IC Acerbi Pavia
Curricolo verticale d'Istituto – Scuola Primaria

CLASSE 1ª SCUOLA PRIMARIA

Materia: **TECNOLOGIA**

COMPETENZE ATTESE al termine della classe 5ª primaria

- 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.
- 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.
- Comprendere e saper risolvere problemi tecnici elementari, anche contribuendo attivamente a progetti di gruppo.

INFORMATICA

- Riconoscere la presenza dei computer nella vita quotidiana e distinguere Internet come rete di comunicazione dai servizi e contenuti forniti.
- Comprendere le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica e usarla per scegliere ed usare contenuti digitali.
- Sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche riconoscendone le potenzialità come strumenti di espressione personale nella vita quotidiana.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO classe prima	**CONOSCENZE**
VEDERE E OSSERVARE • Osservare e classificare elementi artificiali presenti nell'ambiente scolastico e urbano. • Individuare caratteristiche, proprietà e funzioni di oggetti, strumenti e materiali di uso comune. • Utilizzare correttamente gli strumenti di lavoro, senza essere di pericolo per sé o per gli altri.	**VEDERE E OSSERVARE** • Classificazione di oggetti in base a varie caratteristiche. • Produzione di oggetti utilizzando materiali diversi. • Utilizzo corretto di strumenti comuni (forbici, righello…).

PREVEDERE E IMMAGINARE • Ideare e costruire semplici modelli, descrivendo le fasi di realizzazione.	**PREVEDERE E IMMAGINARE** • Utilizzo di oggetti idonei alle varie situazioni. • Spiegazioni orali delle fasi seguite per la realizzazione di un manufatto.
INTERVENIRE E TRASFORMARE • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico.	**INTERVENIRE E TRASFORMARE** • Utilizzo di materiali di uso comune. • Realizzazione di decorazioni per l'aula. • Piccoli esperimenti per conoscere le proprietà di materiali di uso comune.
INFORMATICA • Conoscere e denominare le parti principali del computer. • Conoscere il significato di simboli e immagini (gif, emoticon, simboli CAA). • Produrre semplici rappresentazioni grafiche (Paint) e attività di Coding (digitale e su carta pixel-art).	**INFORMATICA** • Utilizzo in modo appropriato del pc. • Utilizzo di programmi di disegno e coding.

INTERSEZIONI

- **VEDERE E OSSERVARE:** collegamento con **SCIENZE**
- **INTERVENIRE E TRASFORMARE:** collegamento con **ARTE E IMMAGINE** e con **SCIENZE**
- **INFORMATICA:** collegamento con **EDUCAZIONE CIVICA E MATEMATICA**

Dati documento:
Gruppo di lavoro Curricolo: aprile 2026
Interclasse docenti e gruppo Valutazione: giugno 2026
Approvazione Collegio Docenti: 29 giugno 2026