



Nessuno deve essere in sosta, in panchina, a bordo campo

perché

«Ibi semper est victoria, ubi concordia est»

(P. Siro)



Scuola Infanzia Scuola Primaria Scuola Secondaria di I Grado
fric80400c@istruzione.it, fric80400c@pec.istruzione.it C. fiscale: 80005100609
 Via San Francesco n. 9. 03016 Guarcino (Fr) Tel. 077546256 Fax. 0775469433

PROGETTAZIONE ANNUALE A. S. 2022/2023

CLASSE QUARTA

DISCIPLINA	TECNOLOGIA
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dalle indicazioni del curricolo)</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

<p>COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA (dalle indicazioni del curricolo)</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. • Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.
<p>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA (dalle indicazioni del curricolo)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad Imparare: acquisire ed elaborare le informazioni e trasferirle in altri contesti, organizzare il proprio apprendimento in funzione dei tempi disponibili e del proprio metodo di studio e di lavoro." • Progettare: elaborare e progettare le proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, e verificando i risultati raggiunti." • Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri." • Risolvere problemi: affrontare situazioni problematiche, costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline".

<i>Articolazione della Progettazione</i>				
	Periodo settembre-gennaio		Periodo febbraio- giugno	
Nuclei fondanti (dalle indicazioni del curricolo)	ABILITÀ (dalle indicazioni del curricolo)	CONOSCENZE (dalle indicazioni del curricolo)	ABILITÀ (dalle indicazioni del curricolo)	CONOSCENZE (dalle indicazioni del curricolo)
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Riconoscere e documentare le nuove forme di energia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni. • Risparmio energetico: alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Riutilizzo e riciclaggio dei materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guide e istruzioni di montaggio.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari. • Usare un semplice linguaggio di programmazione (Coding, Pixel-Art). 	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. • Dispositivi automatici di uso comune. • Trasformazione di materiali: costruzione di manufatti in occasione delle festività o per approfondire argomenti di studio. <ul style="list-style-type: none"> • Coding - Pixel-Art. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari. • Usare un semplice linguaggio di programmazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. • Dispositivi automatici di uso comune. • Trasformazione di materiali: costruzione di manufatti in occasione delle festività o per approfondire argomenti di studio. • Coding - Pixel-Art.

ISTITUTO COMPRENSIVO DI GUARCINO – PROGETTAZIONE ANNUALE SCUOLA PRIMARIA

Docenti: Cardinale A. -Cianfrocca s. - Colella S. - Di Cola C. - Lisi S. - Patriarca C. - Quatrana O. - Tomei C. - Vinciguerra A.

			(Coding, Pixel-Art).	
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Utilizzare la video scrittura, programmi di disegno e giochi didattici interattivi . 	<ul style="list-style-type: none"> • Riutilizzo di materiali di facile consumo per costruire e /o realizzare manufatti • Pianificazione e realizzazione di artefatti in cartoncino (in occasione di festività, per approfondire argomenti disciplinari, ecc.) • Le principali applicazioni informatiche da utilizzare nelle proprie attività di studio 	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. • Utilizzare la video scrittura , programmi di disegno e giochi didattici interattivi . • Inviare e-mail per comunicare 	<ul style="list-style-type: none"> • Riutilizzo di materiali di facile consumo per costruire e /o realizzare in manufatti. • Pianificazione e realizzazione di artefatti in cartoncino (in occasione di festività, per approfondire argomenti disciplinari, ecc.) • Le principali applicazioni informatiche da utilizzare nelle proprie attività di studio
ATTIVITÀ	Le attività saranno esplicitate nella programmazione settimanale (sul registro elettronico Axios).			
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	Setting d’aula finalizzato alle diverse tipologie di attività didattiche svolte: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aula ✓ Laboratori (informatica, scienze, musica) □ Palestra 			

ISTITUTO COMPRENSIVO DI GUARCINO – PROGETTAZIONE ANNUALE SCUOLA PRIMARIA

Docenti: Cardinale A. -Cianfrocca s. - Colella S. - Di Cola C. - Lisi S. - Patriarca C. - Quatrana O. - Tomei C. - Vinciguerra A.

	<input type="checkbox"/> Spazi aperti della scuola <input type="checkbox"/> classi aperte Altro
METODOLOGIA Strategie Metodologico- Didattiche	L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezione frontale ✓ Lezione dialogata ✓ Discussione libera e guidata ✓ Costruzione di mappe ✓ Percorsi autonomi di approfondimento ✓ Attività legate all'interesse specifico ✓ Cooperative learning ✓ Circle time ✓ Tutoring ✓ Problem solving ✓ Peer education ✓ Brainstorming ✓ Didattica laboratoriale ✓ Utilizzo nuove tecnologie Altro
STRUMENTI	Gli strumenti a supporto di queste attività saranno scelti a seconda delle necessità tra i seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ✓ strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo ✓ film, videolezioni , materiale video. ✓ Esercizi guidati e schede strutturate. ✓ Contenuti digitali Altro

ISTITUTO COMPRENSIVO DI GUARCINO – PROGETTAZIONE ANNUALE SCUOLA PRIMARIA

Docenti: Cardinale A. -Cianfrocca s. - Colella S. - Di Cola C. - Lisi S. - Patriarca C. - Quatrana O. - Tomei C. - Vinciguerra A.

VERIFICHE DEGLI APPRENDIMENTI	<p>Le verifiche avverranno: (prove strutturate o semi strutturate, non strutturate predisposte dai docenti sulla base della programmazione comune)</p> <p>Prove soggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Digitali ✓ Orali ✓ Pratiche ✓ Lavori individuali di diversa tipologia ✓ Esercitazioni Collettive <p>Altro Prove oggettive</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Strutturate ✓ Semi strutturate ✓ Questionari <input type="checkbox"/> Comuni per classi parallele nelle discipline oggetto di prove INVALSI ✓ Prove di diversa forma di comunicazione <input type="checkbox"/> Grafiche e grafico pittoriche <input type="checkbox"/> Musicali ✓ Pratiche <input type="checkbox"/> Altro
VERIFICA DELLE COMPETENZE CON OSSERVAZIONE E RILEVAZIONE DELLE COMPETENZE ACQUISITE	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Compiti in forma di situazioni-problema -compiti di realtà ✓ Relazioni <input type="checkbox"/> Giochi di ruolo o simulazioni ✓ Elaborazione di prodotti ✓ Altro
VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI	<p>Diagnostica Formativa Sommativa</p> <p>Griglie di valutazione</p>

ISTITUTO COMPRENSIVO DI GUARCINO – PROGETTAZIONE ANNUALE SCUOLA PRIMARIA

Docenti: Cardinale A. -Cianfrocca s. - Colella S. - Di Cola C. - Lisi S. - Patriarca C. - Quatrana O. - Tomei C. - Vinciguerra A.