

TECNOLOGIA CLASSE QUARTA			
PERIODO		UNITA' DI COMPETENZA	
ottobre-novembre - dicembre		<u>L'UOMO E LA TECNOLOGIA</u>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti corretti nell'ambiente di apprendimento. • L'alunno sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. • Analizza i fenomeni e la realtà e li descrive giustificando le proprie osservazioni e riflessioni. • Usa strumenti informatici. 	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI <ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Utilizza le conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare soluzione ai problemi. • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare e informazioni e per interagire con soggetti diversi 	COMPETENZE CHIAVE <ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche. • Competenze di base in scienza e tecnologia. • Imparare ad imparare. • Competenze digitali 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • L'uomo e la tecnologia. • Gli oggetti artificiali.
ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta i dati dell'osservazione 	CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> • Che cos'è la tecnologia. • Il rapporto tra l'uomo e la tecnologia. 	OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti di osservazione per conoscere alcune 	ATTIVITA' <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca di informazioni sulla storia di alcuni oggetti

<p>attraverso immagini, disegni e testi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper eseguire semplici procedure. • Saper scrivere con l'utilizzo di software specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il rapporto tra l'ambiente e la tecnologia. • L'oggetto nel tempo. • Coding e pensiero computazionale. 	<p>invenzioni dell'uomo nel corso della sua storia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sintetizzare le conoscenze acquisite ricorrendo a più strumenti. • Cogliere i concetti del ciclo di vita di un materiale. • Comprendere le indicazioni per eseguire semplici procedure. • Utilizzare i linguaggi di base appresi per descrivere eventi, fenomeni, norme, procedure e le diverse conoscenze disciplinari, anche mediante vari supporti (cartacei, informatici e multimediali). • Utilizzare in modo corretto la videoscrittura. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. 	<p>attraverso diversi strumenti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problem solving. • Rappresentazioni di grafici. • Uso di software applicativi. • Utilizzo dei programmi di videoscrittura.
---	--	--	---

TECNOLOGIA CLASSE QUARTA			
PERIODO		UNITA' DI COMPETENZA	
Gennaio – febbraio - marzo		<u>DENTRO L'OGGETTO</u>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti corretti nell'ambiente di apprendimento. • L'alunno sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. • Analizza i fenomeni e la realtà e li descrive giustificando le proprie osservazioni e riflessioni. • Usa strumenti informatici 	<p>COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Utilizza le conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare soluzione ai problemi. • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. <p>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.</p>	<p>COMPETENZE CHIAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche. • Competenze di base in scienza e tecnologia. • Imparare ad imparare. • Competenze digitali 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • La vita di un materiale. • Le risorse rinnovabili e non.
ABILITA'	CONTENUTI	OBIETTIVI	ATTIVITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Il ciclo di vita di un materiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che l'uomo ha la capacità di progettare 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavori di gruppo. • Problem solving.

<ul style="list-style-type: none">• Riconosce le caratteristiche di un materiale.• Interagisce con i dispositivi di uso comune.• Esegue semplici procedure.• Elabora progetti.	<ul style="list-style-type: none">• Alcune proprietà dei materiali.• le risorse naturali, rinnovabili e non.• Le materie plastiche e la carta.• I rifiuti e il loro riciclaggio.	<p>e di migliorare oggetti, anche in base alle nuove tecnologie o ispirandosi al mondo naturale.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cogliere le principali fasi del processo produttivo di un oggetto.• Elaborare e realizzare semplici progetti individualmente o con i compagni, seguendo una definita procedura.• Usare le nuove tecnologie e linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro, avanzare ipotesi e validarle, per autovalutarsi e per presentare i risultati del lavoro.	<ul style="list-style-type: none">• Rappresentazioni di grafici.• Uso di software didattici.
---	---	---	---

TECNOLOGIA CLASSE QUARTA

PERIODO		UNITA' DI COMPETENZA	
Aprile – maggio - giugno		<u>MACCHINE ED ENERGIA</u>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI	COMPETENZE CHIAVE	CONOSCENZE
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti corretti nell'ambiente di apprendimento. • L'alunno sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. • Analizza i fenomeni e la realtà e li descrive giustificando le proprie osservazioni e riflessioni. • Usa strumenti informatici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Utilizza le conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare soluzione ai problemi. • Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni. • Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare e informazioni e per interagire con soggetti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche. • Competenze di base in scienza e tecnologia. • Imparare ad imparare. • Competenze digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il sistema di navigazione sul web. • Il pensiero computazionale. • Il rapporto tra le macchine e l'uomo.
ABILITA'	CONTENUTI	OBIETTIVI	ATTIVITA'
	<ul style="list-style-type: none"> • Software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Navigare in internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavori di gruppo.

<ul style="list-style-type: none"> • Naviga in rete per fare ricerche. • Utilizza il linguaggio di programmazione informatica (coding). • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Software per lo sviluppo del pensiero computazionale. • Robotica. • Utilizzo consapevole di internet e conoscenza della netiquette. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguire procedure per utilizzare e condividere risorse didattiche. • Potenziare e utilizzare il coding. • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Utilizzare semplici algoritmi per l'ordinamento e la ricerca. • Comunicare anche utilizzando la lingua straniera(CLIL). 	<ul style="list-style-type: none"> • Problem solving. • Uso di software didattici. • Potenziamento e utilizzo del coding con Scratch/Arduino... (PSND). • Ricerche attraverso l'uso di internet. • Presentazioni utilizzando le estensioni di Google e/o semplici di presentazioni.
---	---	---	--