**PROGETTAZIONE DISCIPLINARE ANNUALE "TECNOLOGIA"**

CLASSE QUARTA – SCUOLA PRIMARIA

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NUCLEI** | **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** | **CONOSCENZE/ABILITA’** | ***Traguardi in itinere*** | **COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO** |
| **A  VEDERE E OSSERVARE** | **A1** Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.  **A2** Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio  **A3** Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, disegni, testi.  **A4** Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.  **A5** Effettuare semplici misurazioni sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione.  **A6** Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. | -Prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.  - Lettura di guide d’uso o istruzioni di montaggio ed individuazione delle informazioni utili.  - Rappresentazione dei dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, disegni, testi.  - Uso corretto degli strumenti del disegno tecnico (riga, goniometro).  - Semplici misurazioni sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione.  - Approccio a nuove applicazioni informatiche e riconoscimento delle principali funzioni. | ***L’allievo:***  ***classifica i materiali conosciuti in base alle loro principali caratteristiche;***  ***schematizza semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti di uso comune indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione;***  ***utilizza elementi del disegno tecnico;*** | ***COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA***  ***COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA***  ***COMPETENZA DIGITALE***  ***IMPARARE AD IMPARARE***  ***COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE***  ***CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE*** |
| **B -**  **PREVEDERE E IMMAGINARE** | **B1** Risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici, pianificando una strategia.  **B2** Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.  **B3** Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.  **B4** Saper effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico. | - Progressivo consolidamento del pensiero computazionale inteso come processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia.  - Fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari.  - Riconoscimento dei difetti di un oggetto e ipotesi su possibili miglioramenti.  - Stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico. | ***risolve problemi di varia natura pianificando strategie;***  ***pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto, anche utilizzando materiali per costruzioni (LEGO, MECCANO …) e collabora con i compagni;*** |
| **C - INTERVENIRE E TRASFORMARE** | **C1** Smontare semplici oggetti e meccanismi.  **C2** Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico  **C3** Gestire autonomamente procedure basilari nell’utilizzo corretto del computer.  **C4** Utilizzare software didattici relativi a diverse aree disciplinari.  **C5** Utilizzare semplici programmi di disegno e/o di videoscrittura scoprendone le funzionalità, sia autonomamente, sia collaborando con i compagni.  **C6** Potenziare la possibilità di comunicare, sperimentando nuovi codici e orientandosi nel loro utilizzo.  **C7** Saper cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete.  **C8** Acquisire progressivamente la consapevolezza delle responsabilità connesse all’uso di piattaforme e applicazioni, per non nuocere a se stessi e agli altri. | -Smontaggio di semplici oggetti e meccanismi.  -Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione del proprio corredo scolastico.  - Comandi principali del computer e dei programmi (organizzazione files e cartelle, salvataggio, recupero e trasferimento dati).  - Semplici software didattici.  - Scrittura e/o modifica di testi, utilizzo corretto dei principali strumenti di formattazione, inserimento di semplici tabelle e immagini.  - Manipolazione di immagini (ridimensionamento, ritaglio, rotazione, risoluzione, importazione/esportazione…)  - Altri codici di comunicazione:  immagini, emoji, frecce direzionali, call out… ; ricerca/creazione/sviluppo di nuovi elementi comunicativi.  - Ricerca di informazioni in rete (navigazione in siti protetti) funzionali al conseguimento di uno scopo.  - Utilizzo corretto di piattaforme e applicazioni. | ***usa software didattici a complemento delle discipline e conosce le funzionalità principali di un programma di videoscrittura e/o disegno;***  ***collabora con i compagni per raggiungere uno scopo;***  ***comunica utilizzando i codici e/o strumenti diversificati;***  ***si orienta tra i diversi codici comunicativi ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni;***  ***inizia a riconoscere in modo critico le opportunità della rete.*** |