

Istituto Comprensivo “Luigi Capuana” – Mineo
Anno Scolastico 2020-2021

CURRICOLO DI : TECNOLOGIA

SCUOLA: PRIMARIA

CLASSI: QUARTE

INDICATORI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE (saper)	ABILITA'/COMPETENZE (saper fare/saper essere)
<i>A) Vedere e osservare</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eseguire semplici misurazioni e rilievi fotografici sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione 2. Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 3. Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti. 4. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. 5. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. 6. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. 	<p><u>U.A.1 - Matematica e tecnologia</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Contatori e calcolatrici 2. La calcolatrice 3. Gli strumenti di misura 4. Misurare 5. Disegno geometrico: come costruire i triangoli 6. Disegno geometrico: come costruire i poligoni <p><u>U.A.2 - Scienze e tecnologia</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La cassetta degli attrezzi 2. La durezza 3. Le proprietà dei materiali 4. Riscaldamento domestico 5. Le bevande gassate 6. Acqua pulita 7. Costruiamo una miniserra 8. Storia di una mozzarella 9. Facciamo la...differenza! 10. Riciclo 11. Riscaldamento globale 	<p><u>U.A.1 - Matematica e tecnologia</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conosce l'utilizzo degli strumenti di calcolo nella storia 2. Sa usare la calcolatrice per verificare calcoli complessi 3. Riconosce gli strumenti per misurare 4. Conosce la storia delle unità di misura 5. Applica le regole per realizzare il disegno geometrico <p><u>U.A.2 - Scienze e tecnologia</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riconosce l'ambito di utilizzo di diversi strumenti di osservazione e di misura 2. Conosce una parte della scala di MOHS per misurare la durezza 3. Riconosce l'origine e le caratteristiche dei materiali più comuni 4. Conosce le principali modalità del riscaldamento domestico
<i>B) Prevedere e immaginare</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico. 2. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali 		

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. 4. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 5. Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni. 	<u>U.A.3 - Informatica e tecnologia</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coding – gli animali: errore sotto controllo 2. E-book: il libro digitale 3. Lavoriamo sul libro digitale Un codice per disegnare: il coding 4. In movimento 5. Un saluto tra amici 6. Grafici al computer 7. Il telerilevamento 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Esegue un corretto riciclo dei materiali 6. Conosce cause e conseguenze del riscaldamento globale 7. Sa produrre una bevanda gassata attraverso una reazione chimica 8. Riconosce la tecnica di depurazione dell'acqua 9. Sa costruire una miniserra 10. Conosce il sistema produttivo di una filiera alimentare 11. Sa effettuare una corretta raccolta differenziata
<p><i>C) Intervenire e trasformare</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni 2. Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti. 3. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 4. Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 5. Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. 	<u>U.A.4 - Festività</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizzazione di biglietti per le festività: <ol style="list-style-type: none"> a. Natale b. Festa del papà c. Pasqua d. Festa della mamma 	<u>U.A.3 - Informatica e tecnologia</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizza il coding per effettuare una classificazione 2. Sa utilizzare un libro digitale come fonte di informazione 3. Sa usare un codice con semplici istruzioni di tipo iconico-numerico 4. Traduce il linguaggio naturale in un linguaggio codificato dal significato univoco, comprensibile da una macchina 5. Costruisce un programma per definire “azioni semplici” di alcuni personaggi 6. Sa realizzare grafici al computer 7. Conosce la tecnologia del telerilevamento e le sue applicazioni <u>U.A.4 - Festività</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizza biglietti per le festività