

TECNOLOGIA CLASSE TERZA			
PERIODO		UNITA' DI COMPETENZA	
ottobre-novembre		<u>CLASSIFICHIAMO I MATERIALI</u>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti corretti nell'ambiente di apprendimento. • sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. 	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI <ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Utilizza le conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare soluzione ai problemi. 	COMPETENZE CHIAVE <ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche. • Competenze di base in scienza e tecnologia 	CONOSCENZE <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le proprietà degli oggetti e dei materiali.
ABILITA' <ul style="list-style-type: none"> • Esplora e manipola i diversi materiali. 	CONTENUTI <ul style="list-style-type: none"> • Tabelle, mappe e materiali. 	OBIETTIVI <ul style="list-style-type: none"> • Classificare e catalogare i materiali in base alle loro proprietà. • A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. (Ed. civica) 	ATTIVITA' <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione di tabelle e mappe. • Rappresentazioni grafiche.

--	--	--	--

TECNOLOGIA CLASSE TERZA			
PERIODO		UNITA' DI COMPETENZA	
Dicembre-gennaio		<u>TRASFORMIAMO I MATERIALI</u>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI	COMPETENZE CHIAVE	CONOSCENZE
L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti corretti nell'ambiente di apprendimento. • sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Utilizza le conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare soluzione ai problemi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche. • Competenze di base in scienza e tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le possibili trasformazioni dei materiali.
ABILITA'	CONTENUTI	OBIETTIVI	ATTIVITA'

<ul style="list-style-type: none"> • Trasforma e ricicla i materiali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le procedure per le trasformazioni. Ricette. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trasformare e riciclare i materiali. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. (Ed. civica) 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio per la trasformazione della carta e del pane. • Laboratorio per la produzione di manufatti con materiale di riciclo.
--	--	---	---

TECNOLOGIA CLASSE TERZA			
PERIODO		UNITA' DI COMPETENZA	
Febbraio-marzo		<u>IL MIO AMICO PC</u>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizza oggetti seguendo un progetto. • L'alunno sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. • Usa strumenti e materiali vari. • Usa strumenti informatici. 	<p>COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Utilizza le conoscenze scientifico-tecnologiche per trovare soluzione ai problemi. • Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. 	<p>COMPETENZE CHIAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche. • Competenze di base in scienza e tecnologia • Competenze digitali. 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il PC e le sue periferiche. • Conoscere le principali funzioni del sistema operativo in uso.

	<ul style="list-style-type: none"> • Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare e informazioni e per interagire con soggetti diversi. 		
<p>ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il PC. • Applica le procedure relative ai programmi. 	<p>CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il PC e le periferiche. • I programmi di videoscrittura. 	<p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il PC e le sue periferiche. • Utilizzare le principali funzioni del sistema operativo in uso. 	<p>ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione e utilizzo del PC e delle periferiche. • Utilizzo di programmi di videoscrittura.

TECNOLOGIA CLASSE TERZA			
PERIODO		UNITA' DI COMPETENZA	
Aprile -maggio		<u>IL CODING</u>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizza oggetti seguendo un progetto. • L'alunno sviluppa un atteggiamento di curiosità e di ricerca esplorativa. • Usa strumenti e materiali vari. 	<p>COMPETENZE DA CERTIFICARE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. • Utilizza le conoscenze scientifico-tecnologiche 	<p>COMPETENZE CHIAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenze sociali e civiche. • Competenze di base in scienza e tecnologia 	<p>CONOSCENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il PC e le sue periferiche. • Conoscere software didattici.

<ul style="list-style-type: none"> • Usa strumenti informatici 	<p>per trovare soluzione ai problemi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. • Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare e informazioni e per interagire con soggetti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenze digitali. 	
<p style="text-align: center;">ABILITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le strumentazioni informatiche. • Applica le procedure logico-spaziali. • Utilizza programmi Informatici. 	<p style="text-align: center;">CONTENUTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software didattici. • Algoritmi. • Kit informatici. 	<p style="text-align: center;">OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare il PC e le sue periferiche. • Utilizzare software didattici. • Sviluppare il pensiero computazionale. • Essere consapevoli dei propri comportamenti. (Ed. civica) • Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro. (Ed. civica) 	<p style="text-align: center;">ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentazione delle procedure e utilizzo di algoritmi. • Sperimentazione e utilizzo del software <i>Scratch</i>(PSND) • Sperimentazione del kit informatico <i>CodyRoby</i>(PSND) .

