

PIANO DI LAVORO ANNUALE DISCIPLINA *TECNOLOGIA* CLASSI IV SCUOLA PRIMARIA

Disciplina di riferimento per lo sviluppo della Competenza Chiave Europea “*Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia*”.

Disciplina concorrente nello sviluppo delle Competenze Chiave Europee “*Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione*”/ “*Competenze digitali*”/ “*Imparare ad imparare*”/ “*Competenze sociali e civiche*”/ “*Spirito di iniziativa*”

COMPETENZE DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	NUCLEI TEMATICI	ABILITÀ	CONTENUTI	METODOLOGIA STRUMENTI VERIFICHE
<p>Riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</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>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo</p>	<p>Vedere e osservare- Prevedere e immaginare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare i materiali di cui è costituito un oggetto. • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. • Realizzare semplici oggetti con materiale vario. • Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.). • Realizzare un cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<p>I contenuti sono in raccordo con le discipline di scienze, geometria, arte e immagine.</p> <p>Materie e materiali Oggetti e proprie funzioni. Disegno tecnico con strumenti appropriati. Attività manipolative per la realizzazione di oggetti/strumenti. Lavori in cartoncino con materiale riciclato.</p>	<p>Il percorso metodologico prevede da una parte l’approccio al computer dal punto di vista strumentale e uso della LIM; dall’altra un didattica del progettare e del fare. Si offrono agli alunni occasioni di lavoro, di collaborazione e di uso della propria creatività. Si svolgeranno attività di laboratoriali , nelle quali le esperienze di lavoro di gruppo e di tutoring favoriranno modalità cooperative degli alunni.</p>

<p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo</p>	<p>Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.</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>Vedere e osservare- Prevedere e immaginare</p>	<p>-Analizzare i materiali di cui è costituito un oggetto.</p> <p>-Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p>-Realizzare semplici oggetti con materiale vario.</p> <p>-Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di riga, squadra riproduzioni di simmetrie e traslazioni, ecc.).</p> <p>-Realizzare un cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</p>	<p>I contenuti sono in raccordo con le discipline di scienze, geometria, arte e immagine.</p> <p>Materie e materiali Oggetti e proprie funzioni. Disegno tecnico con strumenti appropriati. Attività manipolative per la realizzazione di oggetti/strumenti. Lavori in cartoncino con materiale riciclato.</p>	<p>CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI:</p> <p>Prove pratiche. Disegno geometrico. Realizzazione di artefatti. Osservazioni sistematiche in itinere.</p>
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a</p>	<p>Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</p> <p>Si orienta tra i diversi</p>	<p>Intervenire e trasformare</p>	<p>Usare Internet per reperire notizie e informazioni.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>		

partire dall'attività di studio.	mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico e strumenti multimediali.		Usare il PC e programmi applicativi.		
----------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------	--	--

Gli obiettivi di apprendimento sono stati programmati tenendo conto delle **Indicazioni Nazionali** per il raggiungimento dei traguardi di fine percorso.

Per gli alunni con una preparazione lacunosa e deficitaria si effettuerà **una semplificazione dei contenuti**.

San Felice Circeo,