**PROGETTAZIONE DISCIPLINARE ANNUALE "TECNOLOGIA"**

CLASSE TERZA – SCUOLA PRIMARIA

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NUCLEI** | **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** | **CONOSCENZE/ABILITA’** | ***Traguardi in itinere*** | **COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO** |
| **AVEDERE 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*** |
| **BPREVEDERE 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;*** |
| **CINTERVENIRE 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.*** |