

# **CURRICOLO VERTICALE**

## **I. C. RODARI MACHERIO**



**A.S. 2023-2025**

**DISCIPLINA: *TECNOLOGIA***

## Scuola primaria – classe 1<sup>^</sup> e I biennio (2<sup>^</sup>/3<sup>^</sup>)

**NUCLEO: prevedere, intervenire e trasformare**

Rif. *Indicazioni nazionali per il curricolo 2012*

### TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

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.

	<i>Classe prima</i>	<i>Classe seconda</i>	<i>Classe terza</i>
<b>OBIETTIVO/I OGGETTO DI VALUTAZIONE DEL PERIODO DIDATTICO</b>	1. Effettuare attività, creando artefatti (digitali e non) e/o seguendo istruzioni, attraverso l'uso di diversi strumenti e materiali.	1. Effettuare attività, creando artefatti (digitali e non) e/o seguendo istruzioni, attraverso l'uso di diversi strumenti e materiali.	1. Progettare ed effettuare attività, creando artefatti (digitali e non) e/o seguendo istruzioni, attraverso l'uso di diversi strumenti e materiali.

<b>OBIETTIVI MONITORATI IN ITINERE</b>	<p>1.1 Seguire le istruzioni e/o videotutorial.</p> <p>1.2 Creare artefatti mediali e/o manufatti.</p> <p>1.3 Utilizzare gli strumenti secondo la loro funzione.</p>	<p>1.1 Seguire le istruzioni e/o videotutorial.</p> <p>1.2 Creare artefatti mediali e/o manufatti.</p> <p>1.3 Utilizzare gli strumenti secondo la loro funzione e l'obiettivo.</p>	<p>1.1 Seguire le istruzioni e/o videotutorial.</p> <p>1.2 Creare artefatti mediali e/o manufatti.</p> <p>1.3 Prevedere e pianificare lo svolgimento e il risultato di processi o procedure relativamente alla realizzazione di manufatti/percorsi/prodotti tecnologici ecc.</p>
<b>CONOSCENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Strumenti e oggetti presenti in ambiente scolastico e familiare.</li> <li>● Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.</li> <li>● Procedure.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Strumenti e oggetti presenti in ambiente scolastico e familiare.</li> <li>● Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.</li> <li>● Stime approssimative.</li> <li>● Procedure informatiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Strumenti ed oggetti utilizzati nelle diverse discipline.</li> <li>● Strumenti tecnologici</li> <li>● Procedure di pianificazione.</li> <li>● Procedure informatiche.</li> <li>● Manufatti di uso comune.</li> </ul>
<b>ATTEGGIAMENTI</b>	Gli alunni mostreranno il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti.		
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● funzionamento e modalità di impiego di strumenti, dispositivi e macchine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● funzionamento e modalità di impiego di strumenti, dispositivi e macchine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● funzionamento e modalità di impiego di strumenti, dispositivi e macchine</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• progettazione e realizzazione di semplici manufatti</li> <li>• percorsi di coding</li> <li>• manufatti e prodotti medialti</li> <li>• prime esplorazioni dei dispositivi informatici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• progettazione e realizzazione di semplici manufatti</li> <li>• percorsi di coding</li> <li>• manufatti e prodotti medialti</li> <li>• esplorazioni dei dispositivi informatici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• progettazione e realizzazione di semplici manufatti</li> <li>• percorsi di coding</li> <li>• manufatti e prodotti medialti</li> <li>• esplorazioni dei dispositivi informatici</li> </ul>
<b>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)</b>	Laboratori di informatica	Laboratori di informatica	Laboratori di informatica
<b>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</b>	Uscite didattiche.	Uscite didattiche.	Uscite didattiche.
<b>MODALITÀ DI VALUTAZIONE E STRUMENTI VALUTATIVI</b>		La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione in cui sono riportati in sintesi gli obiettivi individuati nel curricolo, declinati in 4 livelli, secondo le Linee Guida nNazionali 2020.	

## Scuola primaria II biennio (4<sup>^</sup>/5<sup>^</sup>)

**NUCLEO: prevedere, intervenire e trasformare**

Rif. *Indicazioni nazionali per il curricolo 2012*

### TRAGUARDI FINALI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

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.

	<i>Classe quarta</i>	<i>Classe quinta</i>
<b>OBIETTIVO/I OGGETTO DI VALUTAZIONE DEL PERIODO DIDATTICO</b>	1. Progettare ed effettuare attività, creando artefatti (digitali e non) e/o seguendo istruzioni, attraverso l'uso di diversi strumenti e materiali.	1. Progettare ed effettuare attività, creando artefatti (digitali e non) e/o seguendo istruzioni, attraverso l'uso di diversi strumenti e materiali.

<b>OBIETTIVI MONITORATI IN ITINERE</b>	<p>1.1 Prevedere e pianificare lo svolgimento e il risultato di processi o procedure relativamente alla realizzazione di manufatti/percorsi/prodotti tecnologici ecc.</p> <p>1.2 Creare artefatti mediali e/o multimediali e/o manufatti/modelli</p>	<p>1.1 Progettare e pianificare lo svolgimento e il risultato di processi o procedure relativamente alla realizzazione di manufatti/percorsi/prodotti tecnologici ecc.</p> <p>1.2 Creare artefatti mediali e/o multimediali e/o manufatti/modelli.</p>
<b>CONOSCENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Strumenti ed oggetti utilizzati nelle diverse discipline.</li> <li>● Strumenti tecnologici</li> <li>● Procedure di pianificazione.</li> <li>● Procedure informatiche.</li> <li>● Manufatti di uso comune, realizzati anche con materiale di riciclo.</li> <li>● Procedure informatiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Strumenti ed oggetti utilizzati nelle diverse discipline.</li> <li>● Strumenti tecnologici</li> <li>● Procedure di pianificazione.</li> <li>● Procedure informatiche.</li> <li>● Manufatti di uso comune, realizzati anche con materiale di riciclo.</li> <li>● Procedure informatiche.</li> </ul>
<b>ATTEGGIAMENTI</b>	<p>Gli alunni mostreranno il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti anche digitali e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile.</p>	

<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• funzionamento e modalità di impiego di strumenti, dispositivi e macchine</li> <li>• progettazione e realizzazione di manufatti utilizzando materiali più idonei</li> <li>• percorsi di coding</li> <li>• manufatti e prodotti mediali</li> <li>• regole per l'uso dei dispositivi in una logica di cittadinanza digitale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• funzionamento e modalità di impiego di strumenti, dispositivi e macchine</li> <li>• progettazione e realizzazione di manufatti utilizzando materiali più idonei</li> <li>• percorsi di coding</li> <li>• manufatti e prodotti mediali</li> <li>• regole per l'uso dei dispositivi in una logica di cittadinanza digitale</li> </ul>
<b>ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)</b>	Laboratori di informatica	Laboratori di informatica
<b>ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO</b>	Uscite didattiche.	Uscite didattiche.
<b>MODALITÀ DI VALUTAZIONE E STRUMENTI VALUTATIVI</b>	La valutazione in itinere degli apprendimenti, periodica e finale, assume una valenza formativa e ricorre alla specifica rubrica valutativa per la disciplina acquisita nel Documento di valutazione in cui sono riportati in sintesi gli obiettivi individuati nel curriculum, declinati in 4 livelli, secondo le Linee Guida Nazionali 2020.	

