

PROGRAMMAZIONE – TECNOLOGIA

SCUOLA PRIMARIA - INTERCLASSE QUARTA - 2019/20

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI ATTIVITA'	TRAGUARDI DI COMPETENZA
<p><u>Vedere e osservare:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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, 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. <p><u>Prevedere e immaginare:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p><u>Intervenire e trasformare</u></p> <p>Coltivare la naturale predisposizione dei bambini a capire il funzionamento delle cose che li circondano;</p> <p>Coltivare il desiderio di costruire e creare, utilizzando la fantasia e</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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 -costruzione di oggetti per il mercato di Aliasafri -realizzare modelli di manufatti semplici d'uso comune. 	<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 -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

<p>quindi innovando.</p> <p>Sperimentare un approccio interdisciplinare delle conoscenze acquisite.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>-costruzione di oggetti / di giochi/manufatti tridimensionali sia seguendo istruzioni sia progettandoli</p>	
---	--	--