

**Progettazione di TECNOLOGIA | CLASSE 4**

*Tutto quello che serve nel dettaglio da cui poter selezionare per realizzare la propria progettazione didattica annuale.*

**VERSO I TRAGUARDI DI COMPETENZA**

**L'alunna/o:**

<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• distingue e identifica nell'ambiente che lo circonda le strutture e i fenomeni di tipo naturale da quelli di carattere artificiale (artefatti);</li> <li>• conosce e utilizza in modo opportuno semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano di cui è in grado di descrivere la funzione principale e il modo di funzionamento;</li> </ul>
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale;</li> <li>• si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni/necessità;</li> </ul>
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conosce e utilizza in modo opportuno semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano di cui è in grado di descrivere la funzione principale e il modo di funzionamento.</li> </ul>

<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere la tecnologia nei prodotti della nostra quotidianità e negli artefatti che ci circondano.</li> <li>• Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione.</li> <li>• Distinguere il concetto di trasformazione riconducibile all'azione della natura (ambito delle scienze) da quello di trasformazione riconducibile alla tecnologia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Artefatti e loro impatto sull'ambiente</li> <li>• Tecnologie per trasformare l'ambiente</li> <li>• Oggetti e strumenti di uso quotidiano</li> </ul>
<b>PREVEDERE E IMMAGINARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso e istruzioni di montaggio.</li> <li>• Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.</li> <li>• Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struttura e funzione di artefatti d'uso quotidiano</li> <li>• Valutazione di pregio, difetto e rischio relativi ad apparecchi e attrezzature d'uso quotidiano</li> <li>• Uso di semplici applicazioni informatiche</li> </ul>
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTENUTI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare semplici oggetti e apparecchiature per comprenderne la relazione tra struttura e funzionamento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Struttura e funzione di oggetti e strumenti d'uso quotidiano</li> </ul>