

CLASSE 4 ^ Primaria

TECNOLOGIA

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.

Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo, ma anche collaborando e cooperando con i compagni.

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione.

CONOSCENZE TRASVERSALI	ABILITÀ TRASVERSALI
<p>CONOSCE semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e la loro funzione.</p> <p>CONOSCE alcune regole per una comunicazione efficace e rispettosa.</p> <p>CONOSCE strategie che aiutano ad avviare il processo dell’imparare a imparare.</p>	<p>ASCOLTA, COMPRENDE ed ESEGUE consegne e procedure.</p> <p>UTILIZZA in modo consapevole oggetti di uso quotidiano in ambito scolastico.</p> <p>COLLABORA con i compagni su un progetto comune.</p> <p>CHIEDE aiuto quando si trova in difficoltà.</p>

	<p>SA fornire aiuto a chi lo chiede.</p> <p>ESPRIME opinioni e rispetta quelle degli altri.</p> <p>USA strategie che facilitano la comprensione, si pone domande, deduce il significato delle parole dal contesto.</p> <p>PRENDE decisioni in merito a un lavoro motivandole</p> <p>UTILIZZA strategie per avviare il processo “imparare a imparare”</p>
<p>NUCLEO VEDERE E OSSERVARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. ● Leggere e ricavare informazioni utili ad eseguire istruzioni. ● Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. ● Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 	
<p style="text-align: center;">CONOSCENZE</p>	<p style="text-align: center;">ABILITÀ</p>
<p>CONOSCE procedure per costruire tabelle o schemi di vario tipo.</p> <p>CONOSCE la funzione di semplici strumenti necessari al disegno tecnico</p> <p>CONOSCE alcune applicazioni tecnologiche di uso quotidiano e relative modalità di funzionamento.</p> <p>CONOSCE i principali dispositivi informatici di input e output.</p>	<p>COSTRUISCE tabelle e schemi di vario tipo</p> <p>UTILIZZA in modo convenzionale semplici strumenti per il disegno tecnico</p> <p>IMPIEGA alcune regole del disegno tecnico per rappresentare forme geometriche</p> <p>GESTISCE file e cartelle.</p> <p>UTILIZZA alcune periferiche del computer.</p>
<p>NUCLEO PREVEDERE E IMMAGINARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● Pianificare algoritmi per la fabbricazione di un oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, o per la programmazione di una sequenza comprendendo il rapporto tra codice sorgente e il risultato visibile (Coding). ● Organizzare un evento usando internet per reperire notizie e informazioni 	

CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>CONOSCE le regole per la costruzione di un algoritmo come procedimento risolutivo</p> <p>CONOSCE semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>CONOSCE i rischi nell'utilizzo della rete.</p>	<p>CODIFICA i singoli passi da fare per risolvere un problema.</p> <p>APPLICA le modalità operative del coding in maniera trasversale</p> <p>PROGETTA e REALIZZA un prodotto personale.</p> <p>UTILIZZA internet per le proprie necessità di studio e socializzazione.</p> <p>INDIVIDUA i rischi nell'utilizzo della rete Internet.</p>
NUCLEO INTERVENIRE E TRASFORMARE: OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DISCIPLINARI	
<ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire interventi di decorazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. ● Eseguire operazioni in sequenza per realizzare un manufatto. ● Cercare e selezionare sul computer o in rete un comune programma adeguato all'esecuzione di un compito dato. 	
CONOSCENZE	ABILITÀ
<p>CONOSCE il procedimento per realizzare decorazioni e semplici manufatti.</p> <p>CONOSCE i principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p>	<p>REALIZZA prodotti, manufatti e decorazioni.</p> <p>UTILIZZA software multimediali.</p>