PROGRAMMAZIONE CLASSI PRIME, SECONDE, TERZE
A.S. 2019/20

TECNOLOGIA

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA.**
- **COMPETENZA DIGITALE.**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA.

L'alunno:

· Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.

· È a conoscenza di semplici processi di trasformazione di risorse.

· Conosce e utilizza alcuni oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado intuirne la funzione principale.

· Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri, con la supervisione dell'insegnante.

			1°, 2°, 3°, 4° BIMESTRE
INDICATORI	**COMPETENZE**	**ABILITA'**	**ARGOMENTI E CONTENUTI**
VEDERE E OSSERVARE	➢ Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico e/o sulla propria abitazione. ➢ Leggere informazioni utili da guide d'uso o istruzioni. ➢ Impiegare alcune regole del disegno per rappresentare semplici oggetti. ➢ Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. ➢ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, anche con l'utilizzo di programmi multimediali.	L'alunno sa: ✓ Eseguire semplici misurazioni utilizzando strumenti di misurazione convenzionali e non. ✓ Leggere informazioni e seguire istruzioni di semplici compiti. ✓ Rappresentare i dati. ✓ Utilizzare programmi multimediali per la rappresentazione di dati. ✓ Osservare e riconoscere oggetti di materiali differenti. ✓ Riconoscere proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.	❖ Misurazioni con strumenti di misurazione convenzionali e non. ❖ Rappresentare i dati graficamente, anche con l'utilizzo di programmi multimediali (ad es. Paint o Microsoft Excel). ❖ Utilizzo di programmi multimediali per la videoscrittura e per la rappresentazione con tabelle, mappe ecc. ❖ Attività di pixel art ❖ Attività di coding unplugged e con l'utilizzo di programmi informatici.
PREVEDERE E IMMAGINARE	➢ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico e familiare. ➢ Intuire le conseguenze di decisioni o comportamenti	L'alunno sa: ✓ Comprendere di oggetti e utensili le funzioni e trasformazioni nel tempo. ✓ Comprendere l'utilizzo sicuro di utensili e di segnali di sicurezza più importanti.	❖ Realizzazione di manufatti utilizzando materiali di uso comune e di riciclo. ❖ Utilizzo del computer e dei più comuni browser per la navigazione in internet.

	personali o relative alla propria classe. ➢ Immaginare possibili miglioramenti di oggetti . ➢ Intuire la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. ➢ Utilizzare le informazioni per una ricerca anche con l'utilizzo di strumenti multimediali.	✓ Comprendere le caratteristiche tecnologiche degli strumenti d'uso più semplici. ✓ Utilizzare internet per reperire informazioni utili.	
INTERVENIRE E TRASFORMARE	➢ Saper utilizzare in modo corretto le risorse, evitando anche sprechi, inquinamento e deturpamento dell'ambiente. ➢ Riutilizzare e riciclare i materiali. ➢ Utilizzare procedure corrette per la classificazione di oggetti, per la preparazione e presentazione di un alimento.	L'alunno sa: ✓ Comprendere l'importanza del risparmio energetico. ✓ Comprendere e apprezzare la cultura del riciclaggio.	❖ La raccolta differenziata. ❖ Il riciclo e il riutilizzo di materiali per la fabbricazione di nuovi oggetti o manufatti.

COMPETENZE DI BASE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
A.S. 2019/20

TECNOLOGIA

- Osservare e denominare alcune caratteristiche degli oggetti d'uso comune e delle loro parti.
- Mettere in relazione i bisogni dell'uomo con gli oggetti che costruisce.
- Costruire semplici oggetti con materiali di recupero
- Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione