



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI RONCADE

Scuole Infanzia, Primaria, Secondaria di primo grado - Comuni di Roncade e Monastier

Via Vivaldi, 30 – 31056 RONCADE (TV) – Tel. 0422/707046

C.M. TVIC875005 – Ambito Territoriale n. 15 Treviso Sud – C. F. 80025950264

Peo: tvic875005@istruzione.it – Pec: tvic875005@pec.istruzione.it – sito web: www.icroncade.edu.it

DECLINAZIONE CURRICOLO DI TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 1^

CLASSE	NUCLEO TEMATICO	ABILITA'	Proposta di attività/ contenuti	Competenza
		- Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento (Tecnologia)	- Oggetti, utensili e materiali di uso comune e loro funzione.	- 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.
		-Classificare oggetti e materiali in base ad una caratteristica comune percepita con i cinque sensi o secondo un criterio noto (Scienze)	- I cinque sensi - Stabilire analogie e differenze	
		- Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini (Matematica)	- Individuare regolarità (ritmi) -Stabilire relazioni (confronti ed ordinamenti e prime rappresentazioni	

1^

VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	<p>- Esplorare lo spazio vissuto attraverso l'osservazione senso-percettiva (Geografia)</p> <p>- Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei diversi spazi (Geografia)</p>	<p>-Indicatori topologici — Elementi principali del paesaggio — Spazi e ambienti conosciuti</p>	- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
	<p>- Muoversi nello spazio circostante:</p> <ul style="list-style-type: none">• orientarsi attraverso punti di riferimento;• orientarsi utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc...) (geografia)	<p>Percorsi e circuiti in cui vengono utilizzati gli schemi motori di base, indicatori topologico-spaziali, spostamenti nel reticolo, percorsi di coding unplugged e con strumenti di robotica</p> <p>- Il proprio territorio. - Gli esseri viventi: vegetali e animali</p>	
	<p>- Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi (ed. fisica)</p>		
	<p>- Comprendere vocaboli e brevi e semplici frasi di uso quotidiano già noti, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso e al proprio vissuto (Lingua inglese)</p>	<p>- Semplici istruzioni correlate allo spostamento nello spazio)</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici, plastici. (Arte e immagine) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo corretto e consapevole di materiali tecnici diversi 	<ul style="list-style-type: none"> - Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo simboli.
		<ul style="list-style-type: none"> -Decodifica la simbologia di immagini specifiche relative alla sicurezza (ed. civica) 	<ul style="list-style-type: none"> - I più comuni simboli di sicurezza e di comportamento corretto all'interno dell'ambiente scolastico. 	
1^	PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> - Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato (Tecnologia) 	<ul style="list-style-type: none"> - Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazione nel tempo - I più comuni simboli di sicurezza e di comportamento corretto all'interno dell'ambiente scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.
		<ul style="list-style-type: none"> - Osservare ed interpretare le trasformazioni ambientali ad opera degli agenti naturali. (Scienze) 	<ul style="list-style-type: none"> -Trasformazioni ambientali naturali (sole, agenti atmosferici, pioggia, ecc...) 	
		<ul style="list-style-type: none"> -Individuare l'algoritmo (sequenza di azioni) in un processo risolutivo. (Matematica) 	<ul style="list-style-type: none"> - Percorsi di coding unplugged e digitale 	

		-Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. (Ed. fisica)	-Percorsi e circuiti in cui vengono utilizzati attrezzi e schemi motori di base;	
1^	INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	-Costruire semplici giochi, manufatti e strumenti con materiali diversi e spiegarne il funzionamento. Osserva, descrive, manipola e riproduce elementi naturali del territorio. (ed. civica)	-Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio dei materiali - Manipolazione di materiali diversi -Il proprio territorio. -Gli esseri viventi: vegetali e animali.	- È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di materiali e risorse.

**DECLINAZIONE CURRICOLO DI TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 2^**

CLASSE	NUCLEO TEMATICO	ABILITA'	Proposta di attività/ contenuti	Competenza
		-Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. (tecnologia)	- I cinque sensi - Stabilire analogie e differenze	

2 [^]	VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	-Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc. (scienze)	-Proprietà degli oggetti e dei materiali. -Struttura di oggetti, funzioni e corretto utilizzo -Gli stati dell'acqua (solido, liquido, gassoso).	
		- Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle (matematica)	-Semplici indagini e loro rappresentazioni - Diagrammi e tabelle	
		- Riconoscere e riprodurre sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi (ed. fisica)	- Semplici istruzioni correlate allo spostamento nello spazio)	
		- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, pittorici, plastici. (Arte e immagine)	-Utilizzo corretto e consapevole di materiali tecniche diversi	
		- Comprendere vocaboli e brevi e semplici frasi di uso quotidiano già noti, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso e al proprio vissuto. (Lingua inglese)		
2 [^]	PREVEDERE E IMMAGINARE	Concatenare le azioni necessarie alla soluzione in processo risolutivo. (Matematica)	Le fasi risolutive di un problema (coding)	
		Rappresentare oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, ecc ...)	-La mappa: visione dall'alto, riduzione e	
		Assumere comportamenti sicuri nei confronti di persone e cose (Ed. Civica)		

2 [^]	INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei diversi spazi e gli interventi positivi e negativi dell'uomo. (Geografia)	-Spazi e funzioni di ambienti conosciuti e loro trasformazioni.	
----------------	--	--	---	--

**DECLINAZIONE CURRICOLO DI TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 3[^]**

CLASSE	NUCLEO TEMATICO	ABILITA'	Proposta di attività/ contenuti	Competenza
3 [^]	VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	Leggere e ricavare informazioni utili da guide o istruzioni di montaggio. (Scienze, matematica, arte, educazione fisica, italiano)	Lettura di testi regolativi per effettuare esperimenti, costruire oggetti/manufatti, eseguire/inventare giochi, realizzare ricette.	Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica
		Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. (Matematica, scienze, geografia, educazione civica)	Costruzione di grafici (istogrammi, ideogrammi) per rappresentare dati raccolti attraverso esperienze concrete, situazioni agite (sport praticati, mezzi utilizzati per andare a scuola, merende consumate...)	Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici). Curricolo di matematica

3 [^]	PREVEDERE E IMMAGINARE	Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe. (Educazione civica, ed. motoria)	Riflessione sui comportamenti corretti e sicuri da tenere nella vita scolastica quotidiana: uso di strumenti, ambienti della scuola, prova di evacuazione, uscite didattiche.	Avere consapevolezza della propria condotta, delle proprie esigenze, dei propri sentimenti e/o emozioni.
3 [^]	INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	Realizzare un oggetto con materiali di uso comune descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. (Arte, scienze, storia, geometria)	Realizzazione di manufatti di varia natura	Utilizza adeguate risorse materiali per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti.

**DECLINAZIONE CURRICOLO DI TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 4[^]**

CLASSE	NUCLEO TEMATICO	ABILITA'	Proposta di attività/ contenuti	Competenza
--------	-----------------	----------	------------------------------------	------------

4 [^]	VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	Distingue e identifica, nell'ambiente che lo circonda, le strutture e i fenomeni di tipo naturale da quelli di carattere artificiale (artefatti). (Geografia, storia, scienze)	Tecnologie e costruzioni edilizie per intervenire e trasformare l'ambiente. Elementi naturali e artificiali nell'ambiente. Fonti energetiche. Invenzioni realizzate dall'uomo nel corso del tempo.	L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
4 [^]	PREVEDERE E IMMAGINARE	Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente di vita. (Matematica)	Sistema metrico decimale: la stima.	Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (pesi misure e altre quantità).
4 [^]	INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. (Matematica, italiano, storia, geografia, arte e immagine)	Software applicativi utili per le diverse discipline, semplici linguaggi di programmazione. Strumenti per il disegno tecnico: righello, squadra, goniometro.	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

**DECLINAZIONE CURRICOLO DI TECNOLOGIA
SCUOLA PRIMARIA - CLASSE 5[^]**

CLASSE	NUCLEO TEMATICO	ABILITA'	Proposta di attività/ contenuti	Competenza
--------	-----------------	----------	------------------------------------	------------

5^	VEDERE OSSERVARE E SPERIMENTARE	<p>Leggere, ricavare e utilizzare informazioni da guide d'uso o istruzioni.</p> <p>(Scienze, educazione civica, matematica, italiano)</p>	<p>Robotica</p> <p>Oggetti di uso comune, lettura di etichette (codici alimenti, codice ISBN per i libri, codice fiscale, indumenti, simboli di sicurezza, uso del compasso)</p> <p>Strumenti scientifico - tecnologici (microscopio, provette, serra idroponica)</p>	<p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</p>
5^	PREVEDERE E IMMAGINARE	<p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi.</p> <p>(Educazione civica)</p>	<p>Safety day Internet: modalità d'uso in sicurezza degli strumenti più comuni di accesso alla rete</p>	<p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>
5^	INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE	<p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. (Tutte le discipline)</p> <p>(con congrua strumentazione tecnologica)</p>	<p>I principali software applicativi utili per lo studio con particolare riferimento alla video-scrittura alle presentazioni e ai giochi didattici</p>	<p>E' in grado di fare un uso adeguato dei più comuni strumenti digitali (pc, tablet) per attività di ricerca e studio.</p>