

PROGETTAZIONE CURRICOLARE  
elaborata dal DIPARTIMENTO DISCIPLINARE  
periodo: **trimestre settembre-novembre**  
**DISCIPLINA: TECNOLOGIA**  
SCUOLA PRIMARIA  
CLASSI PRIME-SECONDE-TERZE

**INDIVIDUAZIONE DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (da programmazione d'istituto)**
**CLASSE PRIMA**
**INDICATORE: INFORMAZIONE**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
Sperimenta con creatività le prime forme di ricerca attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali con la supervisione dell'adulto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera e schermo.</li> <li>● Le funzioni di computer, Lim e tablet</li> <li>● Semplici comandi in applicazioni audio-video (Es. YouTube...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzare mouse, tastiera e schermo</li> <li>● Utilizzare app su Lim, tablet e computer per ricercare informazioni audio-video</li> </ul>	Utilizzare mouse, tastiera, Lim e tablet Utilizzare i principali motori di ricerca su Lim, tablet e computer per ricercare informazioni e immagini audio/video.	trimestre
	<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>			
	//	//	//	//

**INDICATORE: COMUNICAZIONE**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
Se guidato, inizia ad interagire con i mezzi di comunicazione on line.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ambienti virtuali.</li> <li>● Giochi interattivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Scegliere e identificare, con l'aiuto dell'adulto, tecnologie semplici e mezzi di comunicazione online per interagire in un determinato contesto.</li> </ul>	Utilizzo consapevole di chat, social e giochi interattivi.	trimestre
	<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>			
	//	//	//	//

**INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
Inizia ad utilizzare con creatività gli strumenti tecnologici per attività grafiche, logiche e percorsi pre-coding (unplugged e on line).	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gli strumenti e i programmi per la creazione di artefatti e percorsi logici.</li> <li>● Programmi di grafica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Creare semplici artefatti e percorsi logici</li> <li>● Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno.</li> </ul>	Creazione di percorsi con utilizzo di semplici comandi (es. Code.org. , Cody Feet, CodyRoby...). Creazioni di disegni e semplici elaborati attraverso l'utilizzo di programmi di grafica (es. Paint 3D, zaplycode.it..) e risorse dal web.	trimestre
	<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>			
	//	//	//	//

**INDICATORE: SICUREZZA**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
Intuisce le norme e i comportamenti da osservare nell'uso delle tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rischi fisici nell'uso di apparecchi elettrici ed elettronici.</li> <li>Semplici modalità per proteggere i dati personali (password, PIN...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</li> <li>Individuare, con l'aiuto del docente, semplici modalità per proteggere il dispositivo in uso.</li> </ul>	Brainstorming, utilizzo di immagini audio/video e simulazioni pratiche.	trimestre
<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>				
	//	//	//	//

<b>INDICATORE: COSTITUZIONE</b>				
TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
<b>classe 1<sup>^</sup></b>  Traguardo di competenza n. 1  Traguardo di competenza n. 2  Traguardo di competenza n. 3  Programmazione didattico-educativa di istituto Educazione civica (sito della scuola,	<b>Competenza n.1</b> Comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona Le regole sociali Diritti e doveri di ogni individuo  <b>Competenza n.2</b> Dichiarazioni internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia  <b>Competenza n.3</b> I principi di solidarietà,	<b>Competenza n.1</b> Riconoscere ed esplorare il valore delle diverse culture come arricchimento personale e sociale  <b>Competenza n.2</b> Applicare semplici diritti e doveri in ambiente scolastico e familiare  <b>Competenza n.3</b> Applicare i principi di solidarietà,	Attività laboratoriali in verticale/parallelo, in gruppi eterogenei di numero variabile (diadi, piccolo gruppo ecc.).	trimestre

sottosezione -> Le programmazioni)	uguaglianza e il rispetto della diversità	uguaglianza e il rispetto della diversità		
	<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>			
	//	//	//	//

<b>CLASSE SECONDA</b>	
<b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA MEDIANTE OSSERVAZIONI E PROVE DI INGRESSO COMUNI</b>	
<b>indicatori utilizzati nelle prove di ingresso</b>	<b>indicatori utilizzati nelle osservazioni (indicare gli elementi di osservabilità - evidenze utili per la rilevazione del livello di partenza)</b>
//	Creazione di percorsi con utilizzo di semplici comandi (es. Code.org. , Cody Feet, CodyRoby...). Creazioni di disegni e semplici elaborati attraverso l'utilizzo di programmi di grafica (es. Paint 3D..) e risorse dal web.

<b>CLASSE SECONDA</b>				
<b>INDICATORE: INFORMAZIONE</b>				
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONTENUTI/ATTIVITÀ</b>	<b>PERIODO/ORE</b>
Sperimenta con creatività le prime forme di ricerca attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera e schermo.</li> <li>● Le funzioni di computer, Lim e tablet</li> <li>● Semplici comandi in applicazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzare mouse, tastiera e schermo.</li> <li>● Utilizzare app su Lim, tablet e computer per ricercare informazioni audio-video.</li> </ul>	Utilizzare mouse, tastiera, Lim e tablet Utilizzare i principali motori di ricerca su Lim, tablet e computer per ricercare informazioni e immagini audio/video.	trimestre

	audio-video (Es. YouTube...).			
<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>				
	//	//	//	//

<b>INDICATORE: COMUNICAZIONE</b>				
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONTENUTI/ATTIVITÀ</b>	<b>PERIODO/ORE</b>
Inizia ad interagire con i mezzi di comunicazione on line.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ambienti virtuali. Giochi interattivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scegliere e identificare, con l'aiuto dell'adulto, tecnologie semplici e mezzi di comunicazione online per interagire in un determinato contesto.</li> </ul>	Utilizzo consapevole di chat, social e giochi interattivi.	trimestre
<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>				
	//	//	//	//

<b>INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI</b>				
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONTENUTI/ATTIVITÀ</b>	<b>PERIODO/ORE</b>
Utilizza con creatività gli strumenti tecnologici per attività grafiche, logiche e percorsi di Coding (unplugged e on line).	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gli strumenti e i programmi per la creazione di artefatti e percorsi logici.</li> <li>Programmi di grafica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creare semplici artefatti e percorsi logici.</li> <li>Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno.</li> </ul>	Creazione di percorsi con utilizzo di semplici comandi (es. Code.org. , Cody Feet, CodyRoby...). Creazioni di disegni e semplici elaborati attraverso l'utilizzo di	trimestre

			programmi di grafica (es. Paint 3D, zaplycode.it..) e risorse dal web.	
<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>				
	//	//	//	//

<b>INDICATORE: SICUREZZA</b>				
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONTENUTI/ATTIVITÀ</b>	<b>PERIODO/ORE</b>
Rispetta le norme e i comportamenti da osservare nell'uso delle tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rischi fisici nell'uso di apparecchi elettrici ed elettronici. Semplici modalità per proteggere i dati personali (password, PIN...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</li> <li>Individuare, con l'aiuto del docente, semplici modalità per proteggere il dispositivo in uso.</li> </ul>	Brainstorming, utilizzo di immagini audio/video e simulazioni pratiche.	trimestre
<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>				
	//	//	//	//

<b>INDICATORE: COSTITUZIONE</b>				
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONTENUTI/ATTIVITÀ</b>	<b>PERIODO/ORE</b>
<b>classe 2<sup>^</sup></b>  Traguardo di competenza n. 1  Traguardo di competenza n. 2  Traguardo di competenza n. 3  Programmazione didattico-educativa di istituto Educazione civica (sito della scuola, sottosezione -> Le programmazioni)	<b>Competenza n.1</b> Le regole della convivenza civile Le regole sociali Diritti e doveri di ogni individuo	<b>Competenza n.1</b> Partecipare alle attività individuali e collettive rispettando i ruoli del gruppo Interagire positivamente con gli altri	Attività laboratoriali in verticale/parallelo, in gruppi eterogenei di numero variabile (diadi, piccolo gruppo ecc.).	trimestre
	<b>Competenza n.2</b> Dichiarazioni internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia	<b>Competenza n.2</b> Applicare semplici diritti e doveri in ambiente scolastico e familiare		
	<b>Competenza n.3</b> I principi di solidarietà, uguaglianza e il rispetto della diversità	<b>Competenza n.3</b> Applicare i principi di solidarietà, uguaglianza e il rispetto della diversità		
<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>				
	//	//	//	//

<b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA MEDIANTE OSSERVAZIONI E PROVE DI INGRESSO COMUNI</b>	
<b>indicatori utilizzati nelle prove di ingresso</b>	<b>indicatori utilizzati nelle osservazioni (indicare gli elementi di osservabilità - evidenze utili per la rilevazione del livello di partenza)</b>
	Creazione di percorsi con utilizzo di semplici comandi (es. Code.org. , Cody Feet, CodyRoby...). Creazioni di disegni e semplici elaborati attraverso l'utilizzo di programmi di grafica (es. Paint 3D..) e risorse dal web.

**CLASSE TERZA**

**INDICATORE: INFORMAZIONE**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Inizia a familiarizzare con le tecnologie informatiche.</li> <li>● Si orienta nell'uso delle tecnologie digitali per ricavare informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● I motori di ricerca. La funzione "cerca" nei principali motori di ricerca ("tutti", "immagini", "notizie", "video", "Maps").</li> <li>● I principali siti da cui ricavare informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzare i motori di ricerca per ricavare informazioni.</li> <li>● Utilizzare i filtri dei motori di ricerca per ricavare informazioni.</li> <li>● Scegliere i siti più adeguati da cui ricavare informazioni.</li> </ul>	Utilizzare mouse, tastiera, Lim e tablet Utilizzare i principali motori di ricerca su Lim, tablet e computer per ricercare informazioni e immagini audio/video.	trimestre
<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>				
	//	//	//	//

**INDICATORE: COMUNICAZIONE**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
Sceglie i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ambienti virtuali (Classroom).</li> <li>● Google App (Documenti, Presentazioni, Jamboard, Meet, Gmail).</li> <li>● Netiquette.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gestire il proprio account scolastico (Gmail).</li> <li>● Utilizzare le funzioni di base presenti nell'ambiente Classroom. Utilizzare le Google App per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.</li> <li>● Distinguere le</li> </ul>	Attività di gruppo o individuali che prevedano lo scambio di dati e informazioni con l'utilizzo di ambienti virtuali e Google App (Classroom, Gmail, Meet...).	trimestre

		semplici norme comportamentali e le modalità di comunicazione da adottare in ambiente virtuale.		
<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>				
	//	//	//	//

<b>INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI</b>					
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>	<b>CONOSCENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONTENUTI/ATTIVITÀ</b>	<b>PERIODO/ ORE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza gli strumenti tecnologici per creare semplici elaborati digitali.</li> <li>• Progetta percorsi di Coding per risolvere semplici situazioni problematiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmi di videoscrittura e creazione di immagini ( pixel art, zaplycode.it) presentazioni.</li> <li>• L'ora del codice: studio.code.org, Scratch.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi.</li> <li>• Creare documenti digitali per la presentazione di ricerche con la guida dell'insegnante.</li> <li>• Sviluppare il pensiero logico e algoritmico attraverso semplici attività di coding.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di elaborati trasversali a tutte le discipline attraverso l'utilizzo di App di Google ( presentazioni, documenti, fogli...) e piattaforme sul web ( Canva...).</li> <li>• Creazione di giochi, disegni con l'utilizzo di algoritmi e programmazione " a Blocchi" su piattaforme on-line (code.org, Scatch...).</li> </ul>	trimestre	
	<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmi di videoscrittura e creazione di presentazioni(funzioni base).</li> <li>• L'ora del codice: studio.code.org, Scratch(funzioni base).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi(funzioni base).</li> <li>• Creare documenti digitali per la presentazione di ricerche con la guida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di semplici elaborati trasversali a tutte le discipline attraverso l'utilizzo di App di Google(funzioni base).</li> <li>• Creazione di giochi, disegni con l'utilizzo</li> </ul>	trimestre	

		dell'insegnante.	di algoritmi e programmazione "a Blocchi" su piattaforme on-line (zaplycode.it, code.org, Scatch...).	
--	--	------------------	---	--

**INDICATORE: SICUREZZA**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
Rispetta le norme e i comportamenti da osservare nell'uso delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rischi nell'utilizzo della rete con Pc e tablet.</li> <li>Le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (salute, privacy, ambiente...). Attività di prevenzione del cyberbullismo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete internet</li> <li>Individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</li> <li>Rispettare le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.</li> <li>Proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo).</li> <li>Chiedere aiuto agli adulti in caso di necessità.</li> </ul>	Brainstorming, utilizzo di immagini audio/video e simulazioni pratiche.	trimestre
<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>				
	//	//	//	//

**INDICATORE: COSTITUZIONE**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
<p><b>classe 2<sup>a</sup></b></p> <p>Traguardo di competenza n. 1</p> <p>Traguardo di competenza n. 2</p> <p>Traguardo di competenza n. 3</p> <p>Programmazione didattico-educativa di istituto</p> <p>Educazione civica (sito della scuola, sottosezione -&gt; Le programmazioni)</p>	<p><b>Competenza n.1</b>                      Le regole della convivenza civile                      Le regole sociali                      Diritti e doveri di ogni individuo</p> <p><b>Competenza n.2</b>                      Dichiarazioni internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia</p> <p><b>Competenza n.3</b>                      I principi di solidarietà, uguaglianza e il rispetto della diversità</p>	<p><b>Competenza n.1</b>                      Partecipare alle attività individuali e collettive e collaborando per uno scopo comune rispettando i ruoli del gruppo.                      Accettare e rispettare gli altri: adulti e coetanei.</p> <p><b>Competenza n.2</b>                      Applicare diritti e doveri nei diversi contesti della vita quotidiana.</p> <p><b>Competenza n.3</b>                      Applicare i principi di solidarietà, uguaglianza e il rispetto della diversità</p>	<p>Attività laboratoriali in verticale/parallelo, in gruppi eterogenei di numero variabile (diadi, piccolo gruppo ecc.).</p>	<p>trimestre</p>
<b>OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)</b>				
	//	//	//	//

**CONTRIBUTO DELLA DISCIPLINA AL CONSEGUIMENTO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA (DA CONDIVIDERE CON I RISPETTIVI CONSIGLI DI CLASSE / TEAM)**

**INDICATORE: CITTADINANZA DIGITALE**

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se guidato, inizia ad interagire con i mezzi di</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>giochi didattici interattivi i mezzi e le</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sperimentare forme di comunicazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaborati creati con le App di Google</li> </ul>	<p>trimestre</p>

comunicazione on line. <ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere i comportamenti corretti da utilizzare nella rete.</li> <li>● Rispettare l'ambiente (aula informatica e corretto utilizzo dei device presenti ), individuare gli effetti del degrado e dell'incuria.</li> </ul>	diverse forme di comunicazione, con particolare riferimento a quelli digitali. <ul style="list-style-type: none"> <li>● ambienti virtuali e piattaforme digitali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti.</li> </ul>	attraverso giochi interattivi. <ul style="list-style-type: none"> <li>● utilizzare codici e programmi specifici per comunicare semplici messaggi.</li> <li>● Scegliere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti.</li> </ul>	(presentazioni, documenti, fogli...) e le diverse piattaforme presenti sul web (Canva...).	
--	---	--	--	--

#### 4. MODALITÀ DI VERIFICA DEI LIVELLI DI APPRENDIMENTO

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Prove pratiche e laboratoriali.</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Prove pratiche e grafiche (indicare il numero)</li> </ul>	2
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Compito di realtà:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cartelloni e prodotti grafici di vario tipo</li> <li>● Produzione di lavori multimediali</li> <li>● Produzione di testi scritti (interviste, brochure, articoli di giornale, ....)</li> <li>● Produzione di mappe, schemi</li> </ul>

#### Documento redatto dal docente referente del dipartimento disciplinare

<i>data</i>	<i>nome e cognome</i>	<i>firma</i>
Legnano,	<b>Emanuele Gaudiano</b>	

Condiviso dai componenti del DIPARTIMENTO DISCIPLINARE in data 20/09/2025

DOCENTI DIPARTIMENTO	
Cognome - Nome	Firma
Nicolino Anna	<i>Anna Nicolino</i>
Colombo Marta	<i>Marta Colombo</i>
Cusumano Angela Carla	<i>Angela Carla Cusumano</i>
Vetro Giuseppina	<i>Giuseppina Vetro</i>
Mantegazza Francesca	<i>Francesca Mantegazza</i>
Cardella Tiziana	<i>Tiziana Cardella</i>
Bono Stefania	<i>Stefania Bono</i>
Vocca Mariarosaria	<i>Mariarosaria Vocca</i>
Ciniero Marianna	<i>Marianna Ciniero</i>