



**ISTITUTO COMPRESIVO "AMERIGO VESPUCCI" - VIBO MARINA**

**SCUOLA PRIMARIA**

**PROGETTAZIONE DIDATTICA DISCIPLINARE PER  
COMPETENZE di  
TECNOLOGIA  
CLASSE QUARTA**

**ANNO SCOLASTICO 2022/2023**

# TECNOLOGIA

## CLASSE QUARTA

### COMPETENZA CHIAVE-EUROPEA

**COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO.** *La competenza in campo tecnologico implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.*

#### NUCLEI FONDANTI

#### INDICATORI DI COMPETENZA

#### VEDERE E OSSEVARE

*Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale identificando alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo energetico Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi da etichette o altra documentazione.*

#### PREVEDERE E IMMAGINARE

*Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento Realizzare oggetti seguendo una precisa metodologia progettuale e utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.*

#### INTERVENIRE E TRASFORMARE

*Sapersi orientare tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso adeguato nelle diverse situazioni.*

### COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE

- *Possiede forme di pensiero e atteggiamenti che sostengono interventi trasformativi dell'ambiente circostante attraverso un uso consapevole e intelligente delle risorse.*
- *Analizza dati e fatti della realtà e verifica l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposte da altri.*
- *Affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi e ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.*

## TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- *Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.*
- *È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.*
- *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.*
- *Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.*
- *Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.*
- *È in grado di fare un uso adeguato delle tecnologie a seconda delle diverse situazioni.*



STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro elettronico.</li> <li>• Piattaforma G-Suite e applicativi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esercizi applicativi di vario tipo, disegno, attività pratiche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei Docenti e inseriti nel Piano Triennale.</li> </ul>

<b>UDA N.2: “LA NECESSITÀ DI COMUNICARE”</b> <b>TEMPI: DICEMBRE- GENNAIO</b>			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
<b>VEDERE E OSSEVARE</b>  <b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>  <b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del computer e di software di grafica e/o videoscrittura (Paint, word, ...)</li> <li>• Utilizzare la tecnologia informatica per reperire informazioni.</li> <li>• Conoscere gli strumenti comunicativi nel tempo.</li> <li>• Navigare in internet e usare i principali motori di ricerca per informarsi e documentarsi.</li> <li>• Eseguire ricerche online guidate.</li> <li>• Usare software didattici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Word di Microsoft: i comandi, il controllo ortografico, la formattazione.</li> <li>• Programma Paint.</li> <li>• Internet</li> <li>• Dalla macchina a caratteri mobili al pc.</li> <li>• Risultati della ricerca adeguati alle necessità.</li> <li>• Attendibilità delle fonti con l'aiuto dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programma word: digitazione al computer di testi; programma Paint: illustrazione dei testi e colorazione delle immagini; stampa dei lavori.</li> <li>• Ricerca di informazioni</li> <li>• Schede di approfondimento, ricerche e uso di Internet.</li> </ul>

STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro elettronico.</li> <li>• Piattaforma G-Suite e applicativi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esercizi applicativi, ricerche e confronti di immagini.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei Docenti e inseriti nel Piano Triennale.</li> </ul>

<b>UDA N.3: "IO ESPERIMENTO"</b> <b>TEMPI: FEBBRAIO - MARZO</b>			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
<b>VEDERE E OSSEVARE</b>  <b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>  <b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> <li>• Utilizzare tecniche artistiche di vario tipo.</li> <li>• Stimolare l'adozione di stili di vita responsabili e sostenibili nel rispetto delle esigenze locali e globali.</li> <li>• Conoscere le principali tecniche di conservazione dei cibi.</li> <li>• Riconoscere le fasi di una ricetta alimentare.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il barometro, materie e materiali.</li> <li>• Manufatti vari</li> <li>• Gli alimenti</li> <li>• Cartelle nominate per salvare e categorizzare file (sul dispositivo) per poi reperirle con facilità.</li> <li>• Attenzione alla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disegno di oggetti e strumenti.</li> <li>• Attività manipolative.</li> <li>• Lezione interattiva dialogata, lezione frontale, dibattito.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i processi di trasformazione degli alimenti e la loro importanza a livello nutrizionale.</li> <li>• Colorare un testo.</li> <li>• Inserire elenchi puntati.</li> </ul>		
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE		VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro elettronico.</li> <li>• Piattaforma G-Suite e applicativi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esercizi applicativi di vario tipo, disegno; esercizi di completamento, vero/falso, corrispondenza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei Docenti e inseriti nel Piano Triennale.</li> </ul>	

**UDA N.4: "SCUOLA ECO-ATTIVA"**  
**TEMPI: APRILE - MAGGIO - GIUGNO**

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
-----------------	----------------------------	-----------	-------------

<b>VEDERE E OSSEVARE</b>  <b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>  <b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazioni, misurazioni, fotografie dell'ambiente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservare e riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisi critica di un oggetto e ricerca di opportuni correttivi ai difetti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conversazioni aperte e guidate.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzazione di oggetti con materiali di riciclo.</li> <li>• Utilizzare le principali opzioni del sistema operativo per selezionare, copiare, salvare, trasferire dati.</li> <li>• Utilizzare il programma di videoscrittura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Segnalibri, lavoretti di Natale, carnevale, Pasqua, addobbi vari con l'utilizzo di vario materiale.</li> <li>• Strumenti digitali utilizzati per un tempo stabilito con a fianco un adulto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività grafico/manipolative.</li> </ul>	
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA		VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registro elettronico.</li> <li>• Piattaforma G-Suite e applicativi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esercizi applicativi, grafico-manipolativi, di completamento.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei Docenti e inseriti nel Piano Triennale.</li> </ul>