

CLASSE QUARTA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO TECNOLOGIA	
	1. OSSERVAZIONE	2. PROGETTAZIONE/SPERIMENTAZIONE
<b>CONOSCENZE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere l'esistenza delle guide d'uso.</li> <li>• Conoscere alcune regole del disegno tecnico.</li> <li>• Conoscere le proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Conoscere le funzioni principali di applicazioni informatiche.</li> <li>• Conoscere modalità grafiche di rappresentazione dei dati.</li> <li>• Essere consapevoli delle proprietà misurabili degli oggetti.</li> <li>• Conoscere i rapporti esistenti tra interesse individuale e bene collettivo.</li> <li>• Conoscere le caratteristiche proprie di un oggetto.</li> <li>• Conoscere materiali e strumenti per la fabbricazione di semplici oggetti.</li> <li>• Conoscere le risorse fornite da internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere parti di semplici oggetti e meccanismi.</li> <li>• Conoscere procedure per la preparazione e la presentazione di alimenti.</li> <li>• Conoscere modalità di decorazione, riparazione, manutenzione del proprio corredo scolastico.</li> <li>• Conoscere le fasi di costruzioni di un oggetto.</li> <li>• Conoscere l'esistenza di comuni programmi di utilità.</li> </ul>
<b>ABILITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.</li> <li>• Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>• Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>• Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.</li> <li>• Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</li> <li>• Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li> <li>• Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.</li> <li>• Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>• Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Smontare semplici oggetti o meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.</li> <li>• Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti.</li> <li>• Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico.</li> <li>• Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.</li> <li>• Usare un comune programma di utilità.</li> </ul>
<b>CONTENUTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manufatti e materiali di uso comune.</li> <li>• Oggetti tecnologici di uso quotidiano.</li> <li>• Computer, parti che lo compongono e periferiche.</li> <li>• Programmi di utilità.</li> <li>• Reti, internet e posta elettronica.</li> <li>• Progetti di costruzione.</li> </ul>	