



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ISTITUTO COMPRENSIVO "PIAZZA COSTA"
Piazza Costa, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
e-mail: miic8ap009@istruzione.it
PEC: miic8ap009@pec.istruzione.it
Sito internet: www.comprendivocosta.gov.it

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA DI TECNOLOGIA CLASSE TERZA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLE CLASSE TERZA

L'alunno:

- a. riconosce gli artefatti presenti in un contesto circoscritto;
- b. mette in relazione artefatti e bisogni;
- c. analizza e rappresenta un artefatto in base alle funzioni, forme e materiali;
- d. riconosce i materiali presenti in alcuni oggetti di uso comune, individuandone le caratteristiche;
- e. usa oggetti e materiali in modo coerente con le loro funzioni;
- f. realizza oggetti seguendo una metodologia progettuale definita;
- g. utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1. Vedere, osservare e immaginare

- a. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni.
- b. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

2. Prevedere, immaginare e progettare

- a. Pianificare la costruzione di un semplice oggetto elencando strumenti e materiali.
- b. Usare internet per reperire notizie e informazioni.

3. Intervenire, trasformare e produrre

- a. Realizzare un oggetto descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

FINALITÀ

Lo studio e l'esercizio della tecnologia favoriscono e stimolano la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale.

È importante che la cultura tecnica faccia maturare negli allievi una pratica tecnologica etica e responsabile, lontana da inopportuni riduzionismi o specialismi e attenta alla condizione umana nella sua interezza e complessità.

METODOLOGIA

- Alternare/integrare lezioni frontali con attività laboratoriali.
- Favorire l'apprendimento collaborativo attraverso lavori di gruppo, coppie di aiuto reciproco, tutoring.
- Valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni attraverso il brainstorming, documentabile con trascrizione delle conversazioni, e/o attraverso la mappa delle conoscenze/idee.
- Creare situazioni che problematizzino la realtà e coinvolgano gli alunni nella ricerca di soluzioni originali.
- Favorire la riflessione nel proprio processo di apprendimento (imparare ad imparare).

STRUMENTI

- Libro di testo.
- PC/LIM.
- Materiale strutturato e di uso comune.
- Software.
- Strumenti di disegno tecnico.

VERIFICHE

- Costruzione di grafici, tabelle.
- Esposizione in forma chiara con l'uso di un linguaggio appropriato.
- Verifiche orali e scritte.
- Osservazioni in itinere e finali.