

PROGRAMMAZIONE CLASSE IV ANNO SCOLASTICO 2020/2021

TECNOLOGIA		
VEDERE E OSSERVARE		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione. • Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi • Riconoscere le funzioni principali di una nuova applicazione informatica 	<p>Proprietà e caratteristiche di strumenti e materiali</p> <p>Esperimenti, stime e misurazioni</p> <p>Lettura e comprensione di guide e istruzioni</p> <p>Rappresentazione di oggetti d'uso quotidiano</p> <p>Uso di grafici, tabelle, mappe, disegni</p> <p>Funzioni della Lim</p>

PREVEDERE E IMMAGINARE		
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</p> <p>È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<p>Spunti di discussione in gruppo</p> <p>Relazioni causa/effetto</p> <p>Decisioni Ecosostenibili</p> <p>Osservazione di processi di trasformazione, dei fenomeni naturali e del loro impatto ambientale</p> <p>Funzionamento degli oggetti d'uso quotidiano</p> <p>Progetto di un semplice oggetto</p>

INTERVENIRE E TRASFORMARE		
	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni • Cercare, selezionare sul computer un comune programma di utilità 	<p>Realizzazione di modelli di manufatti semplici d'uso comune</p> <p>Competenza digitale</p> <p>Media literacy</p> <p>Uso della lim</p>

