

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "AMERIGO VESPUCCI"-VIBO VALENTIA MARINA
Prot. 0004176 del 17/10/2020
04 (Uscita)



ISTITUTO COMPRENSIVO "AMERIGO VESPUCCI" - VIBO MARINA

SCUOLA PRIMARIA

PROGETTAZIONE DIDATTICA DISCIPLINARE

PER COMPETENZE

di

TECNOLOGIA

CLASSE TERZA

ANNO SCOLASTICO 2020/2021

TECNOLOGIA

CLASSE TERZA

COMPETENZA CHIAVE-EUROPEA

LA COMPETENZA IN CAMPO TECNOLOGICO. *La competenza in campo tecnologico è considerata l'applicazione di tale conoscenza e metodologia per dare risposta ai desideri o bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in campo scientifico e tecnologico comporta la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino.*

NUCLEI FONDANTI	INDICATORI DI COMPETENZA
VEDERE E OSSERVARE	<i>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</i>
PREVEDERE E IMMAGINARE	<i>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</i>
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<i>Sapersi orientare tra i diversi mezzi di comunicazione facendone un uso adeguato nelle diverse situazioni</i>

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: “RICOMINCIAMO”			
TEMPI: SETTEMBRE – OTTOBRE - NOVEMBRE			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Saper collocare nel contesto d’uso gli elementi del mondo artificiale, riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza Eseguire prove di esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni 	<ul style="list-style-type: none"> Uso del computer e di software di grafica e/o videoscrittura. Esperienze pratiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate Lavoro individuale Lezione interattiva dialogata Cooperative Learning Didattica per problemi Discussione libera e guidata Percorsi d’apprendimento attorno a compiti realtà Didattica laboratoriale Attività grafico/manipolative Esperimenti e osservazione diretta di fatti e fenomeni Attività online
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA		VALUTAZIONE NARRATIVA
<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 	<ul style="list-style-type: none"> Prove scritte periodiche (anche in forma di test del tipo vero/falso, a scelta multipla e completamento) Risoluzione di problemi anche in contesti reali Relazioni sulle esperienze svolte ed esposizione dei concetti acquisiti Intervento dal posto Prove basate su odi realtà Attività pratiche e di laboratorio 		<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.

UDA N.2: “Tempo di emozioni” TEMPI: DICEMBRE- GENNAIO			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Costruire semplici oggetti e meccanismi • Utilizzare tecniche artistiche di vario tipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione e realizzazione di piccoli manufatti (segnalibri, lavoretti di Natale, Carnevale, Pasqua, addobbi vari) con l ‘utilizzo di vario materiale • Testi regolativi • Disegni 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate • Lavoro individuale • Lezione interattiva dialogata • Cooperative Learning • Didattica per problemi • Discussione libera e guidata • Percorsi d’apprendimento attorno a compiti realtà • Didattica laboratoriale • Attività grafico/manipolative • Esperimenti e osservazione diretta di fatti e fenomeni • Attività online
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA		VALUTAZIONE NARRATIVA
<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 	<ul style="list-style-type: none"> • Prove scritte periodiche (anche in forma di test del tipo vero/falso, a scelta multipla e completamento) • Risoluzione di problemi anche in contesti reali • Relazioni sulle esperienze svolte ed esposizione dei concetti acquisiti • Intervento dal posto • Prove basate su odi realtà • Attività pratiche e di laboratorio 		<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.

UDA N.3: "IO TU E IL MONDO"			
TEMPI: FEBBRAIO - MARZO			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale Operare con pesi o misure di oggetti dell'ambiente scolastico Utilizzare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> Osservazioni, misurazioni, fotografie dell'ambiente scolastico e/o della propria abitazione Stime, misurazioni, confronti Utilizzo di misurazioni non e/o convenzionali Disegni 	<ul style="list-style-type: none"> Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate Lavoro individuale Lezione interattiva dialogata Cooperative Learning Didattica per problemi Discussione libera e guidata Percorsi d'apprendimento attorno a compiti realtà Didattica laboratoriale Attività grafico/manipolative Esperimenti e osservazione diretta di fatti e fenomeni Attività online
PREVEDERE E IMMAGINARE			
INTERVENIRE E TRASFORMARE			
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE		VERIFICA	VALUTAZIONE NARRATIVA
<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 		<ul style="list-style-type: none"> Prove scritte periodiche (anche in forma di test del tipo vero/falso, a scelta multipla e completamento) Risoluzione di problemi anche in contesti reali Relazioni sulle esperienze svolte ed esposizione dei concetti acquisiti 	<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.

	<ul style="list-style-type: none"> • Intervento dal posto • Prove basate su odi realtà • Attività pratiche e di laboratorio 	
--	--	--

UDA N.4: “ AMBIENTIAMOCI”			
TEMPI: APRILE – MAGGIO - GIUGNO			
NUCLEI FONDANTI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	METODOLOGIE
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Saper ricercare informazioni relative agli alimenti • Realizzare modelli e manufatti d’ uso comune e indicare i materiali idonei alla loro realizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Le proprietà nutrizionali degli alimenti • Progettazione e realizzazione di piccoli manufatti con vario materiale 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni individuali, guidate e/o graduate • Lavoro individuale • Lezione interattiva dialogata • Cooperative Learning • Didattica per problemi • Discussione libera e guidata • Percorsi d’apprendimento attorno a compiti realtà • Didattica laboratoriale • Attività grafico/manipolative • Esperimenti e osservazione diretta di fatti e fenomeni • Attività online
STRUMENTI E CANALI DI COMUNICAZIONE	VERIFICA		VALUTAZIONE NARRATIVA
<ul style="list-style-type: none"> • Piattaforma G-Suite • Registro elettronico • Materiali prodotti dall’ insegnante • Libro di testo formato 	<ul style="list-style-type: none"> • Prove scritte periodiche (anche in forma di test del tipo vero/falso, a scelta multipla e completamento) • Risoluzione di problemi anche in 		<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.

<p>cartaceo/digitale</p> <ul style="list-style-type: none">• Visione di lezioni registrate	<p>contesti reali</p> <ul style="list-style-type: none">• Relazioni sulle esperienze svolte ed esposizione dei concetti acquisiti• Intervento dal posto• Prove basate su odi realtà• Attività pratiche e di laboratorio	
--	--	--