimentare la videoscrittura e semplici programmi di grafica.</p> <p>- Sperimentare attività di coding unplugged come attività pratiche di orientamento nello spazio reale e rappresentato (es. su griglie quadrettate).</p> <p>- Utilizzare la LIM per svolgere attività e giochi didattici guidati.</p> <p>- Intuire i rischi di un utilizzo inappropriato delle nuove tecnologie.</p>	<p>- Esplorare le nuove tecnologie, se possibile con la robotica educativa.</p> <p>-Seguire istruzioni date per accendere e spegnere un computer o altro dispositivo tecnologico.</p> <p>- Sperimentare la videoscrittura e semplici programmi di grafica.</p> <p>- Sperimentare attività di coding unplugged come attività pratiche di orientamento nello spazio reale e rappresentato (es. su griglie quadrettate).</p> <p>- Utilizzare la LIM per svolgere attività e giochi didattici guidati.</p> <p>- Riconoscere i rischi di un utilizzo inappropriato delle nuove tecnologie.</p>	<p>- Esplorare le nuove tecnologie e alcuni linguaggi multimediali, anche specifici della programmazione visuale a blocchi, in situazioni significative di gioco e/o di problem solving.</p> <p>-Seguire istruzioni date per accendere/spegnere un dispositivo, creare e salvare file.</p> <p>- Utilizzare alcuni applicativi di videoscrittura e/o grafica.</p> <p>- Sperimentare attività di coding unplugged e/o con l'utilizzo di dispositivi tecnologici, in contesti ludico-didattici.</p> <p>-Accedere ad internet in ambiente protetto per ricercare informazioni. Riconoscere i rischi di un utilizzo inappropriato delle</p>	<p>- Esplorare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali, anche specifici della programmazione visuale a blocchi, in situazioni significative di gioco e/o di problem solving.</p> <p>-Accendere, spegnere autonomamente un dispositivo tecnologico (computer, LIM, etc.), creare e salvare file.</p> <p>- Utilizzare alcuni applicativi di videoscrittura e/o grafica, anche online.</p> <p>- Sperimentare attività di coding unplugged e/o con l'utilizzo di dispositivi tecnologici, in contesti ludico-didattici.</p> <p>-Accedere ad internet in ambiente protetto per ricercare informazioni,</p>

			nuove tecnologie e della navigazione in rete.	inviare email. - Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi della tecnologia attuale e della navigazione in rete
Conoscenze	-Le parti principali di un computer -Le basi della videoscrittura -Semplici software di grafica (es. Paint)	-Le parti principali di un computer - utilizzo delle frecce direzionali "avanti, gira a destra, gira a sinistra" per la scrittura di semplici codici -La videoscrittura. -Semplici software di grafica (es. Paint)	-Le parti principali di un dispositivo tecnologico -Il pensiero computazionale -La videoscrittura - Alcuni software di grafica (anche online) - La sicurezza in rete	- Caratteristiche e potenzialità degli strumenti tecnologici d'uso più comuni. -Il pensiero computazionale -Office e alcuni suoi applicativi (word PowerPoin) - La posta elettronica - La sicurezza in rete

- Coding: creare e scrivere codice – programmare
- Attività unplugged: senza rete né computer
- Piattaforme dedicate per la programmazione visuale a blocchi (programma il futuro, code.org, snap...)