

Istituto comprensivo di Basiliano e Sedegliano

Scuola primaria di BASILIANO

Disciplina **TECNOLOGIA**

Classe TERZA

Ins. VANNA PERETTI

A.S.2021/2022

Programmazione didattica

TRAGUARDI DI COMPETENZA

L'alunno/a:

- riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale;
- conosce alcuni processi di trasformazione di risorse e del relativo impatto ambientale;
- conosce ed utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento;
- sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche leggendo etichette, volantini o altra documentazione;
- si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

VEDERE E OSSERVARE

- Leggere e ricavare informazioni utili da manuali o istruzioni.
- Analizzare le fasi di costruzione di oggetti.
- Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali comuni.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni e testi.

PREVEDERE E IMMAGINARE

- Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali e del gruppo classe.
- Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti.
- Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
- Elaborare ed eseguire percorsi partendo da istruzioni verbali e/o scritte.
- Saper dare istruzioni a qualcuno affinché possa compiere il percorso desiderato.
- Sviluppare il pensiero logico e il Coding

INTERVENIRE E TRASFORMARE

- Smontare e rimontare semplici oggetti.
- Ascoltare, comprendere ed eseguire semplici consegne e procedure.
- Realizzare un oggetto secondo le indicazioni fornite individualmente o cooperando con i compagni.
- Usare oggetti, strumenti e materiali correttamente.
- Conoscere le componenti fondamentali del computer.
- Conoscere ed utilizzare alcuni software didattici.

- Utilizzare strumenti informatici in situazioni significative di collaborazione e di relazione con i compagni.

Contenuti ed esperienze di apprendimento

- I diversi materiali e le loro caratteristiche.
- La carta, le fasi di fabbricazione.
- La plastica, le sue caratteristiche e l'inquinamento.
- Realizzazione di oggetti con materiali e tecniche diverse.
- Realizzazione di esperienze pratiche riguardanti i processi di trasformazione di risorse naturali in prodotti di consumo
- Esperienze di coding.
- Disegni con la pixel art.
- Disegni geometrici con l'uso corretto degli strumenti: cornicette, piastrellature, mandala.
- Le parti del computer e le loro funzioni.
- Utilizzo di software didattici per l'apprendimento.

Metodologia

Le tematiche affrontate in tecnologia si collegheranno agli argomenti trattati in scienze e ai progetti di classe: "plasticraft" sarà ad esempio l'argomento che tratteremo con gli esperti dell'A&T 2000.

L'esperienza didattica privilegerà l'osservazione libera o guidata di oggetti, e strumenti d'uso comune per capirne il materiale e il loro funzionamento.

Attraverso la discussione collettiva e la messa in comune delle idee emerse, si arriverà alla condivisione di regole e principi che è necessario rispettare nell'utilizzo degli strumenti analizzati.

Durante l'anno si prevederanno inoltre attività di coding che permetteranno agli alunni di sviluppare specifiche competenze logiche e capacità di problem solving in modo creativo attraverso la programmazione in un contesto di gioco, concretizzabile sia attraverso attività ludico-motorie sia attraverso l'uso di strumenti digitali.

VERIFICA E VALUTAZIONE

L'osservazione sistematica dei modi di partecipare alle attività permetterà di valutare l'impegno e l'interesse di ogni alunno, la capacità di organizzarsi e di portare a termine il progetto.