

SCUOLA PRIMARIA TECNOLOGIA

CLASSE QUARTA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE TRASVERSALI *Competenze digitali. Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche. Spirito d'iniziativa e imprenditorialità. Consapevolezza ed espressione culturale*

PROFILO DELLE COMPETENZE	COMPETENZA SPECIFICA	<i>Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.</i>
<i>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale, la</i>	COMPETENZE TRASVERSALI	• Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. • Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. • Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. • Comprende e rispetta le regole della convivenza sociale. • Agisce sul contesto portando il proprio contributo. • Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o con altri. • È capace di interpretare l'informazione. • È capace di ricercare in modo autonomo nuove informazioni.

<i>struttura e il funzionamento. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale Utilizza strumenti multimediali.</i>			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI		L'alunno... 1. Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. 2. È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. 3. 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. 4. Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo 5. Utilizza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.	
NUCLEI FONDANTI		CONOSCENZE	ABILITA'
1	VEDERE E OSSERVARE	- Individuazione e descrizione di parti fondamentali di oggetti tecnologici esplorati. - Individuazione di funzioni specifiche di un artefatto.	Osservare e descrivere semplici oggetti tecnologici e conoscerne l'uso.

2	PREVEDERE E IMMAGINARE	• Rappresentazione di semplici oggetti mediante il disegno tecnico. • Progettazione di un semplice oggetto. • Argomentazione delle proprie scelte e confronto con quelle degli altri.	• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti, i materiali necessari e la sequenza delle operazioni • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.
3	INTERVENIRE E TRASFORMARE	• Composizione e scomposizione di oggetti nei loro elementi. • Costruzione di manufatti in base a istruzioni. • Utilizzo di specifici programmi informatici. • Navigazione in Internet.	• Costruire semplici manufatti seguendo le istruzioni allegate. • Conoscere e utilizzare le caratteristiche di alcuni programmi informatici. • Accedere ad Internet per cercare informazioni.
	SAPERI IRRINUNCIABILI “EVIDENZE” AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA		
1	• Individuazione e descrizione di parti fondamentali di oggetti tecnologici esplorati.	• Osservare e descrivere semplici oggetti tecnologici e conoscerne l'uso.	
2	• Classificazione di strumenti in base al loro uso. • Progettazione di un semplice oggetto.	• Classificare gli strumenti usati in base al loro utilizzo.	
3	• Costruzione di manufatti in base a istruzioni. • Utilizzo del computer. • Navigazione in Internet.	• Costruire semplici manufatti seguendo le istruzioni allegate. • Utilizzare il computer per scrivere e disegnare. • Accedere ad Internet per cercare informazioni.	