



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 dell'infanzia

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua

	portata. <ul style="list-style-type: none"> • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
--	--

Scuola dell'infanzia

Nuclei fondanti <i>(da inserire nel registro elettronico)</i>		Conoscenze	Abilità	Contenuti
A	La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Fenomeni naturali ed elementi del mondo artificiale 	<ul style="list-style-type: none"> • Cominciare a capire gli elementi del mondo naturale e artificiale 	<ul style="list-style-type: none"> • Fenomeni atmosferici • Attività manipolative e costruttive con materiali diversi • Utilizzo di macchine e strumenti tecnologici
B	Oggetti, fenomeni, viventi	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzazione fisica del mondo esterno 	<ul style="list-style-type: none"> • Toccare, smontare, costruire, ricostruire • Individuare proprietà e qualità degli oggetti e dei materiali • Capire come sono fatti e come funzionano macchine e meccanismi che fanno parte della loro esperienza 	<ul style="list-style-type: none"> • Diversi aspetti della realtà • Luce, ombre, calore • Trasformazioni materia
C	Numero e spazio	<ul style="list-style-type: none"> • I numeri nella quotidianità 	<ul style="list-style-type: none"> • Suddividere in parti i materiali • Realizzare elementari attività di misura • Descrivere le forme di oggetti tridimensionali 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiali strutturati e non • Costruzioni
D	Pensiero computazionale	<ul style="list-style-type: none"> • Sequenze di azioni e di operazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere i problemi in maniera creativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Programmazione (coding) in un contesto di gioco.

				<ul style="list-style-type: none">• Interpreta e riconosce codici condivisi per costruire semplici procedure.
--	--	--	--	---