<table>
<tr><th colspan="4">TECNOLOGIA – CLASSE QUARTA</th></tr>
<tr><td>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA
DI RIFERIMENTO</td><td colspan="3">COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA – COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</td></tr>
<tr><td>FONTI DI LEGITTIMAZIONE</td><td colspan="3">Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 22/02/2018
Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 Maggio 2018</td></tr>
<tr><td>COMPETENZA DEL PROFILO
DELLO STUDENTE AL TERMINE
DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE</td><td colspan="3">Utilizzare le proprie conoscenze matematiche e scientifico tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà, per affrontare problemi e situazioni</td></tr>
<tr><td>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO
DELLE COMPETENZE AL TERMINE
DELLA SCUOLA PRIMARIA</td><td colspan="3">L’alunno/a
• 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.
• Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra
• documentazione tecnica e commerciale.
• Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse
• situazioni.
• Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico</td></tr>
<tr><td>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
OGGETTO DI VALUTAZIONE
PERIODICA E FINALE</td><td colspan="3">VEDERE E OSSERVARE:
• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio.
• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
PREVEDERE E IMMAGINARE:
• Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico.
INTERVENIRE E TRASFORMARE:
• Operare secondo le procedure del pensiero computazionale</td></tr>
<tr><td>Obiettivi di apprendimento
VEDERE E OSSERVARE

• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio.</td><td>Contenuti
VEDERE E OSSERVARE

• Unità di misura di lunghezza.
• Funzioni e modalità d’uso di etichette, volantini e istruzioni di montaggio.
• Regole basilari del disegno tecnico.</td><td>Abilità
VEDERE E OSSERVARE

• Effettuare semplici misurazioni dell’ambiente scolastico e/o dell’abitazione.</td><td>Atteggiamenti

• Valutazione critica e curiosità
• Interesse per le questioni etiche
• Attenzione sia alla sicurezza sia alla sostenibilità ambientale</td></tr>
</table>

• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.	• Le proprietà dei materiali. • Utilizzo di semplici applicazioni informatiche. • Coding. • Tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	• Leggere e comprendere le istruzioni utili per montare semplici oggetti. • Disegnare semplici oggetti rispettando le principali regole del disegno tecnico. • Scoprire le principali caratteristiche e proprietà dei diversi tipi di materiali. • Classificare i materiali in base alle loro caratteristiche e proprietà. • Manipolare diversi tipi di materiali utilizzando anche attrezzi diversi. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. • Rappresentare sequenze algoritmiche utilizzando le tipologie di schemi più opportune.	• Attenzione al progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale
Obiettivi di apprendimento **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico.	**Contenuti** **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Concetto di stima. • Relazione causa-effetto. • Funzionamento di un oggetto. • Struttura di un oggetto. • Internet come strumento di ricerca di informazioni.	**Abilità** **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Stimare, in maniera approssimativa, il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati. • Assumere consapevolezza delle scelte da prendere. • Individua difetti di un oggetto e apporta modifiche. • Progetta la realizzazione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali necessari. • Utilizzare internet per reperire notizie ed informazioni per organizzare un'uscita didattica.	

Obiettivi di apprendimento **INTERVENIRE E TRASFORMARE**	**Contenuti** **INTERVENIRE E TRASFORMARE**	**Abilità** **INTERVENIRE E TRASFORMARE**	
• Operare secondo le procedure del pensiero computazionale	• Confidenza nel trattare la complessità. • Perseveranza nel lavorare con problemi • Abilità nel trattare con aspetti sia umani che tecnologici • Capacità di comunicare e lavorare con gli altri.	• Analizzare i dati di un problema in base a criteri logici • Rappresentare i dati di un problema tramite astrazioni • Identificare, analizzare implementare e verificare le possibili soluzioni con una serie di combinazioni di passi e risorse.	