SCUOLA PRIMARIA
Tecnologia

Competenza chiave	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	
Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria	Utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali. Osservare comportamenti e atteggiamenti rispettosi verso l'ambiente, i beni comuni, la sostenibilità.	
	Competenze dal profilo dello studente (INDICAZIONI NAZIONALI 2025)	**OBIETTIVI GENERALI DEL PROCESSO FORMATIVO al termine della primaria**
Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	• Ricercare informazioni di base in ambienti digitali sicuri: effettuare semplici ricerche guidate per trovare dati, informazioni e contenuti pertinenti a compiti scolastici, utilizzando motori di ricerca adatti all'età e ad ambienti digitali controllati. • Comunicare online in modo rispettoso e consapevole: interagire con gli altri in ambienti digitali (es. piattaforme didattiche, chat guidate) in modo adeguato, rispettando le regole di netiquette e riconoscendo l'importanza di un comportamento responsabile online. • Accedere e navigare in contenuti digitali semplici: accedere a dati, informazioni e contenuti digitali (testi, immagini, video) forniti dall'insegnante e navigare al loro interno utilizzando comandi di base.
	Interagire con gli altri sapendo scegliere i mezzi di comunicazione digitali adeguati a un determinato contesto.	• Condividere informazioni in modo responsabile in contesti protetti: condividere dati e informazioni (es. risultati di ricerche, lavori scolastici) in ambienti digitali protetti (es. piattaforme scolastiche) con consapevolezza delle implicazioni. • Collaborare per produrre semplici contenuti digitali: utilizzare strumenti digitali di base (es. editor di testo, programmi di presentazione semplici) per produrre e condividere contenuti digitali utili per lavori di gruppo,

Via Bonvesin de la Riva, 1
20025 LEGNANO (MI)
 0331548306 0331546802

info@icsbonvesin.edu.it
miic8d9008@istruzione.it
miic8d9008@pec.istruzione.it

Codice meccanografico: MIIC8D9008
Codice fiscale: 92044520150

		imparando a collaborare online
	Avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano situazioni complesse.	• Organizzare informazioni con diversi strumenti: organizzare informazioni relative a un problema utilizzando liste, semplici mappe concettuali, tabelle e grafici elementari per visualizzare e comprendere i dati. • Riconoscere regolarità e pattern: individuare regolarità e sequenze in fenomeni naturali e artificiali, sviluppando il pensiero logico e la capacità di fare previsioni semplici. • Riconoscere segnali di possibili notizie false: identificare alcuni segnali elementari che possono indicare una notizia non vera (es. titoli sensazionalistici, fonti sconosciute), sviluppando un primo senso critico verso le informazioni online.

CLASSE PRIMA		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA**	**CONOSCENZE**
• Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	• Conoscere e spiegare il funzionamento di semplici dispositivi tecnologici. • Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	• Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera e schermo. • Le funzioni di computer, Lim e tablet • Semplici comandi in applicazioni audio-video (Es. YouTube...).
• Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità, e di produrre semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	• Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. • Creare, selezionare e usare semplici testi o disegni, usando strumenti informatici.	• Gli strumenti e i programmi per la creazione di artefatti e percorsi logici • Programmi di grafica
• Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo.	• Collaborare efficacemente in gruppo, contribuendo attivamente a progetti comuni. Intervenire e trasformare	• Giochi interattivi
• Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di	• Leggere e interpretare le informazioni essenziali contenute su etichette, schede tecniche o materiali promozionali relativi a beni	• Rischi fisici nell' utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici • Semplici modalità per proteggere i dati personali (password, PIN...)

beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	e dispositivi tecnologici di uso comune.	
• Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	• Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune, comprendendo l'importanza di usarle rispettando gli altri e proteggendo i dati personali, sapendo identificare figure adulte di riferimento a cui rivolgersi in caso di situazioni problematiche.	• Ambienti virtuali

CLASSE SECONDA		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA**	**CONOSCENZE**
• Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	• Conoscere e spiegare il funzionamento di semplici dispositivi tecnologici. • Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	• Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera e schermo. • Le funzioni di computer, Lim e tablet • Semplici comandi in applicazioni audio-video (Es. YouTube...).
• Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità, e di produrre semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	• Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Creare, selezionare e usare semplici testi o disegni, usando strumenti informatici.	• Gli strumenti e i programmi per la creazione di artefatti e percorsi logici • Programmi di grafica
• Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo.	• Collaborare efficacemente in gruppo, contribuendo attivamente a progetti comuni. Intervenire e trasformare	• Giochi interattivi

• Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	• Leggere e interpretare le informazioni essenziali contenute su etichette, schede tecniche o materiali promozionali relativi a beni e dispositivi tecnologici di uso comune.	• Rischi fisici nell' utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici • Semplici modalità per proteggere i dati personali (password, PIN...)
• Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	• Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune, comprendendo l'importanza di usarle rispettando gli altri e proteggendo i dati personali, sapendo identificare figure adulte di riferimento a cui rivolgersi in caso di situazioni problematiche.	• Ambienti virtuali

CLASSE TERZA		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA**	**CONOSCENZE**
• Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	• Conoscere e spiegare il funzionamento di semplici dispositivi tecnologici. • Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.	• I motori di ricerca. • La funzione "cerca" nei principali motori di ricerca ("tutti" "immagini,","notizie","video","Maps"). • I principali siti da cui ricavare informazioni.
• Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità, e di produrre semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	• Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Creare, selezionare e usare semplici testi o disegni, usando strumenti informatici.	• Ambienti virtuali (Classroom). • Google App (Documenti, Presentazioni, Jamboard, Meet, Gmail). • Programmi di videoscrittura e creazione di immagini (pixel art,zaplycode.it) presentazioni.
• Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo.	• Collaborare efficacemente in gruppo, contribuendo attivamente a progetti comuni. Intervenire e trasformare	• L'ora del codice: studio.code.org, Scratch.

• Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	• Leggere e interpretare le informazioni essenziali contenute su etichette, schede tecniche o materiali promozionali relativi a beni e dispositivi tecnologici di uso comune. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. •	● Rischi nell'utilizzo della rete con Pc e tablet. ● Le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (salute, privacy, ambiente...). ● Attività di prevenzione del cyberbullismo
• Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	• Riconoscere la presenza delle tecnologie informatiche nella vita comune, comprendendo l'importanza di usarle rispettando gli altri e proteggendo i dati personali, sapendo identificare figure adulte di riferimento a cui rivolgersi in caso di situazioni problematiche.	● Netiquette

CLASSE QUARTA		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA**	**CONOSCENZE**
• Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	• Conoscere e spiegare il funzionamento di semplici dispositivi tecnologici. • Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale. • Conoscere le principali componenti hardware e software dei dispositivi usati, distinguendo tra rete di comunicazione e servizi forniti.	• I motori di ricerca. • La funzione "cerca" nei principali motori di ricerca ("tutti" "immagini,","notizie","video","Maps"). • I principali siti da cui ricavare informazioni.
Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità, e di produrre semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	• Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	• Ambienti virtuali (Classroom). • Google App (Documenti, Presentazioni, Jamboard, Meet, Gmail). • Programmi di videoscrittura e creazione di immagini (pixel art,zaplycode.it) presentazioni.
• Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo.	• .Collaborare efficacemente in gruppo, contribuendo attivamente a progetti comuni.	• L'ora del codice: studio.code.org, Scratch.

• Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	• Leggere e interpretare le informazioni essenziali contenute su etichette, schede tecniche o materiali promozionali relativi a beni e dispositivi tecnologici di uso comune • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	• Rischi nell'utilizzo della rete con Pc e tablet. • Le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (salute, privacy, ambiente...). • Attività di prevenzione del cyberbullismo
• Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	• Comprendere l'importanza della protezione dei dati personali, saper usare correttamente le tecnologie informatiche in relazione agli altri e sapere a chi rivolgersi in caso di situazioni problematiche online. • Creare semplici contenuti e applicazioni informatiche a fini espressivi usando ambienti adatti e modificando o combinando quanto già disponibile.	• Netiquette

CLASSE QUINTA		
COMPETENZE ATTESE AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	**OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA**	**CONOSCENZE**
• Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	• Conoscere e spiegare il funzionamento di semplici dispositivi tecnologici. Riconoscere e identificare nell'ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale. • Conoscere le principali componenti hardware e software dei dispositivi usati, distinguendo tra rete di comunicazione e servizi forniti.	• I motori di ricerca. • La funzione "cerca" nei principali motori di ricerca ("tutti" "immagini,","notizie","video","Maps"). • I principali siti da cui ricavare informazioni.
• Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, anche tenendo conto dei principi di sostenibilità e funzionalità, e di produrre semplici rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	• Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	• Ambienti virtuali (Classroom). • Google App (Documenti, Presentazioni, Jamboard, Meet, Gmail). • Programmi di videoscrittura e creazione di immagini (pixel art,zaplycode.it) presentazioni.
• Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo.	• Collaborare efficacemente in gruppo, contribuendo attivamente a progetti comuni.	• L'ora del codice: studio.code.org, Scratch.

• Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	• Leggere e interpretare le informazioni essenziali contenute su etichette, schede tecniche o materiali promozionali relativi a beni e dispositivi tecnologici di uso comune • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	• Rischi nell'utilizzo della rete con Pc e tablet. • Le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (salute, privacy, ambiente...). Attività di prevenzione del cyberbullismo
• Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	• Comprendere l'importanza della protezione dei dati personali, saper usare correttamente le tecnologie informatiche in relazione agli altri e sapere a chi rivolgersi in caso di situazioni problematiche online. • Creare semplici contenuti e applicazioni informatiche a fini espressivi usando ambienti adatti e modificando o combinando quanto già disponibile.	• Netiquette