

# Dalla Progettazione Curricolare alla Progettazione per Competenze

## CLASSE QUARTA SCUOLA PRIMARIA

<p><b>Competenze</b> attese al termine della <b>classe quarta</b> della scuola Primaria</p> <p><b>Competenza 1:</b> Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p><b>Competenza 2:</b> Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano e ne descrive la funzione principale</p> <p><b>Competenza 3:</b> E' a conoscenza di semplici processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale</p> <p><b>Competenza 4:</b> Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo da etichette, volantini o altra documentazione</p> <p><b>Competenza 5:</b> Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendone la funzione</p> <p><b>Competenza 6:</b> Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione di uso comune e ne fa un uso adeguato</p> <p><b>Competenza 7:</b> Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali</p>
---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Contenuti
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	
<p>Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione</p> <p>Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio</p> <p>Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti</p> <p>Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</p> <p>Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica</p> <p>Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi</p>	<p>Misura e rilievi fotografici di un ambiente conosciuto</p> <p>Lettura di informazioni sul montaggio di oggetti/giocattoli su libretto di istruzione o su tutorial multimediali</p> <p>Uso di goniometro , riga e squadre</p> <p>Le proprietà dei materiali</p> <p>La raccolta differenziata</p> <p>Conoscenza e descrizione di una applicazione informatica ( es giochi interattivi.....)</p> <p>Raccolta dati delle osservazioni in tabelle, grafici, mappe, disegni, testi</p>
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	<b>Contenuti</b>
<p>Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico</p> <p>Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla</p>	<p>Stime di misure di oggetti dell'ambiente scolastico</p> <p>Risparmio energetico e trasformazioni di energia</p>

<p>propria classe</p> <p>Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari</p>	<p>spreco dell'acqua e impianto di depurazione</p> <p>Progettazione di un manufatto anche con materiali di recupero</p>
<p><b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b></p>	<p><b>Contenuti</b></p>
<p>Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</p> <p>Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti</p> <p>Eeguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico</p> <p>Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni</p>	<p>Smontaggio di oggetti o giocattoli d'uso comune</p> <p>Abbellimenti del proprio corredo scolastico e dell'ambiente scolastico</p> <p>Costruzione di oggetti con materiale vario ( carta, cartoncino, plastica, ceramica, das, legno, sughero....)</p> <p>Utilizzo di procedure informatiche per la selezione, preparazione, presentazione degli alimenti.</p>