**II ISTITUTO COMPRENSIVO DI ANZIO Anno scolastico 2018 - 2019**

**PROGETTAZIONE CURRICOLARE CLASSI PARALLELE**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Progettazione scuola\_\_\_\_\_\_\_\_PRIMARIA\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Classi IV  Disciplina TECNOLOGIA Discipline concorrenti: tecnologia, geografia  Coordinatore: CRISTIANA AURELI | | | | |
| Competenza chiave: **COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA, GEOGRAFIA** | | | | |
| Macro Unità di Apprendimento **I/II QUADRIMESTRE** | | | | |
| Competenze specifiche/ di base | Obiettivi di apprendimento | | Azioni concrete/attività  (microabilità) | Metodologia |
| Nuclei tematici | Conoscenze/Abilità |
| 1. Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo; | ***Vedere e osservare*** | * Eseguire semplici misurazioni sull’ambiente scolastico. * Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio. * Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. * Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. * Descrivere le funzioni principali informatiche utilizzate solitamente. * Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. | * Descrive e distingue   elementi del mondo artificiale  cogliendone differenze e  funzioni.   * Osserva un oggetto di   uso comune per conoscerne  parti e funzioni.   * Conosce del funzionamento di oggetti attraverso la lettura delle istruzioni d’uso. * Rappresenta i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. * Acquisisce la conoscenza   pratica delle principali funzioni  di base di un PC .   * Usa gli strumenti principali   del programma di grafica  Paint e del programma di scrittura word | Per avvicinare gli alunni al mondo della tecnologia, si osserveranno in classe alcuni oggetti di uso  comune per incuriosire e stimolare alla scoperta. Si procederà alla conoscenza del loro funzionamento  e, successivamente, si cercherà di scomporli e ricomporli.  Riguardo all’informatica, si amplierà la conoscenza dei programmi Word e Paint. |
| 1. Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall’attività di studio; | ***Prevedere e immaginare*** | * Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico. * Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe e realizzare collettivamente regolamenti, istruzioni. * Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. | * Conosce oggetti attraverso semplici classificazioni riguardanti pesi o misure. * Usa adeguate risorse informative e organizzative per la progettazione di semplici prodotti. * Produce ipotesi sulle conseguenze di decisioni e scelte individuali o collettive |
| 1. Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell’uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate | ***Intervenire e trasformare*** | * Utilizzare semplici procedure per la preparazione e la presentazione degli alimenti, seguendo ricette e istruzioni scritte. * Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. * Realizzare un oggetto in cartoncino o altri materiali descrivendo il procedimento. * Cercare, selezionare, ed utilizzare sul computer un comune programma di video-scrittura. | * Usa adeguate risorse materiali per la preparazione,progettazione e produzione di un oggetto o di un alimento. * Smonta e rimonta semplici oggetti e meccanismi comuni. * Ripara e decora con materiali di uso comune il proprio corredo scolastico e della classe. * Usa gli strumenti principali del programma di video-scrittura Word.   . |