

## CURRICOLO VERTICALE: TECNOLOGIA

### ISTITUTO COMPRENSIVO “CAMPO DEI FIORI” DI COMERIO a.s. 2020-2021

NUCLEI FONDANTI DELLE DISCIPLINE	Cl. 1 <sup>a</sup> Primaria	Cl. 2 <sup>a</sup> Primaria	Cl. 3 <sup>a</sup> Primaria	Cl. 4 <sup>a</sup> Primaria	Cl. 5 <sup>a</sup> Primaria	<i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria</i>	Cl. 1 <sup>a</sup> Secondaria	Cl. 2 <sup>a</sup> Secondaria	Cl. 3 <sup>a</sup> Secondaria	<i>Traguardi per lo sviluppo delle competenze e al termine della scuola secondaria di primo grado</i>
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
<b>VEDERE E OSSERVARE (primaria)</b>	Riconoscere gli elementi naturali e quelli artificiali.	Riconoscere gli elementi naturali e quelli artificiali.	Imparare a dare il giusto valore ad oggetti e cibo, limitando lo spreco.	Imparare a dare il giusto valore ad oggetti e cibo, limitando lo spreco.	Imparare a dare il giusto valore ad oggetti e cibo, limitando lo spreco.	<i>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</i>	Classificare i materiali in base alle loro proprietà fisiche, meccaniche e tecnologiche.	Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.	Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici. Analizzare i comportamenti domestici di consumo energetico.	<i>L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</i>
<b>VEDERE E OSSERVARE E ESPERIMENTARE (secondaria)</b>	Osservare e riconoscere caratteristiche e proprietà di materiali di uso comune.  Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica	Osservare e riconoscere caratteristiche e proprietà di materiali di uso comune.  Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	Imparare a riutilizzare in modo appropriato i materiali.  Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei	Imparare a riutilizzare in modo appropriato i materiali.  Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà	Imparare a riutilizzare in modo appropriato i materiali.  Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà		<i>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto</i>	Individuare le materie prime e i processi di lavorazione e da cui si ottengono i materiali	Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.	

			<p>materiali più comuni.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p>	<p>dei materiali più comuni.</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio</p> <p>Riconoscere le e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica</p>	<p>dei materiali più comuni</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio</p> <p>Riconoscere le e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</p>	<p><b>ambientale.</b></p> <p><b>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.</b></p> <p><b>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</b></p> <p><b>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a</b></p>		<p>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi</p> <p>Individuare le regole per ridurre il proprio impatto sugli elementi naturali e sull'uso delle risorse</p> <p>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità</p>	<p>Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</p> <p>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche e esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p>	<p><b>trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.</b></p> <p><b>È in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo o in ogni innovazione opportunità e rischi.</b></p> <p><b>Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune ed è in grado di classificarli e di descriverne la funzione in relazione alla forma, alla struttura e ai materiali.</b></p> <p><b>Utilizza adeguate risorse</b></p>
--	--	--	--	---	---	--	--	---	--	--

						<p><b>seconda delle diverse situazioni.</b></p> <p><b>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali .</b></p> <p><b>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</b></p>				<p><b>materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</b></p> <p><b>Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</b></p> <p><b>Conosce le proprietà e le caratteristiche e dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.</b></p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

										<p><b>Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</b></p> <p><b>Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</b></p>
<b>PREVEDERE E</b>	. Prevedere lo	. Prevedere lo	. Prevedere e pianificare lo	- Prevedere	Prevedere e		. Valutare le	. Valutare le	Conoscere l'evoluzione	

<b>IMMAGINARE (primaria)</b>  <b>PREVEDERE IMMAGINARE E PROGETTARE (secondaria)</b>	svolgimento di semplici procedure in contesti vari relativamente alla costruzione di oggetti e semplici strumenti.	svolgimento di semplici procedure in contesti vari relativamente alla costruzione di oggetti e semplici strumenti.	svolgimento di semplici procedure in contesti vari relativamente alla costruzione di oggetti e semplici strumenti.	e pianificare lo svolgimento di semplici procedure in contesti vari relativamente alla costruzione di oggetti e semplici strumenti  Ricerca informazioni sul web in modo guidato	pianificare lo svolgimento di semplici procedure in contesti vari relativamente alla costruzione di oggetti e semplici strumenti  Progetta un'attività pratica usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.		conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.  Descrivere e classificare utensili e macchine in base al loro funzionamento e ai principi scientifici da cui derivano.  Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano	conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.  Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano	nel tempo della produzione e dell'utilizzo di energia  Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche, comprendendo le problematiche legate alla produzione dell'energia  Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano  Progettare un'attività pratica usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.	
	-. Realizzare un oggetto	. Realizzare un oggetto	Realizzare un oggetto	Progettare e creare	Progettare e creare		. Impiegare gli strumenti	. Comprende	- Comprendere	

<p><b>TRASFORMARE (primarie)</b></p> <p><b>INTERVENIRE TRASFORMARE E PRODURRE (secondaria)</b></p>	<p>descrivendo la sequenza delle operazioni.</p> <p>Utilizzare semplici strumenti informatici</p>	<p>descrivendo la sequenza delle operazioni.</p> <p>utilizzare semplici strumenti informatici</p>	<p>descrivendo la sequenza delle operazioni.</p> <p>Utilizzare su diversi dispositivi programmi, applicazioni multimediali e piattaforme di utilità comune</p>	<p>semplici prodotti (reali o digitali) riconoscono eventuali difetti e immaginando possibili miglioramenti.</p> <p>Utilizzare su diversi dispositivi programmi, applicazioni multimediali e piattaforme di utilità comune</p>	<p>semplici prodotti (reali o digitali) riconoscono eventuali difetti e immaginando possibili miglioramenti.</p> <p>Utilizzare su diversi dispositivi programmi, applicazioni multimediali e piattaforme di utilità comune</p>		<p>tecnicamente in modo corretto</p> <p>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p>	<p>re e utilizzare il disegno geometrico in modo tecnico.</p> <p>Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</p> <p>Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>	<p>e e utilizzare il disegno geometrico in modo tecnico.</p> <p>Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</p>	
--	---	---	--	--	--	--	---	---	--	--