



**Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca**

Istituto Comprensivo "R. Franceschi"

Via Concordia, 2/4 – 20090 Trezzano sul Naviglio (MI)

Tel. 02 48402046 – Fax 02 48490197

email: segreteria@icfranceschi.edu.it

## CURRICOLO DI TECNOLOGIA

**Competenza chiave europea:** *competenze in tecnologia e ingegneria.*

Per quanto concerne tecnologia e ingegneria, la conoscenza essenziale comprende i principi fondamentali delle tecnologie, i prodotti e i processi tecnologici, nonché la comprensione dell'impatto delle tecnologie e dell'ingegneria, così come dell'attività umana in genere, sull'ambiente naturale. Tra le abilità rientra la capacità di utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici nonché dati scientifici per raggiungere un obiettivo o per formulare una decisione o conclusione sulla base di dati probanti.

Questa competenza comprende un atteggiamento di valutazione critica e curiosità, per quanto concerne il progresso tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.

**Competenza chiave europea:** *competenza digitale.*

Per quanto concerne la competenza digitale, presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza).

Le persone dovrebbero comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione,

i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti.

Le abilità comprendono la capacità di utilizzare, accedere, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali.

Interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione.

**Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

**Al termine 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

	<p>impatto ambientale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</li> <li>• Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</li> <li>• 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.</li> </ul>
--	--

## Scuola primaria

### Classe terza

Nuclei fondanti <i>(da inserire nel registro elettronico)</i>		Conoscenze	Abilità	Contenuti
A	Vedere e osservare	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classificare gli oggetti conosciuti in base ai materiali e alle loro funzioni.</li> <li>• Il funzionamento del computer e delle sue parti.</li> <li>• Usare strumenti digitali per rielaborare il proprio lavoro: word, tabelle, caselle di testo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorare e scoprire funzioni e possibili usi di oggetti e artefatti tecnologici.</li> <li>• Utilizzare i principali programmi informatici come potenziamento della didattica e delle proprie capacità espressive e comunicative.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oggetti d'uso comune: materiali più idonei alla loro realizzazione e la relazione tra materiali, forma, funzione e contesto d'uso.</li> <li>• Scrivere al computer.</li> <li>• Utilizzare il programma di videoscrittura.</li> </ul>
B	Prevedere e	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pianificare la fabbricazione di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorare, progettare e realizzare</li> </ul>	

	<b>immaginare</b>	un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	semplici manufatti e strumenti spiegandone le fasi del processo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare i comandi principali per aprire, elaborare e chiudere un documento.</li> <li>• Realizzazione di prodotti e biglietti per le ricorrenze e feste.</li> </ul>
<b>C</b>	<b>Intervenire e trasformare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schematizzare semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti di uso comune, indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare oggetti in cartoncino o materiale da riciclo ed eseguire interventi di decorazione.</li> </ul>	
<b>D</b>	<b>Pensiero computazionale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sequenze ordinate di azioni e di operazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risolvere i problemi utilizzando la strategia più funzionale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lettura, utilizzo e costruzione di semplici algoritmi.</li> </ul>

### Saperi irrinunciabili al termine della classe terza (obiettivi minimi)

<b>Nuclei fondanti</b> <i>(da inserire nel registro elettronico)</i>		<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Contenuti</b>
<b>A</b>	<b>Vedere e osservare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Classificare gli oggetti conosciuti in base ai materiali e alle loro funzioni.</li> <li>• Usare strumenti digitali per rielaborare il proprio lavoro: word.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorare e scoprire funzioni e possibili usi di oggetti.</li> <li>• Utilizzare i principali programmi informatici come potenziamento della didattica e delle proprie capacità espressive e comunicative.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oggetti d'uso comune: materiali più idonei alla loro realizzazione.</li> <li>• Utilizzare il programma di videoscrittura.</li> <li>• Realizzazione di prodotti e biglietti</li> </ul>
<b>B</b>	<b>Prevedere e</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorare, progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti</li> </ul>	

	<b>immaginare</b>	elencando gli strumenti e i materiali necessari.	spiegandone le fasi del processo.	per le ricorrenze e feste.
<b>C</b>	<b>Intervenire e trasformare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schematizzare semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti di uso comune.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare oggetti in cartoncino o materiale da riciclo ed eseguire interventi di decorazione.</li> </ul>	
<b>D</b>	<b>Pensiero computazionale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sequenze ordinate di azioni e di operazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Risolvere i problemi utilizzando la strategia più funzionale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lettura, utilizzo e costruzione di semplici algoritmi.</li> </ul>