



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO**

**ISTITUTO COMPrensIVO "LUIGI EINAUDI" DI SALE MARASINO (BS)**

Via Mazzini, 28 - 25057 Sale Marasino (BS) - Tel. 030986208 - Fax 0309820063 [bsic87100b@pec.istruzione.it](mailto:bsic87100b@pec.istruzione.it) - [bsic87100b@istruzione.it](http://bsic87100b@istruzione.it)

C. F. 98149890174 - C. M. BSIC87100B - Codice Univoco per fatturazione elettronica UFJYQL

**CURRICULO DELLA SCUOLA  
DELL'INFANZIA, PRIMARIA E  
SECONDARIA DI PRIMO GRADO  
ISTITUTO COMPrensIVO**



**"LUIGI EINAUDI"  
DI SALE MARASINO**

*TRAGUARDI SVILUPPO DELLE COMPETENZE*

- L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e materiali di vario tipo.
- 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.
- Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

**Informatica/Tecnologia**  
**Obiettivi di apprendimento scuola Primaria**

Descrittori	<i>Classe prima</i>	<i>Classe seconda</i>	<i>Classe terza</i>	<i>Classe quarta</i>	<i>Classe quinta</i>
<b>A. VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascoltare semplici istruzioni in sequenza ed eseguirle in forma grafica e pratica.</li> <li>• Sapere accendere e spegnere il computer ed utilizzare il mouse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare prove ed esperienze di materiali vari.</li> <li>• Sapere accendere e spegnere il computer, utilizzare il mouse e la tastiera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>• Saper utilizzare un programma di disegno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e documentare le funzioni principali di software informatici: (paint, word, power point...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere e documentare le funzioni principali di software informatici: (word, power point, excell....)</li> </ul>
<b>B. PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari, immaginandone possibili miglioramenti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esaminare oggetti e processi prevedendo l'impatto con l'ambiente</li> <li>• Saper Utilizzare vari strumenti di rappresentazione grafica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raccogliere informazioni, dati, immagini imparando ad accedere e navigare in internet.</li> <li>• Saper Utilizzare vari strumenti di rappresentazione grafica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizzare un evento usando internet per reperire notizie e informazioni.</li> <li>• Saper Utilizzare vari strumenti di rappresentazione grafica.</li> </ul>

<b>C. INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizzare manufatto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Smontare semplici oggetti e meccanismi, dispositivi comuni e apparecchiature obsolete.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere le principali parti costitutive di una postazione multimediale</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</li></ul>
---	---	--	--	--	---

*TRAGUARDI SVILUPPO DELLE COMPETENZE*

- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.
- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.
- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o *infografiche*, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

**Tecnologia****Obiettivi di apprendimento scuola Secondaria**

Descrittori	<i>Classe prima</i>	<i>Classe seconda</i>	<i>Al termine della scuola Secondaria</i>
<b>A. VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>• Impiegare gli strumenti del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire misurazioni e rilievi grafici o fotografici</li> <li>• sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti.</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>• Accostarsi ad applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul>

<b>B. PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> <li>• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> <li>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare stime di grandezze fisiche riferite a materiali e oggetti dell'ambiente scolastico.</li> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> <li>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.</li> <li>• Pianificare le diverse fasi per la realizzazione di un oggetto impiegando materiali di uso quotidiano.</li> <li>• Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra o una presentazione multimediale usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</li> </ul>
<b>C. INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eseguire interventi di riparazione e manutenzione sugli oggetti scolastici o casalinghi.</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare semplici procedure per eseguire prove sperimentali nei vari settori della tecnologia (ad esempio: preparazione e cottura degli alimenti).</li> <li>• Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>

<i>Competenze e Obiettivi di Apprendimento di Tecnologia/Informatica - Traguardi</i>		
	Descrittori	<b><i>Tecnologia al termine della scuola secondaria di I grado</i></b>
<b>COMPETENZE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'alunno riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.</li> <li>- Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.</li> <li>- Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso.</li> <li>- Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.</li> <li>- Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i>, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.</li> </ul>
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>A. VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e interpretare semplici disegni tecnici ricavandone informazioni qualitative e quantitative.</li> <li>• Impiegare gli strumenti e le regole del disegno tecnico nella rappresentazione di oggetti o processi.</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul>
	<b>B. PREVEDERE, IMMAGINARE E PROGETTARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Immaginare modifiche di oggetti e prodotti di uso quotidiano in relazione a nuovi bisogni o necessità.</li> <li>• Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</li> </ul>
	<b>C. INTERVENIRE, TRASFORMARE E PRODURRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</li> <li>• Costruire oggetti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti.</li> </ul>