

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

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

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

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

	AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA	AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA
<b>COMPETENZE</b> COMPETENZA DIGITALE	<b>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.</b>			
<b>Abilità</b>	<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
<b>Conoscenze</b>	-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...)