**TECNOLOGIA**

**CLASSI QUARTE A.S. 2017/2018**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** | **CONTENUTI**  **ATTIVITA’** | **TRAGUARDI DI COMPETENZA** |
| *Vedere e osservare:*  - eseguire semplici misurazioni nell’ambiente scolastico e/o nella propria abitazione e sui relativi arredi  - utilizzando guide d’uso e/o manuali, ricavare informazioni utili: materiale occorrente, sequenze di lavoro…  - utilizzare in modo corretto e preciso strumenti tecnici, es. righello, compasso, goniometro  - disegnare semplici figure tenendo conto di alcune caratteristiche geometriche  - effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.  - rappresentare i dati dalle osservazioni fatte/delle informazioni trovate attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.  *Prevedere e immaginare:*  - effettuare stime su pesi, lunghezze, estensioni, capacità…. di oggetti dell’ambiente scolastico, ambienti, distanze…  - prevedere possibili conseguenze di azioni, trasformazioni, decisioni  - riconoscere le differenze di un oggetto costruito rispetto al progetto iniziale ed eventualmente  immaginarne possibili correzioni  - pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.  *Intervenire e trasformare*  Coltivare la naturale predisposizione dei bambini a capire il funzionamento delle cose che li circondano;  Coltivare il desiderio di costruire e creare, utilizzando la fantasia e quindi innovando.  Sperimentare un approccio interdisciplinare delle conoscenze acquisite.  Sviluppare competenze di team working, relazionali ed allo stesso tempo sviluppare il senso di responsabilità: il lavoro di ciascuno contribuisce al successo del lavoro del gruppo.  Fornire un’occasione in più alla scuola per praticare il cooperative learning in alternativa alla lezione frontale ed al trasferimento verbale delle conoscenze da docente a discente. | - oggetti d’uso comune: materiali più idonei alla loro realizzazione e la relazione tra materiali,  forma, funzione e contesto d’uso.  -materiali e le loro principali caratteristiche  -utilizzo della LIM  -conoscenza ed utilizzo dell’azione di alcuni elementi su altri  -conoscenza di materiali, elementi naturali, fenomeni legati all’esperienza quotidiana  -esperienze di scienze  -costruzione di oggetti per il mercatino di Alìasafri  -origami  -realizzare modelli di manufatti semplici d’uso comune.  -costruzione di oggetti / di giochi/manufatti tridimensionali sia seguendo istruzioni sia progettandoli | 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 e 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  -inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.  -produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del progetto operato utilizzando elementi del disegno tecnico e strumenti multimediali |