



**SCUOLA PARITARIA SANTA TERESA**  
**CURRICOLO VERTICALE TECNOLOGIA**  
**SCUOLA PRIMARIA**

**Finalità:** Favorire e stimolare la generale attitudine umana a porre e trattare problemi facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale. Promuovere forme di pensiero e atteggiamenti che preparino e sostengano interventi trasformativi dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse e nel rispetto di vincoli e limiti di vario genere (es. economici, strumentali, temporali...). Educare a cogliere l'aspetto tecnico, tecnologico e produttivo di tutti gli oggetti che l'uomo realizza per soddisfare i suoi bisogni.

**Nuclei fondanti:** Il mondo progettato e costruito dall'uomo (risorse, materiali, processi...) per rispondere alle sue esigenze; comunicazione grafica (disegno), infografica, multimediale e di programmazione (informatica).

**Obiettivi formativi per lo sviluppo di competenze trasversali:**

**Percepire** (individuare e riconoscere unità di informazione)

**Catalogare** (classificare, analizzare)

**Formulare ipotesi** (interpretare e proporre variazioni)

**Risolvere problemi** (sintetizzare, eseguire, improvvisare, valutare).

**COMPETENZE:** Eseguire, produrre e realizzare rappresentazioni grafiche o infografiche (es. disegni tecnici)

**TRAGUARDO DI COMPETENZE:** **Possedere** conoscenze elementari di aritmetica e geometria piana, saper misurare grandezze lineari e angolari. **Avere** una conoscenza di base dell'utilizzo degli strumenti per il disegno tecnico: squadre, riga, compasso, goniometro.

**Saper comprendere e applicare** una sequenza di istruzioni operative (procedure).

**Possedere** conoscenze scientifiche elementari relative al mondo che ci circonda, con particolare riferimento ai processi di sfruttamento e trasformazione delle risorse naturali per la realizzazione dei prodotti che rispondono alla soddisfazione delle esigenze dell'uomo. **Possedere** competenze digitali elementari, saper riconoscere hardware e software nei prodotti tecnologici di uso quotidiano, conoscere gli elementi di base che compongono un PC. **Saper usare**

<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>CLASSE SECONDA/TERZA</b>	<b>CLASSE QUARTA/QUINTA</b>
<p><b>Obiettivi di apprendimento relativi alle competenze. Collegamenti con obiettivi formativi trasversali: percepire, catalogare, formulare ipotesi, risolvere problemi.</b></p>	<p><b>Obiettivi di apprendimento relativi alle competenze. Collegamenti con obiettivi formativi trasversali: percepire, catalogare, formulare ipotesi, risolvere problemi.</b></p>	<p><b>Obiettivi di apprendimento relativi alle competenze. Collegamenti con obiettivi formativi trasversali: percepire, catalogare, formulare ipotesi, risolvere problemi.</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare e classificare materiali semplici (ad esempio la carta).</li> <li>• Realizzare un manufatto seguendo le istruzioni date.</li> <li>• Osservare e classificare semplici oggetti (ad esempio la penna a sfera).</li> <li>• Osservare oggetti e rappresentarli graficamente a mano libera nella forma e nelle componenti.</li> <li>• Scrivere le fasi dell'esperienza in modo guidato.</li> <li>• Collaborare nella realizzazione di cartelloni.</li> <li>• Conoscere le principali componenti di un computer.</li> <li>• Accendere e spegnere il computer.</li> <li>• Usare programmi di grafica e giochi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare oggetti e strumenti di uso comune individuandone la forma, le componenti e le funzioni.</li> <li>• Analizzare le varie componenti riconoscendone i materiali utilizzati.</li> <li>• Classificare i manufatti secondo le loro funzioni.</li> <li>• Conoscere e seguire le varie fasi per la realizzazione di un manufatto.</li> <li>• Rappresentare a mano libera un oggetto da vari punti di vista.</li> <li>• Riconoscere oggetti rappresentati da altri o in altre situazioni.</li> <li>• Utilizzare tabelle a doppia entrata e istogrammi.</li> <li>• Scrivere le fasi di un'esperienza collaborando con i compagni.</li> <li>• Leggere le etichette per reperire le informazioni (ad esempio le proprietà degli alimenti).</li> <li>• Utilizzare semplici sequenze algoritmiche assegnate.</li> <li>• Costruire semplici sequenze algoritmiche per fornire istruzioni agli altri.</li> <li>• Usare giochi diversi che implicino la capacità di entrare in un programma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare e classificare diversi tipi di materiali e oggetti scoprendone le principali caratteristiche e proprietà.</li> <li>• Manipolare diversi tipi di materiali utilizzando anche attrezzi diversi.</li> <li>• Sviluppare il senso delle proporzioni disegnando su foglio quadrettato in scala.</li> <li>• Rappresentare a mano libera da diversi punti di vista un oggetto noto ma non presente.</li> <li>• Utilizzare mappe, tabelle e diagrammi.</li> <li>• Scrivere le fasi di un'esperienza in modo autonomo.</li> <li>• Utilizzare dépliant per reperire informazioni utili su luoghi.</li> <li>• Rappresentare sequenze algoritmiche con diagrammi di flusso utilizzando correttamente i simboli: rettangolo, freccia, ovale, romboide, rombo.</li> <li>• Possedere conoscenze elementari di aritmetica e geometria piana, saper misurare grandezze lineari e angolari.</li> <li>• Avere una conoscenza di base dell'utilizzo degli strumenti per il disegno tecnico: squadre, riga, compasso, goniometro.</li> <li>• Saper comprendere e applicare una sequenza di istruzioni operative (procedure).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare il mouse, la tastiera, il tastierino numerico, la stampante. Usare il programma di videoscrittura per scrivere semplici testi e stamparli.</li> <li>• Usare un programma di grafica per realizzare semplici disegni.</li> <li>• Usare internet per reperire immagini.</li> <li>• Realizzare manufatti utilizzando materiali di recupero.</li> <li>• Classificare materiali in riciclabili e non riciclabili.</li> <li>• Riconoscere i bidoni per la raccolta differenziata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Possedere conoscenze scientifiche elementari relative al mondo che ci circonda, con particolare riferimento ai processi di sfruttamento e trasformazione delle risorse naturali per la realizzazione dei prodotti che rispondono alla soddisfazione delle esigenze dell'uomo.</li> <li>• Possedere competenze digitali elementari, saper riconoscere hardware e software nei prodotti tecnologici di uso quotidiano, conoscere gli elementi di base che compongono un PC. Saper usare semplici strumenti informatici nelle loro funzioni di base.</li> </ul>
<b>MODULI</b>	<b>MODULI</b>	<b>MODULI</b>
I materiali più comuni e gli strumenti.	I materiali e gli strumenti. Elementi del mondo artificiale; le misurazioni; il disegno tecnico.	Le strumentazioni tecnologico - scientifiche; le fonti di energia; le misurazioni; il disegno tecnico.