

Traguardi per lo sviluppo delle competenze di tecnologia al termine della scuola primaria

- L'alunno 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 o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

CLASSE QUARTA								
COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE DISCIPLINARI	AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE ATTIVATE		OBIETTIVI MINIMI	DIDATTICA INCLUSIVA	CRITERI DI VALUTAZIONE	RUBRICHE VALUTATIVE
			CONOSCENZE	ABILITA'				
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madre lingua • Comunicazione nelle lingue straniere. • Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia. • Competenza digitale. • Imparare ad imparare. • Competenze sociali e civiche. 	<p>Riconosce e identifica nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale</p> <p>Conosce e utilizza semplici oggetti di uso comune descrivendone la struttura e il funzionamento</p>	Vedere e osservare	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno conosce : <ul style="list-style-type: none"> - uso, riuso e riciclaggio dei rifiuti, protezione della natura, risparmio energetico; • i sistemi operativi più comuni e i software applicativi (word,excel, powerpoint); • procedure per la produzione di testi e disegni anche digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le potenzialità, i limiti ed i rischi dell'uso incondizionato delle tecnologie. • Leggere e comprende istruzioni. • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Usare programmi di videoscrittura per scrivere semplici testi. • Usare internet come mezzo per approfondire lo studio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere alcune parti del pc (input ed output). - Utilizzare alcuni software al computer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Esercizi collettivi -Esercizi graduati -Esercizi guidati -Lavoro in coppia -Tutoraggio -Cooperative learning -Supporto di immagini -Giochi strutturati -Esperienze concrete 	<p>Comprende il funzionamento degli oggetti e strumenti e li utilizza.</p>	<p>10-Osserva, rappresenta e utilizza elementi del mondo artificiale e antropologico in modo corretto e preciso.</p> <p>9-8-Osserva, rappresenta e utilizza elementi del mondo artificiale in modo corretto.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Spirito di iniziativa e imprenditorialità. • Consapevolezza ed espressione culturale. 			<ul style="list-style-type: none"> • procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare; • inserimento di tabelle e grafici relativi ad indagini su un documento word o excel effettuate; • utilizzo della LIM. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la LIM. • Imparare divertendosi 		- Uso della LIM e del computer		<p>7-6 Osserva, rappresenta e utilizza elementi del mondo artificiale con qualche incertezza.</p> <p>5-Non è in grado di procedere nel lavoro in modo autonomo.</p>
	<p>Realizza oggetti seguendo una procedura e cooperando con i compagni.</p> <p>Usa le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali in situazioni diverse e nelle varie discipline.</p>	<p>Prevedere e immaginare</p> <p>Intervenire e trasformare</p>	<p>L'alunno pratica attività di coding:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizza alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (esercizi, giochi, programmi di utilità). <p>L'alunno utilizza:</p> <ul style="list-style-type: none"> -materiali diversi per realizzare oggetti e manufatti. - software multimediali per realizzare prodotti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il linguaggio di programmazione per sviluppare il pensiero computazionale. • Realizzare prodotti digitali. • Trovare le soluzioni per realizzare la propria idea. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto, elencando gli strumenti e i materiali necessari, e seguire istruzioni d'uso per realizzarlo. • Realizzare manufatti di uso comune. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare esercizi di coding per sviluppare il pensiero computazionale. • Realizzare manufatti di uso comune. 	<ul style="list-style-type: none"> -Esercizi collettivi -Esercizi graduati -Esercizi guidati -Lavoro in coppia -Tutoraggio -Cooperative learning -Supporto di immagini -Giochi strutturati -Esperienze concrete - Uso delle nuove tecnologie 	<p>Realizzare manufatti e prodotti digitali seguendo istruzioni e procedure.</p>	<p>10-Utilizza in modo appropriato e sicuro strumenti e materiali per realizzare prodotti anche digitali.</p> <p>9-8 Utilizza in modo corretto strumenti e materiali per realizzare prodotti anche digitali.</p> <p>7-6 -Utilizza in modo abbastanza corretto</p>

								<p>strumenti e materiali per realizzare semplici prodotti anche digitali.</p> <p>5- Fatica ad utilizzare strumenti e materiali, va guidato per realizzare semplici prodotti anche digitali.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

