

TABELLA DI PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE DISCIPLINARI

**CURRICOLO DI TECNOLOGIA<sup>1</sup> CLASSE IV SCUOLA PRIMARIA Anno scolastico 2017/2018**

<b>COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA</b>		
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p><u>VEDERE E OSSERVARE</u> Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed essere in grado di descriverne la struttura e il funzionamento.</p>	<p>Eeguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione ricavandone informazioni utili ad esempio sui rischi e la loro prevenzione, sulla disposizione ottimale degli arredi, ecc.). Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra, compasso, semplici grandezze scalari, riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.). 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.</p>	<p>Gli oggetti prodotti dall'uomo: riconoscere la tecnologia nei prodotti della nostra vita quotidiana e negli artefatti che ci circondano. Gli artefatti che modificano l'ambiente. I mezzi di trasporto. La stampante, lo scanner, la webcam e le loro funzioni. Internet e e-mail.</p>
<p><u>PREVEDERE E IMMAGINARE</u> Saper ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle situazioni.</p>	<p>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. Pianificare una gita o una visita didattica usando internet per reperire notizie e informazioni, con la supervisione dell'insegnante; costruire il programma della giornata, il cronogramma e calcolare i principali costi.</p>	<p>L'impatto ambientale dell'utilizzo dei mezzi di trasporto attuali: come ridurre l'inquinamento da questi provocato. Costruzione di artefatti: come l'agire tecnologico contribuisce a determinare la realtà.</p>
<p><u>INTERVENIRE E TRASFORMARE</u> produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p>	<p>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. Eeguire 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. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità con la diretta supervisione e il controllo dell'insegnante.</p>	<p>Manufatti legati alle festività e manufatti che diventano utili strumenti didattici. Programma di disegno (Paint....) Programma di videoscrittura (Word...)</p>

<sup>1</sup> Ad eventuale integrazione del curricolo di SCIENZE.