



ISTITUTO COMPrensIVO "AMERIGO VESPUCCI" - VIBO MARINA

SCUOLA PRIMARIA

PROGETTAZIONE DIDATTICA DISCIPLINARE

PER COMPETENZE

di

TECNOLOGIA

CLASSE TERZA

ANNO SCOLASTICO 2023/2024

COMPETENZE-CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO. *La competenza in campo tecnologico implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.*

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE: *Consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro. In un contesto favorevole e inclusivo.*

COMPETENZA IMPRENDITORIALE: *Si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.*

NUCLEI FONDANTI	INDICATORI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE	Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale identificando alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo energetico Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi da etichette o altra documentazione
PREVEDERE E IMMAGINARE	Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano descrivendoli e spiegandone il funzionamento Realizzare oggetti seguendo una precisa metodologia progettuale e utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali

COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE

- Analizza dati e fatti della realtà e verifica l'attendibilità delle analisi quantitative e statistiche proposti da altri.
- Affronta problemi e situazioni sulla base di elementi certi e di aver consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse che non si prestano a spiegazioni univoche.
- Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE *(dalle Indicazioni nazionali per il curricolo)*

- Individua aspetti quantitativi e qualitativi nei fenomeni, produce rappresentazioni grafiche.
- Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, registra dati e scopre alcune relazioni.
- Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico, comincia a rispettare e ad apprezzare il valore dell'ambiente sociale e naturale.

UDA N° 1

Ricicli...amo l'ambiente

TEMPI: SETTEMBRE – OTTOBRE – NOVEMBRE

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire semplici misurazioni , arbitrarie e convenzionali sull'ambiente scolastico o sul proprio corredo scolastico. Ricavare informazioni da oggetti, strumenti e macchine di uso comune in base alla loro funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> Le misure convenzionali e non. Esperienze di misurazioni di oggetti del corredo scolastico. Come nascono i giochi: la storia di un lungo processo di ricerca. 	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare la capacità di eseguire semplici misurazioni utilizzando strumenti di base. Sviluppare la capacità di identificare caratteristiche degli oggetti attraverso l'osservazione diretta. Ricavare informazioni utili per l'uso di un gioco o di un giocattolo.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> Progettazione e realizzazione di semplici artefatti con materiali facilmente reperibili a partire da esigenze e bisogni concreti. 	<ul style="list-style-type: none"> Elencare gli strumenti necessari e identificare i materiali richiesti per realizzare un semplice oggetto.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. 	<ul style="list-style-type: none"> Interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. Realizzazione di un oggetto in cartoncino descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> Riutilizzare e riciclare i materiali. Decorare e costruire semplici oggetti. Smontare semplici oggetti e meccanismi, apparecchiature obsolete o altri dispositivi comuni.

PIANO RiGenerazione Scuola

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
	<ul style="list-style-type: none"> Educare gli alunni e le alunne a comportamenti adeguati e coerenti con la sostenibilità ecologica, sociale e culturale. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentazione dei concetti di riciclo e risparmio energetico. Riflessioni su come piccole azioni possono contribuire alla sostenibilità ambientale. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare manufatti con materiali riciclati, in un'ottica di salvaguardia ambientale.

UDA N° 2
Materiali...Vi riconosco!!
TEMPI: DICEMBRE-GENNAIO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
V EDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Proprietà e caratteristiche dei materiali più comuni (carta, vetro, ceramica, plastica, metalli, legno, fibre tessili) proprietà (pesantezza, leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità) e funzioni. ● Modalità d'uso, in sicurezza, dei materiali più comuni. ● Terminologia specifica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Interpretare le istruzioni contenute nelle guide d'uso. ● Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginare possibili miglioramenti 	<ul style="list-style-type: none"> ● Analisi critica di un oggetto e ricerca di opportuni correttivi ai difetti. Problem-solving. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppare la capacità di riconoscere i difetti di un oggetto di uso comune e suggerire piccoli miglioramenti.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare le più comuni tecnologie, (computer, tablet e smartphone) individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il computer e i suoi principali componenti: corpo centrale, monitor, tastiera, mouse, stampante, scanner. ● Il software ha le principali funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper usare le tecnologie più comuni in modo consapevole.

		<ul style="list-style-type: none"> • Terminologia specifica 	
--	--	--	--

PIANO RiGenerazione Scuola

	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
	<ul style="list-style-type: none"> • Stimolare l'adozione di stili di vita responsabili e sostenibili nel rispetto delle esigenze locali e globali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni guidate • Ricerche • Podcast 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilizzare alunne e alunni verso comportamenti di tutela del proprio ambiente.

UDA N° 3
“IO E ...LE NUOVE TECNOLOGIE”

TEMPI: FEBBRAIO – MARZO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Oggetti e parti che lo compongono. • La funzione principale di un oggetto/strumento. • Tabelle, mappe ,diagrammi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. • Ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi, da etichette o altra documentazione. • Rappresentare i dati osservati con tabelle, mappe e diagrammi semplici.
PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Immaginare e produrre modelli di riferimento per la progettazione di artefatti elementari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di materiali idonei. • Stima e verifica dell' utilità dell' artefatto. • Discussione, analisi e confronto sulla costruzione dell' artefatto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare modelli per la progettazione di oggetti d'utilità.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le funzioni principali di una applicazione informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Funzioni principali di un'applicazione informatica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali funzioni di un'applicazione informatica

	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici lavori di videoscrittura e giochi didattici 	
--	---	--	--

PIANO RiGenerazione Scuola

	OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
	<ul style="list-style-type: none"> • Accompagnare gli alunni e le alunne lungo un percorso di scoperta e di crescita personale e collettiva affinché possano diventare protagonisti di cambiamenti concreti e contribuire alla nascita di una comunità capace di futuro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni principali di un' applicazione informatica. • Semplici lavori di videoscrittura e giochi didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper usare le tecnologie comuni in modo consapevole.

UDA N° 4
"ENERGIA E RISPARMIO"

TEMPI: APRILE - MAGGIO - GIUGNO

NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	OBIETTIVI MINIMI
-----------------	----------------------------	-----------	------------------

<p>VEDERE E OSSERVARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Portare l'alunno/a riflettere sui problemi ambientali e sulla necessità di mettere in campo azioni positive per tutelare il Pianeta. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fonti di energia rinnovabile: Energia solare, eolica, bio-masse, ecc. ● Informazioni: Internet, articoli di giornale o altro materiale sul tema della sostenibilità energetica. 	<p>Ricerca semplici informazioni sul tema della sostenibilità energetica.</p>
<p>PREVEDERE E IMMAGINARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Prevedere le conseguenze di decisioni o scelte di tipo tecnologico afferenti al problema energetico riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Previsioni sulle conseguenze di comportamenti o decisioni in ambito scolastico o personale (es. raccolta differenziata del materiale e suo riutilizzo o riciclo, risparmio energetico). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le diverse forme di energia e i loro processi di trasformazione.
<p>INTERVENIRE E TRASFORMARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere alcuni esempi della relazione uomo tecnologia e della sua evoluzione nel tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Nuove tecniche di riciclo, robot al servizio del mare, geo-scienze, rinnovabili. ● Utilizzare il computer per scrivere, imparando a gestire l'apertura, il salvataggio e la chiusura dei documenti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere semplici meccanismi e le parti principali di dispositivi elettronici di uso quotidiano. ● Utilizzare il computer per scrivere e ricercare informazioni.



METODOLOGIE	STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
• Citazioni individuali, guidate • Graduate • Lavoro individuale • Azione interattiva dialogata • Cooperative Learning • Attiva per problemi • Discussione libera e guidata • Corsi d'apprendimento • Lavoro a compiti realtà • Attiva laboratoriale • Attività grafico/manipolative	<ul style="list-style-type: none">▪ Piattaforma G-Suite▪ • Registro elettronico▪ • Materiali prodotti dall'insegnante▪ • Libro di testo formato cartaceo/digitale▪ • Visione di lezioni registrate▪ • Attività pratiche e di laboratorio	<ul style="list-style-type: none">▪ Interventi dal posto▪ Esercizi applicativi di vario tipo svolti in classe e a casa▪ Prove oggettive periodiche (in forma di test del tipo V/F, a scelta multipla e completamento)▪ Esercizi interattivi▪ Interazioni con compagni	<ul style="list-style-type: none">▪ Per i criteri valutativi riferirsi a quelli approvati dal Collegio dei docenti e inseriti nel Piano Triennale dell'Offerta formativa.

perimenti e osservazione a di fatti e fenomeni vità online		e insegnanti	
--	--	--------------	--

