



Ministero della Pubblica Istruzione

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “N. D’APOLITO”

Scuola dell’Infanzia, Primaria

e Secondaria di 1°grado

Via Dante, 33-71010 CAGNANO VARANO (FG) - Cod.Mecc. FGIC821005

Cod. Fisc.93032510716- Tel/fax 0884-8252 – [**www.icdapolito.edu.it**](http://www.icdapolito.edu.it)

e-mail: [FGIC821005@](mailto:fgmm027005@istruzione.it)ISTRUZIONE.IT [FGIC821005@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:FGIC821005@PEC.ISTRUZIONE.IT)



ANNO SCOLASTICO 202../202..

TECNOLOGIA

|  |  |
| --- | --- |
| **DISCIPLINA** | **DOCENTE** |
| **TECNOLOGIA** | Team classe terza |

|  |  |
| --- | --- |
| **GRADO DI SCUOLA** | **CLASSE** |
| **Scuola Primaria – “I. C. D’Apolito”** | **III** |

**Comunicazione nella madre lingua.**

**Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico:**

* sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane;
* usare modelli matematici di pensiero (logico, spaziale) e di presentazione (formule, modelli, schemi, grafici, rappresentazioni);
* usare l’insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda, sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

**Competenze sociali e civiche. Consapevolezza ed espressione culturale:**

* cogliere l’importanza dell’espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un’ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

**Competenza digitale. Imparare ad imparare.**

**Senso di iniziativa e imprenditorialità.**

**COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**

|  |  |
| --- | --- |
| **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE** | **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** |
| * Riconosce alcuni oggetti e strumenti di uso quotidiano come artefatti; è in grado di descriverne la funzione, la struttura e i criteri d’uso. * Riconosce e identifica nell’ambiente circostante, oggetti di tipo artificiale. * Riconosce relazioni tra fenomeni della scienza e artefatti della tecnologia. | **Vedere e osservare**  - Esplorare il mondo fatto dall’uomo.   * Eseguire semplici misurazioni e rilievi   sull’ambiente scolastico o sulla propria abitazione.   * Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei   materiali più comuni.  - Rappresentare i dati dell’osservazione attraverso  tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.  **Prevedere e immaginare**   * Effettuare stime approssimative su pesi o misure di   oggetti dell’ambiente scolastico.   * Prevedere le conseguenze di decisioni o   comportamenti personali o relative alla propria  classe.  - Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto  elencando gli strumenti e i materiali necessari.  **Intervenire e trasformare**   * Utilizzare semplici procedure per la   selezione, la preparazione e la presentazione degli  alimenti.   * Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo   scolastico.   * Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo e   documentando la sequenza delle operazioni.  - Usare strumenti, oggetti e materiali secondo la  loro funzione. |

|  |
| --- |
| **OBIETTIVI DI VALUTAZIONE** |
| **Vedere e osservare**   * Distinguere e classificare oggetti in base alle loro caratteristiche.   **Prevedere e immaginare**   * Effettuare stime approssimative su pesi o misure di oggetti dell’ambiente scolastico.   **Intervenire e trasformare**  – Usare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione. |
| **ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO** |
| * Proprietà di oggetti e materiali. * Metodo scientifico. * Interazioni tra sostanze. * Trasformazioni. * L’aria e le sue proprietà. * Il terreno: composizione e proprietà. * Catena alimentare. Relazioni di predazione e mutualismo. Strategia di caccia e di difesa. * Utilizzo delle risorse naturali da parte dell’uomo. Modalità comunicative degli esseri viventi. |
| **METODOLOGIA** |
| * Lezione frontale e lezione con rielaborazione. * Didattica laboratoriale. * Cooperative learning. * Problem solving. * Tutoring. * Brainstorming. * Individualizzazione. * Riflessioni metacognitive. * Peer education. * Role play.   - Altro. |
| **VALUTAZIONE (modalità e verifica)** |
| Le verifiche saranno sistematiche e coerenti, collocate al termine di ogni unità di lavoro e adeguate a quanto proposto. Saranno attuate con modalità diverse, così da rilevare i livelli di competenza relativi alle abilità da attivare, sotto forma di: prove orali, scritte, pratiche.  La valutazione sarà espressa in modo chiaro e univoco, utilizzando le valutazioni previste dalla scheda, in base agli indicatori stabiliti collegialmente. Per la valutazione intesa in senso formativo si terrà conto della valutazione delle verifiche, dei progressi compiuti rispetto alla situazione di partenza, dell’impegno, del comportamento, del senso di responsabilità. |