

**PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE CLASSI QUARTE
DISCIPLINA: TECNOLOGIA**

<p style="text-align: center;">Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della classe IV</p>	<p style="text-align: center;">Obiettivi di Apprendimento</p>	<p style="text-align: center;">Contenuti</p>	<p style="text-align: center;">Attività</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> <p>Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.</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> <p>Inizia a conoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.</p>	<p>Vedere e osservare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. <p>Prevedere e immaginare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. ▪ Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. <p>Intervenire e trasformare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. ▪ Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. ▪ Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materie e materiali • Oggetti e proprie funzioni. • Le macchine e tecnologie e le loro funzioni. • La sicurezza • Il barometro • La Rosa dei venti • L'anemometro • L'acquedotto. • Le fibre tessili. • Il colore della luce: il disco di Newton • Fonti e strumenti energetici ieri e oggi. • Le trasformazioni di materie prime e le loro fasi. • Il computer e le sue componenti. • La stampante, lo scanner, la webcam e le loro funzioni. • I programmi Word, Paint e il loro uso. • Internet e e-mail 	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno di oggetti e strumenti tecnologici. • Confronti e osservazioni • Creazione di piccoli artefatti. • Diagrammi di flusso, mappe, tabelle per la raccolta dati. • Conversazioni aperte e guidate. • Schede di approfondimento, ricerche e uso di Internet. • Cartelloni • Laboratori • Attività manipolative per la realizzazione di oggetti/strumenti. • Ricerche e confronti di immagini.

