| **I.C. “ANNA FRANK”**   | **SCUOLA PRIMARIA “A. FRANK” – “B. LUINI”**  **20099 SESTO SAN GIOVANNI** | Nuovo Curricolo  CLASSI 3^A e 3^B | ANNO SCOLASTICO  2023-2024 | | --- | --- | --- | |
| --- | --- | --- | --- |
|  |
| **Disciplina: TECNOLOGIA** |
| **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria** |
|  |

**Traguardi formativi**

| **Competenze specifiche** | **Contenuti disciplinari** | | **Tempi** | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. * Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall’attività di studio. |  | | 1° bimestre | 2° bimestre | | 3° bimestre | 4° bimestre | | Tutto l'anno |
| * Costruzione di modelli | |  |  | |  |  | | X |
| * Principali caratteristiche e proprietà dei materiali | | X |  | |  |  | |  |
| * Avvio all’uso del computer e all’utilizzo della LIM | |  |  | |  |  | | X |
| * Coding e Pixel Art | |  |  | |  |  | | X |
| * Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo | |  |  | | X | X | |  |
| **Obiettivi di apprendimento** | | **Metodologie** | | | **Strumenti** | | | **Verifica** | | |
| **VEDERE E OSSERVARE**   1. Identificare le proprietà e le caratteristiche di materiali, oggetti, strumenti 2. Rilevare e descrivere il funzionamento di macchine utilizzate nella vita quotidiana   **PREVEDERE E IMMAGINARE**   1. Riconoscere situazioni di rischio nell’uso di oggetti di uso quotidiano 2. Usare oggetti in modo corretto osservando le norme di sicurezza 3. Allenare al pensiero computazionale   **INTERVENIRE E TRASFORMARE**   1. Utilizzare strumenti audiovisivi seguendo le istruzioni date (PC, LIM, TV, …) 2. Avvicinare il bambino all’uso critico della tecnologia | | * Didattica esperienziale * Cooperative learning * Didattica laboratoriale | | | * Quaderno a quadretti * LIM * Materiali di riciclo * Supporti vari:   + PC   + Tablet   + Chromebook | | | * Osservazioni * Conversazioni * Colloquio individuale * Analisi delle interazioni verbali, delle argomentazioni e delle metariflessioni * Routine scolastiche * Verifica scritta * Verifica orale * Compito autentico * Compito di realtà * Prove pratiche   + Realizzazione modelli   + Coding e Pixel Art | | |

| **EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI** | |
| --- | --- |
| **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA** | |
| **EVIDENZE** | **COMPITI SIGNIFICATIVI** |
| * Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi. * Conosce e utilizza oggetti e strumenti di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione. * Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni per eseguire compiti operativi, anche collaborando e cooperando con i compagni. | **ESEMPI**   * Progettare e realizzare la costruzione di semplici manufatti necessari a esperimenti scientifici, ricerche storiche o geografiche, rappresentazioni teatrali, artistiche o musicali, utilizzando semplici tecniche di pianificazione e tecniche di rappresentazione grafica. * Analizzare il funzionamento di strumenti di uso comune domestico o scolastico; descriverne il funzionamento; smontare, rimontare, ricostruire. * Utilizzare le nuove tecnologie per scrivere, disegnare, progettare e ricercare informazioni. |