



**ISTITUTO COMPRENSIVO “GIOVANNI XXIII” - MARCHIROLO**  
**SCUOLA PRIMARIA**  
**CURRICOLO TECNOLOGIA E INFORMATICA – PTOF 2022/2025**

**TRAGUARDI FORMATIVI**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	<b>COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA</b>
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
PROFILO FINALE INDICAZIONI 2012	Le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche gli consentono di analizzare dati e fatti della realtà e di verificare l’attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri. Il possesso di un pensiero razionale gli consente di affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche. Si orienta nello spazio e nel tempo dando espressione a curiosità e ricerca di senso; osserva ed interpreta ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
CERTIFICAZIONE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</li><li>• Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.</li></ul>
COMPETENZE SPECIFICHE/CULTURALI//DI BASE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Osservare, analizzare, rappresentare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale, ai materiali, ai manufatti, alle macchine; effettuare prove tecniche; schematizzare.</li><li>• Ipotizzare soluzioni; progettare; pianificare azioni.</li><li>• Ideare ed eseguire procedure sulla base di ipotesi, di progetti, di pianificazioni. Realizzare artefatti, revisionare, mantenere oggetti anche in relazione a esigenze quotidiane o di studio.</li><li>• Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell’uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</li></ul>
DIDATTICA A DISTANZA	Si fa riferimento ai seguenti documenti d’Istituto: <ul style="list-style-type: none"><li>- Piano contenente il Regolamento per la Didattica Digitale Integrata</li><li>- Progettazione DAD per la Scuola Primaria</li></ul>

[VAI AL CURRICOLO DI CLASSE PRIMA](#)  
[VAI AL CURRICOLO DI CLASSE TERZA](#)

[VAI AL CURRICOLO DI CLASSE SECONDA](#)  
[VAI AL CURRICOLO DI CLASSE QUARTA](#)

[VAI AL CURRICOLO DI CLASSE QUINTA](#)

## CLASSE PRIMA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE
Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.	Conosce le principali parti del computer: pulsanti di accensione, monitor, tastiera, mouse.	Accende e spegne in modo corretto la macchina.	Conoscere le principali parti del computer e semplici procedure di utilizzo.
		Utilizza il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer.	
Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.	Conosce le principali norme di sicurezza.	Utilizza il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta.	
Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.	Conosce alcuni software didattici.	Usa semplici software didattici.	Conoscere e utilizzare software didattici e programmi di videoscrittura e videodisegno.
	Conosce un programma di videoscrittura.	Scrive semplici e brevi frasi utilizzando la videoscrittura.	
	Conosce un programma di elaboratore di immagini.	Sa effettuare le prime operazioni con un elaboratore di immagini (Paint).	

[TORNA ALLA PAGINA INIZIALE](#)

## CLASSE SECONDA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE
Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.	Conosce le principali parti del computer: pulsanti di accensione, monitor, tastiera, mouse.	Accende e spegne in modo corretto la macchina.	Conoscere le principali parti del computer e semplici procedure di utilizzo.
		Utilizza il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.	
		Usa i principali comandi della tastiera.	
	Conosce la procedura per creare una cartella.	Crea una cartella personale.	
	Conosce la procedura necessaria per aprire, salvare e chiudere un file.	Apre e chiude un file. Salva con nome in una cartella e/o su supporto removibile.	
	Conosce la procedura necessaria per aprire e chiudere un'applicazione.	Apre e chiude un'applicazione.	
Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.	Conosce le principali norme di sicurezza.	Utilizza il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta.	
Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.	Conosce il software di videoscrittura.	Utilizza i primi elementi di formattazione (impostare il carattere – allineamento del testo) per scrivere brevi testi.	Conoscere e utilizzare software didattici e programmi di videoscrittura e videodisegno.
	Conosce il software per disegnare.	Sa effettuare le prime operazioni con un elaboratore di immagini.	
	Conosce alcuni software didattici.	Usa software didattici.	

[TORNA ALLA PAGINA INIZIALE](#)

## CLASSE TERZA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE
Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.	Conosce le principali parti del computer: pulsanti di accensione, monitor, tastiera, mouse.	Usa in modo sempre più sicuro il mouse e la tastiera.	Conoscere le principali parti del computer e semplici procedure di utilizzo.
	Conosce la procedura per creare una cartella.	Crea una cartella personale modificandone alcune proprietà.	
	Conosce la procedura necessaria per aprire, salvare e chiudere un file.	Apri e chiude un file.	
		Salva con nome in una cartella e/o su supporto removibile.	
Conosce la procedura necessaria per aprire e chiudere un'applicazione.	Apri e chiude un'applicazione.		
Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.	Conosce le norme di sicurezza.	Utilizza il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta.	
Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.	Conosce alcuni Software didattici.	Usa software didattici.	Conoscere e utilizzare software didattici e programmi di videoscrittura e videodisegno.
	Conosce il software di videoscrittura.	Approfondisce la conoscenza e la capacità di utilizzo di un programma di videoscrittura (seleziona il testo, conosce ed utilizza i principali comandi della tastiera, adopera i comandi di copia, taglia, incolla, stampa) per scrivere testi.	
		Inserisce in un testo l'immagine creata.	

	Conosce il software per disegnare.	Approfondisce ed estende l'utilizzo di un programma di grafica.	
--	------------------------------------	---	--

[TORNA ALLA PAGINA INIZIALE](#)

## CLASSE QUARTA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE
Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni seguendo una definita metodologia.	Conosce le procedure di apertura, chiusura cartelle/programmi e di salvataggio dei dati.	Crea una cartella personale modificandone alcune proprietà.	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione multimediale.
		Salva con nome in una cartella e/o su supporto removibile.	
		Organizza a cartelle la memoria del computer.	
		Apri e chiude un'applicazione.	
Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo.	Conosce alcuni Software didattici.	Usa software didattici.	
	Conosce il software di videoscrittura.	Approfondisce ed estende l'impiego della videoscrittura (inserimento di tabelle – caselle di testo – elenchi puntati/numerati – utilizzo della barra di disegno) per scrivere testi.	
Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.	Conosce le norme di sicurezza.	Utilizza il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta.	
Saper navigare e ricercare in rete.	Conosce la navigazione in Internet.	Accede ad alcuni siti Internet.	Conoscere e utilizzare la navigazione in internet.

[TORNA ALLA PAGINA INIZIALE](#)

## CLASSE QUINTA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITÀ	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE
Elaborare semplici progetti individualmente o con i compagni seguendo una definita metodologia.	Conosce le procedure di apertura, chiusura cartelle/programmi e di salvataggio dei dati.	Crea una cartella personale modificandone alcune proprietà.	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione multimediale.
		Salva con nome in una cartella e/o su supporto removibile.	
Comprendere che con molti dispositivi di uso comune occorre interagire attraverso segnali e istruzioni ed essere in grado di farlo.	Conosce alcuni Software didattici.	Apri e chiude un'applicazione.	
	Conosce il software di videoscrittura.	Usa software didattici.	
		Approfondisce ed estende l'impiego della videoscrittura (barra di disegno – word art – clip art – inserimento di colonne – impostazione pagina). Utilizza programmi per realizzare semplici presentazioni lineari e non (Power Point).	
Conosce i software di rielaborazione grafica.	Utilizza un programma di rielaborazione grafica.		
Utilizzare le Tecnologie della Informazione e della Comunicazione (TIC) nel proprio lavoro.	Conosce le norme di sicurezza.	Utilizza il PC in sicurezza assumendo la posizione corretta.	
Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.	Conosce gli strumenti da disegno: riga, squadra, compasso.	Utilizza la riga, la squadra e il compasso per semplici disegni tecnici.	
Saper navigare e ricercare in rete.	Conosce la navigazione in Internet.	Accede ad alcuni siti Internet.	Conoscere e utilizzare la navigazione in internet.
		Utilizza, dietro la guida dell'insegnante, i motori di ricerca per cercare informazioni.	
	Conosce la posta elettronica.	Sa comunicare con la posta elettronica.	

[TORNA ALLA PAGINA INIZIALE](#)