

## PROGRAMMAZIONE CLASSI I – II - III

### TECNOLOGIA

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA.**

**COMPETENZA DIGITALE.**

#### COMPETENZE TRASVERSALI

- Comprendere e comunicare.
- Saper organizzare l'informazione.
- Saper contestualizzare nel tempo e nello spazio.
- Acquisire metodo di studio e appropriarsi di metodologie di ricerca e documentazione.
- Impostare e risolvere problemi.
- Comprendere ed utilizzare formulari, tabelle e altri strumenti.
- Sviluppare senso logico- critico/capacità di valutazione e creatività.

#### Traguardo/i di competenza disciplinare.

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 di intuirne la funzione principale.
- ✓ Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri, con la supervisione dell'insegnante.

## QUADRIMESTRE I/II

### NUCLEI FONDANTI - VEDERE E OSSERVARE

COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
<p>L' alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Eseguire semplici misurazioni e rilievi sull'ambiente scolastico e/o sulla propria abitazione.</li> <li>➤ Leggere informazioni utili da guide d'uso o istruzioni.</li> <li>➤ Impiegare alcune regole del disegno per rappresentare semplici oggetti.</li> <li>➤ Effettuare esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.</li> <li>➤ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, diagrammi, disegni, anche con l'utilizzo di programmi multimediali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Eseguire semplici misurazioni utilizzando strumenti di misurazione convenzionali e non.</li> <li>✓ Leggere informazioni e seguire istruzioni di semplici compiti.</li> <li>✓ Rappresentare i dati.</li> <li>✓ Utilizzare programmi multimediali per la rappresentazione di dati.</li> <li>✓ Osservare e riconoscere oggetti di materiali differenti.</li> <li>✓ Riconoscere proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Misurazioni con strumenti di misurazione convenzionali e non.</li> <li>❖ Rappresentare i dati graficamente, anche con l'utilizzo di programmi multimediali (ad es. Paint o Microsoft Excel).</li> <li>❖ Utilizzo di programmi multimediali per la videoscrittura e per la rappresentazione con tabelle, mappe ecc.</li> <li>❖ Attività di pixel art.</li> <li>❖ Attività di coding unplugged e con l'utilizzo di programmi informatici.</li> </ul>

### NUCLEI FONDANTI - PREVEDERE E IMMAGINARE

COMPETENZE	ABILITÀ	CONTENUTI E ATTIVITÀ
<p>L' alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico e familiare.</li> <li>➤ Intuire le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe.</li> <li>➤ Immaginare possibili miglioramenti di oggetti.</li> <li>➤ Intuire la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</li> <li>➤ Utilizzare le informazioni per una ricerca anche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprendere di oggetti e utensili le funzioni e trasformazioni nel tempo.</li> <li>✓ Comprendere l'utilizzo sicuro di utensili e di segnali di sicurezza più importanti.</li> <li>✓ Comprendere le caratteristiche tecnologiche degli strumenti d'uso più semplici.</li> <li>✓ Utilizzare internet per reperire informazioni utili.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Realizzazione di manufatti utilizzando materiali di uso comune e di riciclo.</li> <li>❖ Utilizzo del computer e dei più comuni browser per la navigazione in internet.</li> </ul>

con l'utilizzo di strumenti multimediali.		
<b>NUCLEI FONDANTI - INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>		
<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITÀ</b>	<b>CONTENUTI E ATTIVITÀ</b>
<p>L' alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Saper utilizzare in modo corretto le risorse, evitando anche sprechi, inquinamento e deturpamento dell'ambiente.</li> <li>➤ Riutilizzare e riciclare i materiali.</li> <li>➤ Utilizzare procedure corrette per la classificazione di oggetti, per la preparazione e presentazione di un alimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprendere l'importanza del risparmio energetico.</li> <li>✓ Comprendere e apprezzare la cultura del riciclaggio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La raccolta differenziata.</li> <li>❖ Il riciclo e il riutilizzo di materiali per la fabbricazione di nuovi oggetti o manufatti.</li> </ul>

### COMPETENZE DI BASE AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

- 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.