



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. NICOLINI"
DI CAPRANICA con plessi di VEJANO

Via Madre Teresa di Calcutta, snc tel. :0761 669085

vtic82500a@istruzione.it - vtic82500a@pec.istruzione.it

CM: VTIC82500A - CF: 80018870560 – Codice Univoco Ufficio UF9ZQ3

sito:www.icnicolinicapranica.edu.it

Curricolo verticale di Tecnologia scuola primaria

SC. PRIMARIA

CLASSE PRIMA

| DISCIPLINA | OBBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | ARGOMENTI TRATTATI | ORE | QUADRIMESTRE |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------|
| Italiano | Produrre semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari per la realizzazione | Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, di un biglietto, di un lapbook.. elencando gli strumenti e i materiali necessari. | 4 | 1° e 2° |
| Inglese | Produrre semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari per la realizzazione | Realizzare il biglietto per Halloween, Natale e Pasqua. | 3 | 1° e 2° |
| Matematica | Conoscere e utilizzare materiali, oggetti e semplici strumenti tecnologici Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi in relazione a oggetti e strumenti esplorati | Utilizzare il righello per costruire delle tabelle. Giochi di coding. Ricerca di giochi online e app e la loro sperimentazione utilizzando la lim. Esegue semplici confronti e misurazioni, anche attraverso disegni. Eseguire dei percorsi, seguendo dei comandi. | 6 | 1° e 2° |
| Arte | Produrre semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari per la realizzazione | Progettare e realizzare semplici manufatti con vari materiali. Pixel art. | 5 | 1° e 2° |
| Musica | Produrre semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari per la realizzazione | Disegnare e/o progettare e/o realizzare semplici strumenti musicali | 2 | 1° e 2° |

| | | | | |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------|
| Storia | Produrre semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari per la realizzazione | Realizzare la ruota della settimana, delle stagioni, dei mesi..... | 3 | 1° e 2° |
| Geografia | Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi in relazione a oggetti e strumenti esplorati | Esegue semplici confronti e misurazioni, anche attraverso disegni. Eseguire dei percorsi, seguendo dei comandi. | 3 | 1° e 2° |
| Scienze | Conoscere e utilizzare materiali, oggetti e semplici strumenti tecnologici Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi in relazione a oggetti e strumenti esplorati | Individua le funzioni di un oggetto. Denomina elementi di diverso tipo (cos'è, chi è....). Rileva somiglianze e differenze facili da cogliere. Ordina elementi in base alle loro proprietà (leggerezza, durezza, fragilità...). Descrive elementi osservati, evidenziandone caratteristiche, proprietà....(com'è? com'è fatto?...). Vari esperimenti. | 5 | 1° e 2° |
| Religione Cattolica | Produrre semplici oggetti elencando gli strumenti e i materiali necessari per la realizzazione | Realizzare un semplice biglietto. Pixel art. | 2 | 1° e 2° |
| Totale ore annue | | | 33 | |

CLASSE SECONDA

| DISCIPLINA | OBBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | ARGOMENTI TRATTATI | ORE | QUADRIMESTRE |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------|
| Italiano | Realizzare semplici oggetti con diversi tipi di materiali, seguendo semplici istruzioni | Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, di un biglietto, di un lapbook.. elencando gli strumenti e i materiali necessari. | 4 | 1° e 2° |
| Inglese | Realizzare semplici oggetti con diversi tipi di materiali, seguendo semplici istruzioni | Realizzare il biglietto per Halloween, Natale e Pasqua. | 3 | 1° e 2° |
| Matematica | Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi e risolverli | Indagine statistica: realizzare tabelle e grafici per analizzare i dati. Conoscere delle app con le quali si possono realizzare dei grafici. Coding. Utilizzare strumenti per il calcolo (abaco, multibase, regoli, materiale strutturato e non...). | 6 | 1° e 2° |
| Arte | Realizzare semplici oggetti con diversi tipi di materiali, seguendo semplici istruzioni | Progettare e realizzare semplici manufatti con vari materiali. Pixel art. | 5 | 1° e 2° |
| Musica | Realizzare semplici oggetti con diversi tipi di materiali, seguendo semplici istruzioni | Disegnare e/o progettare e/o realizzare semplici strumenti musicali | 2 | 1° e 2° |
| Storia | Realizzare semplici oggetti con diversi tipi di materiali, seguendo semplici istruzioni | Misurazione del tempo: costruire una linea del tempo, costruire un orologio di carta, costruire giochi di una volta..... | 3 | 1° e 2° |
| Geografia | Esplorare e interpretare nell'ambiente circostante gli elementi di tipo naturale e tecnologico | Eseguire dei percorsi, seguendo dei comandi. Osservazione degli elementi naturali e artificiali. | 3 | 1° e 2° |
| Scienze | Esplorare e interpretare nell'ambiente circostante gli elementi di tipo naturale e tecnologico Prevedere e immaginare proprietà, caratteristiche e funzioni di oggetti, strumenti e materiali | La materia e le sue caratteristiche: i solidi, i liquidi e i gas. Descrivere le caratteristiche principali dei diversi materiali: naturali e artificiali. Vari esperimenti. | 5 | 1° e 2° |
| Religione Cattolica | Realizzare semplici oggetti con diversi tipi di materiali, seguendo semplici istruzioni | Realizzare un semplice biglietto. Pixel art. | 2 | 1° e 2° |
| Totale ore annue | | | 33 | |

CLASSE TERZA

| DISCIPLINA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | ARGOMENTI TRATTATI | ORE | QUADRIMESTRE |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------------|
| Italiano | Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni | Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, di un biglietto, di un lapbook.. elencando gli strumenti e i materiali necessari. | 4 | 1° e 2° |
| Inglese | Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni | Realizzare il biglietto per Halloween, Natale e Pasqua. | 3 | 1° e 2° |
| Matematica | Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi e risolverli | Indagine statistica: realizzare tabelle e grafici per analizzare i dati. Conoscere delle app con le quali si possono realizzare dei grafici. Coding. Utilizzo di strumentazione adeguata per il disegno tecnico e relativa rappresentazione. | 6 | 1° e 2° |
| Arte | Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni | Progettare e realizzare semplici manufatti con vari materiali. Pixel art. | 5 | 1° e 2° |
| Musica | Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni | Disegnare e/o progettare e/o realizzare semplici strumenti musicali. | 2 | 1° e 2° |
| Storia | Analizzare oggetti e utensili di uso comune, le loro funzioni, le trasformazioni e i miglioramenti avvenuti nel tempo e la modalità d'uso in sicurezza | Impronte fossili su DAS. Cartelloni o lapbook. Impronte mani su fogli. Disegni di vasi di terracotta con decoro. Costruzione di un piccolo telaio. | 3 | 1° e 2° |
| Geografia | Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e tecnologico e descriverne le funzioni principali | Visualizzare il proprio territorio sulla carta geografica e poi in internet tramite "Google maps", impostando la visualizzazione "satellite". Disegnare la bussola e conoscere il navigatore satellitare. | 3 | 1° e 2° |
| Scienze | Analizzare oggetti e utensili di uso comune, le loro funzioni, le trasformazioni e i miglioramenti avvenuti nel tempo e la modalità d'uso in sicurezza | Eruzione vulcanica per reazione chimica. I sensi e gli strumenti tecnologici. L'acqua e i suoi utilizzi. L'aria e i suoi utilizzi. Vari esperimenti. | 5 | 1° e 2° |

| | | | | |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------|--------|
| Religione | Realizzare semplici oggetti con diversi tipi di materiali, seguendo semplici istruzioni | Realizzare un semplice biglietto. Pixel art. | 2 | 1°e 2° |
| Totale ore annue | | | 33 | |

CLASSE QUARTA

| DISCIPLINA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | ARGOMENTI TRATTATI | ORE | QUADRIMESTRE |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------------|
| Italiano | Comporre e scomporre semplici oggetti e meccanismi nei loro elementi e riconoscerne la funzione. | Costruire strumenti per l'apprendimento: la ruota dei verbi, la ruota dell'analisi grammaticale e logica... Lapbook Realizzare un biglietto di auguri... | 3 | 1° e 2° |
| Inglese | Comporre e scomporre semplici oggetti e meccanismi nei loro elementi e riconoscerne la funzione. | Costruire strumenti per l'apprendimento: la ruota dei verbi, degli aggettivi... Lapbook Realizzare un biglietto di auguri... | 3 | 1° e 2° |
| Matematica | Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti. | Giochi di logica utilizzando varie app alla lim... Programmare un semplice gioco "Scratch" Indagine statistica: realizzare tabelle e grafici per analizzare i dati. Conoscere delle app con le quali si possono realizzare dei grafici. Coding. Utilizzo di strumentazione adeguata per il disegno tecnico e relativa rappresentazione. | 5 | 1° e 2° |
| Arte | Osservare oggetti e materiali e rappresentare i dati raccolti attraverso, mappe, diagrammi, disegni, testi. Comporre e scomporre semplici oggetti e meccanismi nei loro elementi e riconoscerne la funzione. | Tassellazioni, disegnare a mano libera o utilizzando vari strumenti come il righello, compasso, goniometro... per riprodurre opere d'arte o oggetti. Realizzare dei manufatti..... | 5 | 1° e 2° |
| Musica | Comporre e scomporre semplici oggetti e meccanismi nei loro elementi e riconoscerne la funzione. | Disegnare e/o progettare e/o realizzare semplici strumenti musicali | 2 | 1° e 2° |
| Storia | Osservare oggetti e materiali e rappresentare i dati raccolti attraverso, mappe, diagrammi, disegni, testi. Comprendere i principi della programmazione, identificare i | Costruzione della linea del tempo per la collocazione delle civiltà. Le invenzioni delle civiltà dei fiumi e dei mari Utilizzare consapevolmente Internet | 3 | 1° e 2° |

| | | | | |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------|
| | problemi, risolverli e sviluppare contenuti. | per approfondire vari argomenti di studio. | | |
| Geografia | Osservare oggetti e materiali e rappresentare i dati raccolti attraverso, mappe, diagrammi, disegni, testi. Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti. | Realizzare mappe, diagrammi, disegni o testi per riportare i dati di diversi fenomeni come terremoti, il movimenti dei vulcani... Utilizzare app per l'apprendimento, realizzare mappe, slide.... | 3 | 1° e 2° |
| Scienze | Osservare oggetti e materiali e rappresentare i dati raccolti attraverso, mappe, diagrammi, disegni, testi. Prevedere le fasi di semplici procedure ed esperimenti | Il metodo sperimentale: applicare il metodo scientifico per confermare ipotesi, utilizzando anche strumenti tecnologici. Esperimenti: la scienza in cucina, i miscugli... | 5 | 1° e 2° |
| Educazione motoria | Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti. | La tecnologia nello sport | 2 | 1° e 2° |
| Religione | Osservare oggetti e materiali e rappresentare i dati raccolti attraverso, mappe, diagrammi, disegni, testi. | Tassellazioni, disegnare utilizzando vari strumenti come il righello, compasso, goniometro... per riprodurre opere d'arte di carattere religioso. | 2 | 1° e 2° |
| Totale ore annue | | | 33 | |

CLASSE QUINTA

| DISCIPLINA | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | ARGOMENTI TRATTATI | ORE | QUADRIMESTRE |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---------------------|
| Italiano | Elaborare semplici progetti scegliendo materiali e strumenti adatti. | Costruire strumenti per l'apprendimento: la ruota dei verbi, la ruota dell'analisi grammaticale e logica... Lapbook Realizzare un biglietto di auguri... | 3 | 1° e 2° |
| Inglese | Elaborare semplici progetti scegliendo materiali e strumenti adatti. | Costruire strumenti per l'apprendimento: la ruota dei verbi, degli aggettivi... Lapbook Realizzare un biglietto di auguri... | 3 | 1° e 2° |
| Matematica | Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti. | Giochi di logica utilizzando varie app alla lim... Programmare un semplice gioco "Scratch" Indagine statistica: realizzare tabelle e grafici per analizzare i dati. Conoscere delle app con le quali si possono realizzare dei grafici. Coding. Utilizzo di strumentazione adeguata per il disegno tecnico e relativa rappresentazione. La numerazione romana. Uso della calcolatrice. | 5 | 1° e 2° |
| Arte | Elaborare semplici progetti scegliendo materiali e strumenti adatti. | Realizzazione di manufatti, biglietti d'auguri... | 5 | 1° e 2° |
| Musica | Elaborare semplici progetti scegliendo materiali e strumenti adatti. | Disegnare e/o progettare e/o realizzare semplici strumenti musicali | 2 | 1° e 2° |
| Storia | Elaborare semplici progetti scegliendo materiali e strumenti adatti. Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti. | Costruzione della linea del tempo per la collocazione delle civiltà. Le invenzioni delle civiltà: greca, macedone... Utilizzare consapevolmente Internet per approfondire vari argomenti di studio. | 2 | 1° e 2° |

| | | | | |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------|
| Geografia | <p>Assumere atteggiamenti di cura verso l'ambiente attraverso l'uso consapevole di materiali e risorse varie.</p> <p>Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti.</p> | <p>Rapporto consapevole tra l'uomo e l'ambiente, l'uso delle energie rinnovabili nel territorio italiano.</p> <p>Utilizzare consapevolmente Internet per approfondire vari argomenti di studio.</p> | 3 | 1° e 2° |
| Scienze | <p>Assumere atteggiamenti di cura verso l'ambiente attraverso l'uso consapevole di materiali e risorse varie.</p> <p>Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse di consumo di energia e del relativo impatto ambientale.</p> <p>Comprendere i principi della programmazione, identificare i problemi, risolverli e sviluppare contenuti.</p> | <p>Inquinamento, ecosistema, energia pulita...</p> <p>L'importanza dell'energia, l'energia pulita: eolica, idrica...</p> <p>Utilizzare consapevolmente Internet per approfondire vari argomenti di studio.</p> <p>Vari esperimenti.</p> | 4 | 1° e 2° |
| Educazione motoria | <p>Assumere atteggiamenti di cura verso l'ambiente attraverso l'uso consapevole di materiali e risorse varie.</p> | <p>Avere cura dell'ambiente in cui si pratica l'attività sportiva</p> | 3 | 1° e 2° |
| Religione | <p>Elaborare semplici progetti scegliendo materiali e strumenti adatti.</p> | <p>Realizzazione di manufatti, biglietti d'auguri...</p> | 3 | 1° e 2° |
| Totale ore annue | | | 33 | |

