

# Istituto comprensivo A. Diaz Meda - CURRICULUM D'ISTITUTO PTOF 2022 - 2025

## TECNOLOGIA

### SCUOLA PRIMARIA – CLASSE PRIMA

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		METODOLOGIA E STRUMENTI
		ABILITA'	CONOSCENZE	
<p>competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>competenza digitale</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <p>competenza in materia di cittadinanza</p> <p>competenza imprenditoriale</p>	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia.</p> <p>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.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p><u>I - VEDERE E OSSERVARE</u> 1 - Rappresenta i dati di una osservazione attraverso mappe e disegni.</p> <p><u>II - PREVEDERE E IMMAGINARE</u> 1 - Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p><u>III - INTERVENIRE E TRASFORMARE</u> 1 - Produce un elaborato descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il linguaggio informatico</li> <li>• Linguaggio di programmazione e pensiero computazionale</li> </ul>	<p>Saranno previste attività di CODING unplugged e/o online per lo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>Gli alunni parteciperanno al progetto "HOUR OF CODE" con il supporto della piattaforma "PROGRAMMA IL FUTURO".</p>

**SCUOLA PRIMARIA – CLASSE SECONDA**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		METODOLOGIA E STRUMENTI
		ABILITA'	CONOSCENZE	
<p>competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>competenza digitale</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <p>competenza in materia di cittadinanza</p> <p>competenza imprenditoriale</p>	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche e le funzioni della tecnologia attuale.</p>	<p><u>- VEDERE E OSSERVARE</u></p> <p>1 - Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>2 - Riconosce le funzioni principali di un'applicazione informatica.</p> <p><u>II - PREVEDERE E IMMAGINARE</u></p> <p>1 - Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p><u>III - INTERVENIRE E TRASFORMARE</u></p> <p>1 - Produce un elaborato descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La realtà tecnologica circostante</li> <li>• Il linguaggio informatico</li> <li>• Linguaggio di programmazione e pensiero computazionale</li> </ul>	<p>Saranno previste attività di CODING unplugged e/o online per lo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>Gli alunni parteciperanno al progetto "HOUR OF CODE" con il supporto della piattaforma "PROGRAMMA IL FUTURO".</p>

**SCUOLA PRIMARIA – CLASSE TERZA**

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		METODOLOGIA E STRUMENTI
		ABILITA'	CONOSCENZE	
<p>competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>competenza digitale</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <p>competenza in materia di cittadinanza</p> <p>competenza imprenditoriale</p>	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>	<p><u>I - VEDERE E OSSERVARE</u></p> <p>1 - Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>2 - Effettua prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>3 - Riconosce le funzioni principali di un'applicazione informatica.</p> <p><u>II - PREVEDERE E IMMAGINARE</u></p> <p>1 - Effettua stime approssimative su misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>2 - Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p><u>III - INTERVENIRE E TRASFORMARE</u></p> <p>1 - Produce un elaborato descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il linguaggio informatico</li> <li>● Linguaggio di programmazione e pensiero computazionale</li> </ul>	<p>Saranno previste attività di CODING unplugged e/o online per lo sviluppo del pensiero computazionale.</p> <p>Gli alunni parteciperanno al progetto "HOUR OF CODE" con il supporto della piattaforma "PROGRAMMA IL FUTURO".</p>

# SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUARTA

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		METODOLOGIA E STRUMENTI
		ABILITA'	CONOSCENZE	
<p>competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>competenza digitale</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <p>competenza in materia di cittadinanza</p> <p>competenza imprenditoriale</p>	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</p> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p><u>I - VEDERE E OSSERVARE</u></p> <p>1 - Esegue semplici misurazioni.</p> <p>2 - Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p>3 - Impiega alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</p> <p>4 - Riconosce le funzioni principali di un'applicazione informatica.</p> <p><u>II - PREVEDERE E IMMAGINARE</u></p> <p>1 - Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>2 - Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p><u>III - INTERVENIRE E TRASFORMARE</u></p> <p>1 - Produce un elaborato descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Il linguaggio informatico</li> <li>● Linguaggio di programmazione e pensiero computazionale</li> </ul>	<p>Saranno previste attività di <i>CODING unplugged e/o online</i> per lo sviluppo del pensiero computazionale. <b>Gli alunni parteciperanno al progetto “HOUR OF CODE” con il supporto della piattaforma “PROGRAMMA IL FUTURO”.</b></p>

# SCUOLA PRIMARIA – CLASSE QUINTA

COMPETENZE CHIAVE	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		METODOLOGIA E STRUMENTI
		ABILITA'	CONOSCENZE	
<p>competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>competenza digitale</p> <p>competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <p>competenza in materia di cittadinanza</p> <p>competenza imprenditoriale</p>	<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.</p>	<p><u>I - VEDERE E OSSERVARE</u></p> <p>1 - Esegue semplici misurazioni.</p> <p>2 - Legge e ricava informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>3 - Riconosce e riferisce le funzioni principali di una applicazione informatica.</p> <p>4 - Rappresenta i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p><u>II - PREVEDERE E IMMAGINARE</u></p> <p>1 - Effettua stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.</p> <p>2 - Pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p><u>III - INTERVENIRE E TRASFORMARE</u></p> <p>1 - Produce un elaborato descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>● Il linguaggio informatico</p>	<p>Saranno previste attività di <i>CODING unplugged e/o online</i> per lo sviluppo del pensiero computazionale. <b>Gli alunni parteciperanno al progetto “HOUR OF CODE” con il supporto della piattaforma “PROGRAMMA IL FUTURO”.</b></p>