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

INDIVIDUAZIONE DEGLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (da indicazioni nazionali 2025)				
CLASSE PRIMA				
INDICATORE: INFORMAZIONE				
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONTENUTI/ATTIVITÀ**	**PERIODO/ORE**
Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	● Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera e schermo. ● Le funzioni di computer, Lim e tablet ● Semplici comandi in applicazioni audio-video (Es. YouTube…)	● Utilizzare mouse, tastiera e schermo ● Utilizzare app su Lim, tablet e computer per ricercare informazioni audio-video	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**
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

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

INDICATORE: COMUNICAZIONE				
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONTENUTI/ATTIVITÀ**	**PERIODO/ORE**
Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	● Ambienti virtuali. ● Giochi interattivi.	● Scegliere e identificare, con l'aiuto dell'adulto, tecnologie semplici e mezzi di comunicazione online per interagire in un determinato contesto.	Utilizzo consapevole di chat, social e giochi interattivi.	**Trimestre**
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI				
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONTENUTI/ATTIVITÀ**	**PERIODO/ORE**
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.	● Gli strumenti e i programmi per la creazione di artefatti e percorsi logici. ● Programmi di grafica.	● Creare semplici artefatti e percorsi logici ● Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno.	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**
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

INDICATORE: SICUREZZA				
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONTENUTI/ATTIVITÀ**	**PERIODO/ORE**

INDICATORE: COSTITUZIONE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
classe 1^ 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 -> Le programmazioni)	**Competenza n.1** Comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona Le regole sociali Diritti e doveri di ogni individuo **Competenza n.2** Dichiarazioni internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia **Competenza n.3** I principi di solidarietà,	**Competenza n.1** Riconoscere ed esplorare il valore delle diverse culture come arricchimento personale e sociale **Competenza n.2** Applicare semplici diritti e doveri in ambiente scolastico e familiare **Competenza n.3** Applicare i principi di solidarietà,	Attività laboratoriali in verticale/parallelo, in gruppi eterogenei di numero variabile (diadi, piccolo gruppo ecc.).	**Trimestre**
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. Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	• Rischi fisici nell' utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. • Semplici modalità per proteggere i dati personali (password, PIN…).	• Individuare alcuni rischi fisici nell' uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. • Individuare, con l'aiuto del docente, semplici modalità per proteggere il dispositivo in uso.	Brainstorming, utilizzo di immagini audio/video e simulazioni pratiche.	**Trimestre**
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

CLASSE SECONDA

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA MEDIANTE OSSERVAZIONI E PROVE DI INGRESSO COMUNI	
indicatori utilizzati nelle prove di ingresso	**indicatori utilizzati nelle osservazioni (indicare gli elementi di osservabilità - evidenze utili per la rilevazione del livello di partenza)**
//	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 SECONDA				
INDICATORE: INFORMAZIONE				
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONTENUTI/ATTIVITÀ**	**PERIODO/ORE**
Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.	• Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera e schermo. • Le funzioni di computer, Lim e tablet • Semplici comandi in applicazioni audio-video (Es. YouTube…).	• Utilizzare mouse, tastiera e schermo. • Utilizzare app su Lim,tablet e computer per ricercare informazioni audio-video.	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**
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

INDICATORE: COMUNICAZIONE				
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONTENUTI/ATTIVITÀ**	**PERIODO/ORE**

Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	• Ambienti virtuali. Giochi interattivi.	• Scegliere e identificare,con l'aiuto dell'adulto, tecnologie semplici e mezzi di comunicazione online per interagire in un determinato contesto.	Utilizzo consapevole di chat, social e giochi interattivi.	**Trimestre**
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI				
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONTENUTI/ATTIVITÀ**	**PERIODO/ORE**
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.	• Gli strumenti e i programmi per la creazione di artefatti e percorsi logici. • Programmi di grafica.	• Creare semplici artefatti e percorsi logici. • Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno.	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**
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

INDICATORE: SICUREZZA				
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONTENUTI/ATTIVITÀ**	**PERIODO/ORE**
Comprendere e spiegare il funzionamento di dispositivi tecnologici semplici e alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo	• Rischi fisici nell' utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. Semplici modalità per proteggere i dati personali (password, PIN…).	• Individuare alcuni rischi fisici nell' uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. • Individuare, con l'aiuto del docente, semplici	Brainstorming, utilizzo di immagini audio/video e simulazioni pratiche.	**Trimestre**

di energia e il relativo impatto ambientale e iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.		modalità per proteggere il dispositivo in uso.		
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

INDICATORE: COSTITUZIONE				
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONTENUTI/ATTIVITÀ**	**PERIODO/ORE**
Classe 2^ 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)	**Competenza n.1** Le regole della convivenza civile Le regole sociali Diritti e doveri di ogni individuo **Competenza n.2** Dichiarazioni internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia **Competenza n.3** I principi di solidarietà, uguaglianza e il rispetto della diversità	**Competenza n.1** Partecipare alle attività individuali e collettive rispettando i ruoli del gruppo Interagire positivamente con gli altri **Competenza n.2** Applicare semplici diritti e doveri in ambiente scolastico e familiare **Competenza n.3** Applicare i principi di	Attività laboratoriali in verticale/parallelo , in gruppi eterogenei di numero variabile (diadi, piccolo gruppo ecc.).	**Trimestre**

		solidarietà, uguaglianza e il rispetto della diversità		
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA MEDIANTE OSSERVAZIONI E PROVE DI INGRESSO COMUNI	
indicatori utilizzati nelle prove di ingresso	**indicatori utilizzati nelle osservazioni (indicare gli elementi di osservabilità - evidenze utili per la rilevazione del livello di partenza)**
	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**
Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione	• I motori di ricerca. La funzione "cerca" nei principali motori di ricerca ("tutti", "immagini,", "notizie", "video", "Maps"). • I principali siti da cui ricavare informazioni.	• Utilizzare i motori di ricerca per ricavare informazioni. • Utilizzare i filtri dei motori di ricerca per ricavare informazioni. • Scegliere i siti più adeguati da cui	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**

tecnica e commerciale.		ricavare informazioni.		
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

INDICATORE: COMUNICAZIONE				
TRAGUARDI DI COMPETENZA	**CONOSCENZE**	**ABILITÀ**	**CONTENUTI/ATTIVITÀ**	**PERIODO/ORE**
Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	• Ambienti virtuali (Classroom). • Google App (Documenti, Presentazioni, Jamboard, Meet, Gmail). • Netiquette.	• Gestire il proprio account scolastico (Gmail). • Utilizzare le funzioni di base presenti nell'ambiente Classroom. Utilizzare le Google App per condividere dati, informazioni e contenuti digitali. • Distinguere le semplici norme comportamentali e le modalità di comunicazione da adottare in ambiente virtuale.	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**
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

INDICATORE: CREAZIONE DI CONTENUTI

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ATTIVITÀ	PERIODO/ ORE
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.	• Programmi di videoscrittura e creazione di immagini (pixel art, zaplycode.it) presentazioni. • L'ora del codice: studio.code.org, Scratch.	• Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi. • Creare documenti digitali per la presentazione di ricerche con la guida dell'insegnante. • Sviluppare il pensiero logico e algoritmico attraverso semplici attività di coding.	• Creazione di elaborati trasversali a tutte le discipline attraverso l'utilizzo di App di Google (presentazioni, documenti, fogli…) e piattaforme sul web (Canva…). • Creazione di giochi, disegni con l'utilizzo di algoritmi e programmazione " a Blocchi" su piattaforme on-line (code.org, Scatch…).	**Trimestre**
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	• Programmi di videoscrittura e creazione di presentazioni (funzioni base). • L'ora del codice: studio.code.org, Scratch (funzioni base).	• Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi (funzioni base). • Creare documenti digitali per la presentazione di ricerche con la guida dell'insegnante.	• Creazione di semplici elaborati trasversali a tutte le discipline attraverso l'utilizzo di App di Google (funzioni base). • Creazione di giochi, disegni con l'utilizzo 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
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	• 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.	• Individuare i rischi nell'utilizzo della rete internet • Individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. • Rispettare le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali. • Proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es.	Brainstorming, utilizzo di immagini audio/video e simulazioni pratiche.	**Trimestre**

funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.		cyberbullismo). • Chiedere aiuto agli adulti in caso di necessità.		
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

INDICATORE: COSTITUZIONE

TRAGUARDI DI COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONTENUTI/ ATTIVITÀ	PERIODO/ORE
classe 3^ 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)	**Competenza n.1** Le regole della convivenza civile Le regole sociali Diritti e doveri di ogni individuo **Competenza n.2** Dichiarazioni internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia **Competenza n.3** I principi di solidarietà, uguaglianza e il rispetto della diversità	**Competenza n.1** 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. **Competenza n.2** Applicare diritti e doveri nei diversi contesti della vita quotidiana. **Competenza n.3** Applicare i principi di solidarietà, uguaglianza e il rispetto della diversità	Attività laboratoriali In verticale/parallelo, in gruppi eterogenei di numero variabile (diadi, piccolo gruppo ecc.).	**Trimestre**
	OBIETTIVI MINIMI (alunni con BES)			
	//	//	//	//

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**
Se guidato, inizia ad interagire con i mezzi di comunicazione on line. Riconoscere i comportamenti corretti da utilizzare nella rete. Rispettare l'ambiente (aula informatica e corretto utilizzo dei device presenti), individuare gli effetti del degrado e dell'incuria.	• giochi didattici interattivi i mezzi e le diverse forme di comunicazione, con particolare riferimento a quelli digitali. • ambienti virtuali e piattaforme digitali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti.	• sperimentare forme di comunicazione attraverso giochi interattivi. • utilizzare codici e programmi specifici per comunicare semplici messaggi. • Scegliere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti.	• Elaborati creati con le App di Google (presentazioni, documenti, fogli…) e le diverse piattaforme presenti sul web (Canva…).	**Trimestre**

4. MODALITÀ DI VERIFICA DEI LIVELLI DI APPRENDIMENTO	
• Prove pratiche e laboratoriali.	4
• Prove pratiche e grafiche (indicare il numero)	4
• Compito di realtà:	• Cartelloni e prodotti grafici di vario tipo • Produzione di lavori multimediali • Produzione di testi scritti (interviste, brochure, articoli di giornale, ...) • Produzione di mappe, schemi

Documento redatto dal docente referente del dipartimento disciplinare		
data	*nome e cognome*	*firma*
Legnano, 30/09/2026	**Emanuele Gaudiano**	Emanuele Gaudiano

DOCENTI DIPARTIMENTO	
Cognome - Nome	Firma
CINIERO MARIANNA	
CARDELLA TIZIANA	
DI GIORGIO TERESA	
COLOMBO MARTA	
MARAZZINI ANDREA	
VETRO GIUSEPPA	
NICOLINO ANNA	

Condiviso dai componenti del DIPARTIMENTO DISCIPLINARE in data 30/09/2026