**PROGETTAZIONE TECNOLOGIA**

**Classe terza – Scuola Primaria**

|  |  |
| --- | --- |
| **COMPETENZE** | **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** |
| * L’alunno riconosce e identifica nell’ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. * È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. * Conosce e 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. * Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi del passato inquadrandoli nelle tappe più significative della storia dell’uomo. * Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. * Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. * Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. | VEDERE E OSSERVARE |
| * Effettuare esperienze sugli stati della materia (solido, liquido, gassoso). * Sperimentare la dilatazione termica come effetto del calore su solidi e liquidi. * Operare con materiali diversi (ad esempio legno, plastica, gomma, vetro, ferro, alluminio) per scoprire le proprietà isolanti o di conduzione del calore. * Confrontare, osservare e descrivere la funzione principale di semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano moderni e del passato. * Usare oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni (termometro, bussola, orologio, righello…). * Esplorare e interpretare il mondo fatto dall’uomo, individuare le funzioni di un artefatto e di una macchina. * Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. * Esaminare oggetti e processi in relazione all’impatto con l’ambiente. * Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica. * Sperimentare la navigazione guidata nel Web (ricerca di immagini, informazioni…). |
| PREVEDERE E IMMAGINARE |
| * Prevedere le conseguenze di comportamenti personali o di classe relativamente alla gestione dei propri materiali e dei materiali comuni. * Prevedere i possibili rischi legati all’utilizzo di oggetti, utensili e strumenti (forbici, matita appuntita…). * Intuire la funzionalità di icone, simboli e periferiche delle TIC.   Riflettere sui comportamenti che permettono di risparmiare calore.   * Progettare semplici elaborati multimediali finalizzati a presentazioni e/o scopi specifici (Didapages, presentazioni, elaboratore testi, grafici…). |
| INTERVENIRE E TRASFORMARE |
| * Realizzare oggetti seguendo una metodologia progettuale, cooperando con i compagni. * Utilizzare utensili e strumenti di uso quotidiano ( penna, righello, forbici, posate, etc etc…) rispettando i criteri di sicurezza per se’ e per gli altri. * Realizzare semplici manufatti seguendo le indicazioni progettuali utilizzando anche materiali di recupero (scatole, das, pasta e sale, carta …). * Disegnare figure geometriche su carta quadrettata, seguendo le indicazioni. * Rappresentare graficamente semplici oggetti e ambienti conosciuti. * Sperimentare alcune forme di riduzione dello spreco delle risorse esauribili (acqua, combustibili, etc…) * Iniziare a utilizzare le TIC per sviluppare il proprio lavoro. * Prendere confidenza con le principali potenzialità comunicative di alcuni strumenti digitali o della Rete, per acquisire, trasferire, utilizzare suoni, immagini, testi sfruttando l’interoperabilità tra i software (copia,e salvataggio di parti di testo ed immagini… ). * Realizzare semplici elaborati multimediali finalizzati a presentazioni e/o scopi specifici (Didapages, presentazioni, elaboratore testi, grafici…). * Adottare comportamenti adeguati relativi ai rischi della navigazione facendo riferimento all’adulto. |

\*Si precisa che la progettazione di tecnologia è trasversale a tutte le discipline.