**PROGETTAZIONE DISCIPLINARE ANNUALE "TECNOLOGIA"**

CLASSE TERZA – SCUOLA PRIMARIA

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NUCLEI** | **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** | **CONOSCENZE/ABILITA’** | ***Traguardi in itinere*** | **COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO** |
| **A VEDERE E OSSERVARE** | **A1** Analizzare le proprietà di alcuni materiali di uso comune  **A2** Leggere e ricavare informazioni utili da guide d’uso o istruzioni di montaggio  **A3** Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni e brevi testi. | - Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono.  - Principali caratteristiche dei materiali e della loro storia (le fibre vegetali: il cotone, il lino e la canapa).  - Lettura di guide d’uso o istruzioni di montaggio ed individuazione delle informazioni utili.  - Rappresentazione dei dati dell’osservazione attraverso tabelle, disegni e brevi testi. | ***L’alunno:***  ***classifica i materiali conosciuti in base alle loro principali caratteristiche;***  ***schematizza semplici ed essenziali progetti per realizzare manufatti di uso comune indicando i materiali più idonei alla loro realizzazione;*** | ***COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA***  ***COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA***  ***COMPETENZA DIGITALE***  ***IMPARARE AD IMPARARE***  ***COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE***  ***CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE*** |
| **B PREVEDERE E IMMAGINARE** | **B1** Risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici, pianificando una strategia.  **B2** Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari | - Progressivo consolidamento del pensiero computazionale inteso come processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia.  - Fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti e i materiali necessari. | ***risolve problemi di varia natura pianificando strategie;***  ***pianifica la fabbricazione di un semplice oggetto, anche utilizzando materiali per costruzioni (LEGO, MECCANO …) e collabora con i compagni;*** |
| **C INTERVENIRE E TRASFORMARE** | **C1** Gestire autonomamente procedure basilari nell’utilizzo corretto del computer.  **C2** Utilizzare software didattici relativi a diverse aree disciplinari.  **C3** Utilizzare semplici programmi di disegno e/o di videoscrittura scoprendone le funzionalità, sia autonomamente, sia collaborando con i compagni.  **C4** Potenziare la possibilità di comunicare, sperimentando nuovi codici e orientandosi nel loro utilizzo. | - Semplici software didattici.  - Semplici programmi di disegno e di videoscrittura.  - Altri codici di comunicazione: immagini, emoji, frecce direzionali, call out… | ***usa software didattici a complemento delle discipline e conosce le funzionalità principali di un programma di videoscrittura e/o disegno;***  ***collabora con i compagni per raggiungere uno scopo.*** |