

SCUOLA PRIMARIA I.C. di CREPELLANO

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI TECNOLOGIA

CLASSI IV

ANNO SCOLASTICO 2023/2024

INSEGNANTI:

**Gabellone Tamara 4^A
Rosano Maria Teresa 4^B
Balocchi Cinzia 4^C
Arbelti Francesca 4^D**

TRAGUARDI DELLE COMPETENZE AL TERMINE della CLASSE V

- L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall' uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.
- Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni.
- Esamina oggetti e processi in relazione all' impatto con l'ambiente e rileva segni e simboli comunicativi nella realtà quotidiana.
- Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia dell'umanità.
- È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati.
- Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

COMPETENZE DEL CURRICOLO ESSENZIALE

- L'alunno esplora il mondo circostante.
- Individua la funzione di oggetti e strumenti di uso comune.
- Utilizza strumenti informatici

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO	ESPERIENZE di APPRENDIMENTO	COMPETENZE DISCIPLINARI
----------------------------	-----------------------------	-------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Individuare le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina. • Esaminare oggetti e processi rispetto all'impatto con l'ambiente. • Comporre e scomporre oggetti nei loro elementi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzione di manufatti di supporto alla didattica con materiali diversi e in occasione delle festività. • Laboratorio didattico con l'Associazione restauratori del legno di Calcara con realizzazione del lavoretto di Natale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza materiali e strumenti coerentemente con il contesto d'uso. • Utilizza procedure per realizzare semplici elaborati personali.
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il rapporto fra il tutto e una parte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di manufatti per il Natalissimo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Costruisce mappe concettuali.
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti e materiali digitali. • Saper eseguire semplici opere multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo della Lim per approfondire argomenti, per esercitazioni e giochi didattici interattivi. • Mercatino della solidarietà organizzato e gestito dai bambini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza alcune periferiche del computer. • Sa utilizzare software multimediali. • Gestisce file e cartelle.