



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE «G. GALILEI»

Via della Concordia, 92 – 61100-PESARO - cod.fiscale **80006730412**
tel.0721/283030 fax 0721/450756
e-mail: psic828007@istruzione.it - pec: psic828007@pec.istruzione.it
web: www.icsgalilei.edu.it



PIANO DI STUDIO

TECNOLOGIA

Classe 4°

Anno scolastico 2022-2023

1. Obiettivi oggetto di valutazione

OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE DEL PRIMO QUADRIMESTRE	OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE DEL SECONDO QUADRIMESTRE
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare semplici oggetti, strumenti e dispositivi tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e utilizzare semplici oggetti, strumenti e dispositivi tecnologici.
<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare un oggetto/manufatto spiegando e documentando le fasi del percorso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare e realizzare un oggetto/manufatto spiegando e documentando le fasi del percorso.

2. Curricolo

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e di base in scienze e tecnologie • Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
COMPETENZE	ABILITA' - CONOSCENZE
IL MONDO FATTO DALL'UOMO	<p><i>Vedere e osservare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. • Descrivere le funzioni principali delle applicazioni informatiche utilizzate solitamente. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi

PIANIFICARE, FARE STIME	<p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, prescrizioni preventivi e correttivi. • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
STRUMENTI INFORMATICI E DI COMUNICAZIONE	<p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni. • Utilizzare semplici procedure per la selezione, 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 preventivamente le operazioni principali e documentando successivamente per iscritto e con disegni la sequenza delle operazioni.

3. Procedimenti per favorire il processo di apprendimento e di maturazione

A) Strategie per il **consolidamento** delle conoscenze e delle competenze:

- ❖ approfondimento e rielaborazione dei contenuti
- ❖ attività guidate a crescente livello di difficoltà
- ❖ esercitazione di fissazione/automatizzazione delle conoscenze
- ❖ uso di mappe, schemi, domande guida
- ❖ controllo dell'apprendimento con verifiche e controlli
- ❖ autocorrezione.

B) Strategie per il **recupero** delle conoscenze e competenze:

- ❖ studio assistito in classe
- ❖ adattamento dei contenuti disciplinari
- ❖ adeguamento dei tempi di assimilazione /apprendimento
- ❖ coinvolgimento in attività di gruppo e di “Cooperative learning”
- ❖ unità di apprendimento in modalità “coding”
- ❖ controllo dell’apprendimento con verifiche programmate
- ❖ uso di testi semplificati e/o facilitati
- ❖ esercitazioni personalizzate.

4. **Verifiche**

Le verifiche del livello di apprendimento avverranno mediante:

- ❖ interrogazioni
- ❖ conversazioni e colloqui
- ❖ prove scritte
- ❖ test oggettivi
- ❖ compiti di realtà
- ❖ prove pratiche
- ❖ osservazioni.

5. **Valutazione**

Per la valutazione del raggiungimento degli obiettivi di apprendimento disciplinare si utilizzerà la seguente griglia, presente altresì nel Vademecum per la valutazione, inserito all’interno del PTOF.

Legenda di riferimento

*	P.A.	B	I	A
LIVELLO	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio (Raggiunto)	Avanzato (Raggiunto)

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINARE

TECNOLOGIA CLASSI: I, II, III, IV, V.

Indicatori	Traguardi declinati per la classe quarta	Obiettivo oggetto di valutazione	Descrittori	LIVELLO
Conoscere e utilizzare oggetti e strumenti	L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento	Impiegare regole eseguire procedure per rappresentare semplici oggetti. Rappresentare i	Riconosce e osserva fenomeni in modo:	
			corretto, preciso e creativo	A
			corretto	I
			essenziale	B

	finale e la struttura.	dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Utilizzare semplici apparecchiature o dispositivi comuni.	non adeguato	P.A.
Realizzare manufatti	L'alunno conosce e/o utilizza diversi mezzi di comunicazione avvalendosi in modo appropriato nelle diverse situazioni. L'alunno progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.	Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.	Realizza oggetti, strumenti e utilizza un linguaggio tecnico in modo:	
			corretto, preciso e creativo	A
			corretto	I
			essenziale	B
			non adeguato	P.A.