



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA  
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"  
BAGNOLO CREMASCO

## CURRICOLO DI TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
SCUOLA DELL' INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
<ul style="list-style-type: none"><li>- Sviluppa il pensiero computazionale.</li><li>- Utilizza strategie di Problem-solving.</li><li>- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.</li><li>- Raggruppa, ordina secondo criteri.</li><li>- Utilizza simboli.</li><li>- Inventa storie, sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Sviluppa il pensiero computazionale.</li><li>-Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</li><li>-Individua la funzione di oggetti e strumenti di uso comune.</li><li>-Realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale.</li><li>-Conosce alcuni processi di trasformazione.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Programma utilizzando scratch, crea un gioco interattivo e progetta app.</li><li>- Conosce l'ambiente e le sue relazioni con la tecnologia.</li><li>- Riconosce nell'ambiente i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni.</li><li>- Usa correttamente gli strumenti per il disegno tecnico.</li><li>- Sa disegnare in proiezione ortogonale e in assonometria oggetti di uso comune.</li><li>- Sa leggere correttamente le rappresentazioni in scala (mappe, carte geografiche, piante).</li></ul>



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA**  
**UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA**  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"**  
**BAGNOLO CREMASCO**

<p>espressive e creative.</p> <p>- Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p>	<p>-E' a conoscenza dell'impatto ambientale conseguente ai processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia.</p> <p>-Utilizza strumenti informatici.</p> <p>-Produce semplici rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico e strumenti multimediali.</p> <p>-Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conosce le fasi dei processi di produzione.</li><li>- Riconosce il ruolo delle ecotecnologie per i punti critici della sostenibilità operando per quanto possibile un uso consapevole degli oggetti in base alle modalità di smaltimento degli stessi e degli imballaggi.</li><li>- Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</li></ul>
--	--	--



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA**  
**UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA**  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"**  
**BAGNOLO CREMASCO**

**SCUOLA DELL'INFANZIA**

<b>CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>		
	<b>TRE ANNI</b>	<b>QUATTRO ANNI</b>	<b>CINQUE ANNI</b>
<b>Il sé e l'altro</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Apprendere le regole del vivere sociale.</li><li>- Imparare a condividere i giochi.</li><li>- Acquisire le prime autonomie nelle abitudini igienico/sanitarie e nell'alimentazione.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rafforzare le regole del vivere sociale.</li><li>- Rafforzare le autonomie nelle abitudini igienico/sanitarie e nell'alimentazione.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Consolidare le regole del vivere sociale.</li><li>- Consolidare le autonomie nelle abitudini igienico/sanitarie e nell'alimentazione.</li></ul>



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA**  
**UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA**  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"**  
**BAGNOLO CREMASCO**

<b>Corpo e movimento</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Eseguire semplici percorsi lineari (avanti/indietro).</li><li>- Conoscere e utilizzare i concetti topologici.</li><li>- Spostare oggetti o se stesso avanti/indietro nello spazio e sopra un reticolato.</li></ul> <p>*tutte le attività sono relative all'attività del coding</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Eseguire percorsi.</li><li>- Conoscere e utilizzare i concetti topologici.</li><li>- Spostare oggetti o se stesso avanti/indietro e lateralmente nello spazio e sopra un reticolato.</li></ul> <p>*tutte le attività sono relative all'attività del coding</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Eseguire/inventare percorsi a coppie.</li><li>- Conoscere e utilizzare i concetti topologici.</li><li>- Spostare oggetti o se stesso avanti, indietro lateralmente, riconoscendo la destra e la sinistra nello spazio e sopra un reticolato, successivamente riprodurlo su foglio.</li></ul> <p>*tutte le attività sono relative all'attività del coding</p>
<b>Immagini suoni e colori</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Manipolare materiali e oggetti.</li><li>- Sperimentare forme diverse di espressione realizzate con il corpo( ritmica).</li><li>- Utilizzare il disegno come forma espressiva.</li><li>- Colorare immagini utilizzando il riempimento.</li><li>- Utilizzare la tecnica del Puffy Paint.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Manipolare e utilizzare materiali e oggetti.</li><li>- Sperimentare e comprendere forme diverse di espressione realizzate con il corpo( ritmica).</li><li>- Utilizzare il disegno come forma espressiva.</li><li>- Colorare immagini rispettando i margini e i colori della realtà.</li><li>- Utilizzare la tecnica del Puffy</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Manipolare e utilizzare materiali e oggetti.</li><li>- Sperimentare e comprendere forme diverse di espressione realizzate con il corpo( ritmica).</li><li>- Utilizzare il disegno come forma espressiva.</li><li>- Colorare immagini rispettando i margini e i colori della realtà utilizzando anche i segni pre</li></ul>



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA**  
**UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA**  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"**  
**BAGNOLO CREMASCO**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare la LIM con il programma Microsoft Paint o altri Software didattici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Paint.</li> <li>- Utilizzare la LIM con il programma Microsoft Paint o altri Software didattici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>grafici.</li> <li>- Utilizzare la tecnica del Puffy Paint.</li> <li>- Utilizzare la LIM con il programma Microsoft Paint o altri Software didattici.</li> </ul>
<b>I discorsi e le parole</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Esprimersi utilizzando la frase minima.</li> <li>- Rielaborare in circle time e drammatizzare storie narrate e/o viste con supporto d'immagini.</li> <li>- Colorare/rappresentare , in gruppo la storia ascoltata.</li> <li>- Usare correttamente il prima e il dopo in un racconto.</li> <li>- Ascoltare, comprendere e mettere in azione le regole di un gioco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Strutturare e usare frasi di senso compiuto per esprimersi.</li> <li>- Rielaborare, in circle time, rappresentare e verbalizzare storie narrate e/o viste con supporto tecnologico.</li> <li>- Usare correttamente prima, dopo e infine in un racconto.</li> <li>- Inventare finali diversi ad un racconto/fiaba.</li> <li>- Ascoltare, comprendere e mettere in azione le regole di un gioco e/o di una ricetta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Strutturare e usare frasi complesse di senso compiuto per esprimersi, intervenire adeguatamente in una conversazione.</li> <li>- Rappresentare e verbalizzare storie narrate e/ o viste con supporto tecnologico.</li> <li>-Usare correttamente prima, dopo, durante e infine in un racconto.</li> <li>- Inventare una storia con l'utilizzo di immagini, vignette, personaggi.</li> <li>- Ascoltare, comprendere e mettere in azione le regole di un gioco e/o di una ricetta.</li> </ul>



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA**  
**UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA**  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"**  
**BAGNOLO CREMASCO**

<b>La conoscenza del mondo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Giocare con materiale didattico presente in sezione in modo creativo.</li><li>- Riconoscere i vari momenti della giornata.</li><li>- Seriare, raggruppare secondo un criterio dato.</li><li>- Eseguire algoritmi.</li><li>- Riconoscere nel mondo che ci circonda, oggetti che hanno le caratteristiche delle prime forme geometriche( cerchio-quadrato).</li></ul> <p>*Alcune attività possono essere svolte anche con l'utilizzo della LIM</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Giocare con materiale didattico presente in sezione in modo creativo.</li><li>- Sperimentare l'uso dei simboli nella compilazione del calendario del tempo e della settimana.</li><li>- Seriare, raggruppare secondo un criterio dato.</li><li>- Eseguire algoritmi.</li><li>- Riconoscere nel mondo che ci circonda, oggetti che hanno le caratteristiche delle prime forme geometriche(cerchio-quadrato-triangolo).</li><li>- Tangram.</li><li>- Copiare immagini di Pixel Art.</li></ul> <p>*Alcune attività possono essere svolte anche con l'utilizzo della LIM</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Giocare con materiale didattico presente in sezione in modo creativo.</li><li>- Sperimentare l'uso dei simboli nella compilazione del calendario del tempo e della settimana con utilizzo del diagramma.</li><li>-Seriare, raggruppare secondo un criterio dato.</li><li>- Eseguire algoritmi.</li><li>- Riconoscere nel mondo che ci circonda, oggetti che hanno le caratteristiche delle prime forme geometriche(cerchio-quadrato-triangolo-rettangolo).</li><li>- Tangram.</li><li>- Realizzare immagini con la tecnica Pixel Art.</li></ul> <p>*Alcune attività possono essere svolte anche con l'utilizzo della LIM</p>
--------------------------------	--	--	--



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA  
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"  
BAGNOLO CREMASCO

**SCUOLA PRIMARIA**

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO				
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
VEDERE E OSSERVARE	Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni (pesantezza, leggerezza, fragilità, durezza, plasticità, elasticità). Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni e tabelle.	Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni (pesantezza, leggerezza, fragilità, durezza, plasticità, elasticità ). Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni, tabelle e diagrammi. Eseguire semplici rilievi e misurazioni arbitrarie sull'ambiente scolastico, la propria abitazione e il	Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni, tabelle, diagrammi, mappe e testi. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Eseguire semplici rilievi e misurazioni arbitrarie sull'ambiente scolastico, la propria abitazione e il proprio paese.	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Eseguire semplici misurazioni e rilievi	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Eseguire semplici misurazioni e rilievi



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA**  
**UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA**  
**ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"**  
**BAGNOLO CREMASCO**

		proprio paese.		sull'ambiente scolastico, la propria abitazione e il proprio paese.	sull'ambiente scolastico, la propria abitazione e il proprio paese.
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	Sviluppare il pensiero computazionale.	Sviluppare il pensiero computazionale.	Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Sviluppare il pensiero computazionale.	Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Sviluppare il pensiero computazionale.	Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. Sviluppare il pensiero computazionale.
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle	Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle	Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la	Individuare, riconoscere e analizzare alcune macchine che hanno migliorato la	Individuare, riconoscere e analizzare alcune macchine che hanno migliorato la



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA**  
**UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA**  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"**  
**BAGNOLO CREMASCO**

	<p>operazioni. Conoscere e denominare le diverse parti del computer e la loro funzione. Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi didattici, disegnare o scrivere.</p>	<p>operazioni. Costruire oggetti partendo da un bisogno o un desiderio, con materiali facili da reperire. Smontare e rimontare semplici oggetti. Utilizzare il computer per semplici programmi di grafica e videoscrittura.</p>	<p>sequenza delle operazioni. Costruire oggetti partendo da un bisogno o un desiderio, con materiali facili da reperire. Smontare e rimontare semplici oggetti. Utilizzare il computer per semplici programmi di grafica e videoscrittura. Inserire immagini nei testi.</p>	<p>vita dell'uomo nel corso della storia. Costruire oggetti partendo da un bisogno o un desiderio, con materiali facili da reperire. Smontare e rimontare semplici oggetti. Indicare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici. Utilizzare il computer per semplici programmi di grafica e videoscrittura. Inserire immagini nei testi. Archiviare correttamente i dati.</p>	<p>vita dell'uomo nel corso della storia. Costruire oggetti partendo da un bisogno o un desiderio, con materiali facili da reperire. Smontare e rimontare semplici oggetti. Disegnare figure geometriche piane utilizzando le procedure e gli strumenti necessari. Indicare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti degli strumenti tecnologici. Utilizzare il computer per semplici programmi di grafica e</p>
--	--	---	---	--	---



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA**  
**UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA**  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"**  
**BAGNOLO CREMASCO**

				Utilizzare Internet in modo consapevole.	videoscrittura. Inserire immagini nei testi. Archiviare correttamente i dati. Utilizzare Internet in modo consapevole.
--	--	--	--	--	---



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA  
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"  
BAGNOLO CREMASCO

**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

NUCLEO FONDANTE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
Vedere, osservare e sperimentare	Effettuare prove sulle proprietà dei materiali e/o risorse.  Leggere e interpretare semplici disegni tecnici.	Leggere e interpretare semplici disegni tecnici eseguiti in proiezione ortogonale.	Eeguire misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico in scala. Leggere e interpretare semplici disegni tecnici in assonometria. Indagare sui materiali da costruzione. Riconoscere il ruolo delle ecotecnologie per i punti critici della sostenibilità.
Prevedere, immaginare e progettare	Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.  Saper eseguire e riportare le diverse misurazioni in modo preciso	Valutare le conseguenze positive e negative di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.  Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto.	Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto o di uno spazio. Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti in assonometria.



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA**  
**UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA**  
**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "RITA LEVI-MONTALCINI"**  
**BAGNOLO CREMASCO**

	Sviluppare capacità logiche e di problem solving utilizzando le piattaforme di coding.	Programmare una app o un gioco utilizzando la piattaforma code.org	Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.  Programmare una app o un gioco utilizzando la piattaforma code.org o/e scratch.
Intervenire, trasformare e produrre	Costruire semplici oggetti con materiale facilmente reperibile.  Inventare motivi decorativi utilizzando il disegno tecnico.	Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali.  Costruire oggetti con materiale facilmente reperibile.	Utilizzare procedure per eseguire prove sperimentali.  Costruire oggetti/modellini con materiale facilmente reperibile.