



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	<i>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.</i>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<i>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.</i>
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<i>Sapersi orientare tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso adeguato nelle diverse situazioni.</i>

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

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

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

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

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

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

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

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