

**SCUOLA PRIMARIA - I.C. PINEROLO IV**  
**PROGETTAZIONE CURRICOLARE TECNOLOGIA**  
**A.S.2022-23**

**CLASSE PRIMA**

NUCLEI TEMATICI	ABILITA'	CONOSCENZE	OBIETTIVI DI VALUTAZIONE PER L'APPRENDIMENTO
VEDERE ED OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Individuare le caratteristiche di alcuni oggetti, strumenti e materiali analogici e digitali.</li> <li>-Scoprire di cosa sono fatti gli oggetti, attraverso l'osservazione e la manipolazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gli strumenti e le macchine di uso comune (orologio, bilancia, computer, LIM...)</li> <li>-Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono</li> </ul>	Utilizzare opportunamente oggetti, strumenti e materiali analogici e digitali per eseguire semplici giochi e procedure.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Individuare le funzione degli strumenti classificandoli in base al compito che svolgono</li> <li>- Progettare e costruire semplici manufatti.</li> <li>- Produrre e riprodurre comandi digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La progettazione e la costruzione di modelli con uso di materiali di diverso genere</li> <li>-Comandi digitali di base (accensione e spegnimento del dispositivo, semplici comandi di gioco e di coding)</li> </ul>	Progettare e costruire semplici manufatti.

## **CLASSE SECONDA**

<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI VALUTAZIONE PER L'APPRENDIMENTO</b>
VEDERE ED OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Individuare le caratteristiche di alcuni oggetti, strumenti e materiali analogici e digitali.</li><li>- Scoprire di cosa sono fatti gli oggetti, attraverso l'osservazione e la manipolazione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gli strumenti e le macchine di uso comune (orologio, bilancia, computer, LIM...)</li><li>- Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono</li></ul>	Utilizzare opportunamente oggetti, strumenti e materiali analogici e digitali per eseguire semplici giochi e procedure.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Progettare e costruire semplici manufatti.</li><li>- Produrre e riprodurre comandi digitali</li><li>-Utilizzare semplici applicazioni per disegnare, scrivere, programmare, comunicare...</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La progettazione e la costruzione di modelli con uso di materiali di diverso genere</li><li>-Comandi digitali di base (accensione e spegnimento del dispositivo, semplici comandi di gioco e di coding)</li><li>- Applicazioni per la didattica</li></ul>	Progettare e costruire semplici manufatti.

### **CLASSE TERZA**

<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI VALUTAZIONE PER L'APPRENDIMENTO</b>
VEDERE ED OSSERVARE	- Osservare e analizzare situazioni problematiche legate al funzionamento di macchine e applicazioni per un corretto uso	-Funzionamento base di macchine e applicazioni	Utilizzare un dispositivo o uno strumento conoscendone le funzioni basilari.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	-Saper ricercare, organizzare e informazioni seguendo le indicazioni dell'insegnante per produrre documenti di testo, presentazioni, libri digitali... -Individuare un procedimento costruttivo che porta alla soluzione di un problema -Scrivere e apportare modifiche ad un codice	- Coding (reticoli su carta quadrettata) - Applicazioni per la didattica - Uso guidato della Rete	Eseguire in progressiva autonomia semplici procedure con strumenti analogici e digitali per la creazione di contenuti personali.

## **CLASSE QUARTA**

<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI VALUTAZIONE PER L'APPRENDIMENTO</b>
VEDERE ED OSSERVARE	-Sviluppare un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo degli strumenti tecnologici	- Regole di funzionamento e procedure -Piattaforme e-learning	Utilizzare uno strumento tecnologico e/o digitale per ricercare informazioni, guidati da un adulto e con la collaborazione dei pari, anche in Rete.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	-Seguire una procedura per montare e costruire un oggetto in attività cooperative -Usare la Rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con gli altri -Selezionare informazioni utili e pertinenti alle richieste dell'insegnante -Utilizzare le diverse potenzialità di un dispositivo e riconoscere funzioni simili in diverse interfacce	- Regole base per una navigazione sicura in Rete -Uso delle diverse applicazioni e dispositivi.  -Regole fondamentali per la cooperazione tra pari	Interagire in modo costruttivo fra pari per produrre autonomamente elaborati di carattere analogico-digitale.

## **CLASSE QUINTA**

<b>NUCLEI TEMATICI</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>OBIETTIVI DI VALUTAZIONE PER L'APPRENDIMENTO</b>
VEDERE ED OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"><li>-Risolvere piccoli problemi d'uso</li><li>-Essere consapevole che la comunicazione mediale ha le sue regole</li><li>- Analizzare buone pratiche di sostenibilità ambientale (risparmio energetico, riduzione della stampa di documenti...)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Procedure di alcuni sistemi applicativi di base</li><li>- Buone pratiche di sostenibilità ambientale</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizzare uno strumento tecnologico e/o digitale per ricercare informazioni e strategie, e condividerle in ambienti protetti.</li></ul>
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"><li>-Realizzare artefatti digitali che veicolano messaggi intenzionali chiari e coerenti con gli scopi prefissati</li><li>-Realizzare oggetti seguendo una metodologia progettuale, cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione all'impiego</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Il linguaggio multimediali e le sue funzioni</li><li>-Oggetti tecnologici di uso quotidiano</li><li>-Rappresentazione grafica di oggetti e realizzazione di semplici modellini</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Interagire in modo costruttivo fra pari per produrre autonomamente elaborati di carattere analogico-digitale.</li></ul>