DISCIPLINA: TECNOLOGIA classe 4ª

COMPETENZE **Traguardi da raggiungere al termine della scuola primaria**	**ABILITÀ** **Obiettivi nuove indicazioni**	**CONOSCENZE** **Contenuti disciplinari**	**COLLABORAZIONI** **Nuclei rispetto ai quali è richiesta la collaborazione di diverse discipline**
È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.	Esamina gli elementi fondamentali della terra: acqua, aria, suolo. Conosce i criteri della raccolta differenziata. Analizza modelli di macchine che utilizzano le diverse forme di energia per scoprirne problemi e funzioni. Indica le misure di prevenzione e intervento per i pericoli delle fonti di calore e di energia elettrica.	Conosce le caratteristiche e le proprietà: acqua, aria, suolo. Comprende i rischi legati all'inquinamento: acqua, aria, suolo. Conosce diversi tipi di energia.	Scienze Matematica Italiano Storia
Ricava informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini **o** altra documentazione tecnica e commerciale.	Individua, legge e comprende le principali informazioni.	Legge una tabella oraria di un servizio pubblico. Legge le istruzioni per realizzare un gioco. Legge etichette vario tipo.	Italiano Matematica Scienze Educazione all'immagine Geografia

Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.	Utilizza diversi mezzi di comunicazione per ricavare informazioni utili. Sceglie il mezzo di comunicazione più adatto alle esigenze del momento.	Conosce il funzionamento dei diversi mezzi di comunicazione. Conosce ed utilizza i diversi mezzi di comunicazione. Conosce i mezzi di comunicazione del proprio territorio.	Tutte le discipline
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.	Estrae i dati per la creazione di grafici. Sceglie il grafico adatto. Sa leggere e interpretare un grafico cartaceo e digitale.	Costruisce tabelle, mappe, diagrammi, testi.	Tutte le discipline.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	Cerca e seleziona sul computer il programma più utile all'attività. Rispetta i tempi di utilizzo. Usa in modo corretto gli strumenti tecnologici.	Conosce gli effetti dannosi alla salute relativi a un uso eccessivo del mezzo. Conosce i pericoli legati a un uso improprio della rete internet. Conosce la funzione dei diversi strumenti tecnologici e delle parti da cui sono composti.	Tutte le discipline.