



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "Ippolito Nievo"
INFANZIA-PRIMARIA-SECONDARIA I GRADO
Viale Libertà, 30 - 30027 San Donà di Piave (VE) Tel.: +39 0421 590720
Codice Fiscale: 84003860271- Codice Univoco Ufficio: UF3J3H
E-mail: veic809006@istruzione.it PEC: VEIC809006@pec.istruzione.it
Web: <https://www.icnievo.edu.it/>



CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

con riferimento alle Competenze chiave europee e alle Indicazioni Nazionali 2012

DISCIPLINA: TECNOLOGIA

TRAGUARDI ALLA FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- 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.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

TRAGUARDI FORMATIVI : TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
FONTE DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
COMPETENZE SPECIFICHE/ CULTURALI/DI BASE	Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare

CLASSE PRIMA

NUCLEO	TRAGUARDO	OBIETTIVO	ABILITÀ
Vedere e osservare	Riconosce e descrive oggetti di uso comune	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare rilevamenti nell'ambiente circostante distinguendo elementi naturali e artificiali -Osservare e analizzare strumenti e oggetti d'uso comune. Effettuare classificazioni in base alle proprietà rilevate. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni, semplici schemi con parole e didascalie, tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante. -Osservare e denominare le parti principali di oggetti, del computer e della LIM 	<ul style="list-style-type: none"> -Distinguere in un ambiente gli elementi naturali e artificiali. -Osservare, distinguere, descrivere e rappresentare con disegni strumenti e oggetti d'uso comune cogliendo le principali caratteristiche e funzioni. -Classificare gli oggetti in base ai materiali, alla forma, alla grandezza e alla funzione. -Riconoscere, denominare e rappresentare le parti principali di oggetti, del computer e della LIM, comprendendone il funzionamento.
Prevedere e immaginare	Prevede le conseguenze di azioni	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana. - Riconoscere i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con materiali di riciclo, cartoncino, pasta di sale, ecc.), individuando gli 	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare stime e confronti di grandezze con unità di misura arbitrarie -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe - Riconoscere parti costitutive, materiali, funzioni d'uso e criticità di un oggetto ed immaginarne possibili miglioramenti

		strumenti e i materiali essenziali.	
Intervenire e trasformare	Esegue semplici procedure ed azioni (coding)	<ul style="list-style-type: none"> - Mettere in atto semplici procedure(ricette, lavoretti...) con la guida dell'insegnante. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali (materiali di riciclo,plastici, carta,...), verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate. - Utilizzare con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco) - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Utilizzare la LIM nelle sue funzioni principali e con la guida dell'insegnante - Sviluppare il pensiero computazionale 	<ul style="list-style-type: none"> -Usare oggetti e materiali coerentemente con la loro funzione. - Eseguire le istruzioni per realizzare un semplice manufatto. -Eseguire interventi di manutenzione, decorazione e riparazione del proprio materiale scolastico. - Utilizzare semplici software e giochi didattici interattivi. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. -Svolgere attività di coding.

TRAGUARDI FORMATIVI : TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
FONTE DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
COMPETENZE SPECIFICHE/ CULTURALI/DI BASE	Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare

CLASSE SECONDA

NUCLEO	TRAGUARDO	OBIETTIVO	ABILITÀ
Vedere e osservare	Descrive la struttura e la funzione di oggetti	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare rilevamenti nell'ambiente circostante distinguendo elementi naturali e artificiali - Osservare e analizzare strumenti e oggetti d'uso comune. -Effettuare classificazioni in base alle proprietà rilevate. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni, semplici schemi con parole e didascalie, tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante. -Osservare e denominare le parti principali di oggetti, del computer e della LIM 	<ul style="list-style-type: none"> -Distinguere in un ambiente gli elementi naturali e artificiali. - Osservare, distinguere, descrivere e rappresentare con disegni strumenti e oggetti d'uso comune cogliendo le principali caratteristiche e funzioni. -Classificare gli oggetti in base ai materiali, alla forma, alla grandezza e alla funzione. -Riconoscere, denominare e rappresentare le parti principali di oggetti, del computer e della LIM, comprendendone il funzionamento.
Prevedere e immaginare	Prevede le conseguenze di azioni	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime su peso e dimensioni di oggetti dell'ambiente scolastico, utilizzando dati sensoriali. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe, utilizzando situazioni concrete di vita quotidiana. - Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto (con materiali di riciclo, cartoncino, pasta di sale, ecc.), individuando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare stime e confronti di grandezze con unità di misura arbitrarie -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe -Riconoscere parti costitutive, materiali, funzioni d'uso e criticità di un oggetto ed immaginarne possibili miglioramenti - Rappresentare e/o scrivere le fasi di un processo da realizzare o già realizzato.

Intervenire e trasformare	Progetta ed esegue semplici procedure ed azioni (coding)	<ul style="list-style-type: none"> - Mettere in atto semplici procedure per realizzare un prodotto. - Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a posteriori la sequenza delle operazioni effettuate. - Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. - Utilizzare programmi informatici (programmi di scrittura, di disegno, di gioco) -Sviluppare il pensiero computazionale (coding). 	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare misurazioni approssimative di oggetti dell'ambiente scolastico. -Realizzare semplici oggetti con diversi tipi di materiali, seguendo semplici istruzioni. -Eseguire interventi di manutenzione, decorazione e riparazione del proprio materiale scolastico -Sperimentare le proprietà di alcuni materiali. -Conoscere le funzioni delle principali periferiche del computer. -Usare programmi informatici. -Utilizzare giochi didattici interattivi. - Svolgere attività di coding.
----------------------------------	--	---	--

TRAGUARDI FORMATIVI : TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
FONTE DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
COMPETENZE SPECIFICHE/ CULTURALI/DI BASE	Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare

CLASSE TERZA

NUCLEO	TRAGUARDO	OBIETTIVO	ABILITÀ
Vedere e osservare	Descrive oggetti e conosce alcuni processi di trasformazione	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita e nelle attività degli alunni. - Rilevare le trasformazioni di oggetti avvenute con il passare del tempo. - Registrare i dati dell'osservazione. - Conoscere le parti del pc e le più semplici procedure (scrittura, disegno, giochi didattici...). 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguere e classificare elementi del mondo artificiale riconoscendone i materiali e le parti che li compongono. -Osservare oggetti del passato e rilevarne le trasformazioni. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni, tabelle, mappe, diagrammi,... -Denominare le parti principali del pc e applicare procedure.
Prevedere e immaginare	Prevede le conseguenze di azioni	<ul style="list-style-type: none"> -Immaginare e formulare stime di pesi e di misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali. -Riconoscere parti costitutive, materiali, funzioni d'uso e criticità di un oggetto ed immaginarne possibili miglioramenti. -Pianificare percorsi, fasi di lavoro, azioni ordinate, regole di giochi, 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete. - Ricavare dalla discussione collettiva istruzioni correttive e preventive. - Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginarne possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari e specificando le fasi di lavoro.

			- Pianificare uscite, percorsi virtuali e reali anche con l'utilizzo di cartine geografiche
Intervenire e trasformare	Progetta ed esegue semplici procedure ed azioni (coding)	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare ricognizioni ambientali ed effettuare semplici misurazioni sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. -Realizzare oggetti o interventi su oggetti con diversi tipi di materiali, anche di recupero. -Descrivere e documentare la sequenza delle operazioni effettuate. -Usare un programma di grafica e di videoscrittura, giochi didattici interattivi. - Sviluppare il pensiero computazionale(coding). 	<ul style="list-style-type: none"> --Effettuare misure, prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali dei più comuni oggetti. -Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. -Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali cercando di riciclare senza sprechi. -Descrivere a parole e documentare a posteriori, con semplici disegni, brevi didascalie, diagrammi di flusso, la sequenza delle operazioni effettuate. -Utilizzare il PC per scrivere, fare calcoli, disegnare, svolgere giochi didattici.

TRAGUARDI FORMATIVI : TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
FONTE DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
COMPETENZE SPECIFICHE/ CULTURALI/DI BASE	Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare

CLASSE QUARTA

NUCLEO	TRAGUARDO	OBIETTIVO	ABILITÀ
Vedere e osservare	Descrive oggetti e conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare e rilevare alcuni processi di trasformazione naturale e artificiale. -Eseguire semplici rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione . -Riconoscere cambiamenti ambientali per opera dell'uomo. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. -Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. -Individuare, riconoscere e analizzare alcune macchine che hanno migliorato la vita dell'uomo nel corso della storia. -Conoscere gli aspetti positivi e negativi del progresso umano. 	<ul style="list-style-type: none"> - Osservare l'ambiente naturale e antropico e scoprire alcuni processi di trasformazione. - Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ricavandone informazioni utili ad esempio sui rischi e la loro prevenzione, sulla disposizione ottimale degli arredi, ecc). -Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.). -Individuare, riconoscere e analizzare alcune macchine che hanno migliorato la vita dell'uomo nel corso della storia. -Indicare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici.
Prevedere e immaginare	Prevede le conseguenze di azioni	<ul style="list-style-type: none"> -Immaginare e formulare stime di pesi e di misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali. -Riconoscere parti costitutive, materiali, funzioni d'uso di un oggetto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete.

		<ul style="list-style-type: none"> -Rilevare le criticità di un oggetto ed immaginarne possibili miglioramenti. -Pianificare percorsi, uscite, fasi di lavorazione, azioni ordinate, regole di giochi, ricette. -Utilizzare internet con la guida dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginarne possibili accorgimenti per ottimizzare comunque il suo utilizzo o per ripararlo. - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari e specificando le fasi di lavoro. - Pianificare uscite, percorsi virtuali e reali anche con l'utilizzo di cartine geografiche e giochi alla LIM. -Collaborare nell'organizzazione di un'uscita didattica utilizzando Internet per reperire notizie e informazioni.
Intervenire e trasformare	Progetta ed esegue semplici procedure ed azioni (coding)	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare esperienze sul funzionamento di alcuni oggetti. -Progettare ed eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. -Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. -Utilizzare le conoscenze geometriche per realizzare disegni tecnici. -Utilizzare programmi al pc adeguati al progetto da realizzare. -Sviluppare il pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> -Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni per comprenderne il funzionamento. -Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendo preventivamente le operazioni principali e documentando successivamente per iscritto e con disegni la sequenza delle operazioni. -Imparare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare elementi fondamentali e figure geometriche piane (righello, squadra, goniometro, compasso) -Utilizzare un programma di videoscrittura e di disegno. -Seguire e applicare procedure.(Coding)

TRAGUARDI FORMATIVI : TECNOLOGIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	Competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
FONTE DI LEGITTIMAZIONE	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
COMPETENZE SPECIFICHE/ CULTURALI/DI BASE	Vedere e osservare Prevedere e immaginare Intervenire e trasformare

CLASSE QUINTA

NUCLEO	TRAGUARDO	OBIETTIVO	ABILITÀ
Vedere e osservare	Descrive oggetti e conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale	<ul style="list-style-type: none"> -Osservare e rilevare alcuni processi di trasformazione naturale e artificiale. -Eeguire semplici rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione . -Riconoscere cambiamenti ambientali per opera dell'uomo. -Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. -Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. -Individuare, riconoscere e analizzare alcune macchine che hanno migliorato la vita dell'uomo nel corso della storia. -Conoscere gli aspetti positivi e negativi del progresso umano. 	<ul style="list-style-type: none"> --Osservare l'ambiente naturale e antropico e scoprire alcuni processi di trasformazione. --Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ricavandone informazioni utili ad esempio sui rischi e la loro prevenzione, sulla disposizione ottimale degli arredi, ecc). --Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.). --Individuare, riconoscere e analizzare alcune macchine che hanno migliorato la vita dell'uomo nel corso della storia. --Indicare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici.
Prevedere e immaginare	Prevede le conseguenze di azioni	<ul style="list-style-type: none"> -Immaginare e formulare stime di pesi e di misure di oggetti dell'ambiente scolastico. -Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali. -Riconoscere parti costitutive, materiali, funzioni d'uso di un oggetto. -Rilevare le criticità di un oggetto ed immaginarne possibili miglioramenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Effettuare stime approssimative su pesi e misure di oggetti dell'ambiente scolastico utilizzando misure e unità convenzionali. - Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, partendo da situazioni concrete. - Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e immaginarne possibili accorgimenti per ottimizzare

		<ul style="list-style-type: none"> -Pianificare percorsi, uscite, fasi di lavorazione, azioni ordinate, regole di giochi, ricette. -Utilizzare internet con la guida dell'insegnante. 	<p>comunque il suo utilizzo o per ripararlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari e specificando le fasi di lavoro. - Pianificare uscite, percorsi virtuali e reali anche con l'utilizzo di cartine geografiche e giochi alla LIM. -Collaborare nell'organizzazione di un'uscita didattica utilizzando Internet per reperire notizie e informazioni.
Intervenire e trasformare	Progetta ed esegue semplici procedure ed azioni (coding)	<ul style="list-style-type: none"> -Effettuare esperienze sul funzionamento di alcuni oggetti. -Progettare ed eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. -Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. -Utilizzare le conoscenze geometriche per realizzare disegni tecnici. -Utilizzare programmi al pc adeguati al progetto da realizzare. -Sviluppare il pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> -Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni per comprenderne il funzionamento. -Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico. - Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendo preventivamente le operazioni principali e documentando successivamente per iscritto e con disegni la sequenza delle operazioni. -Imparare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare elementi fondamentali e figure geometriche piane (righello, squadra, goniometro, compasso). -Utilizzare un programma di videoscrittura e di disegno. -Seguire e applicare procedure(Coding).