



Nessuno deve essere in sosta, in panchina, a bordo campo

perché

«Ibi semper est victoria, ubi concordia est»

(P. Stro)



Scuola Infanzia Scuola Primaria Scuola Secondaria di I Grado
fric80400c@istruzione.it, fric80400c@pec.istruzione.it C. fiscale: 80005100609
 Via San Francesco n. 9. 03016 Guarcino (Fr) Tel. 077546256 Fax. 0775469433

PROGETTAZIONE ANNUALE

Scuola Primaria

A. S. 2022/2023

CLASSE TERZA

DISCIPLINA	TECNOLOGIA
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dalle indicazioni del curricolo)</p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale. • È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale. • Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento. Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale. • Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. • Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. • Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

COMPETENZE SPECIFICHE DELLA DISCIPLINA (dalle indicazioni del curricolo)	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> • Progetta e realizza semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. • Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Individua le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA (dalle indicazioni del curricolo)	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad Imparare: acquisire ed elaborare le informazioni e trasferirle in altri contesti, organizzare il proprio apprendimento in funzione dei tempi disponibili e del proprio metodo di studio e di lavoro.” • Progettare: elaborare e progettare le proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, e verificando i risultati raggiunti.” • Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.” • Risolvere problemi: affrontare situazioni problematiche, costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

<i>Articolazione della Progettazione</i>				
	Periodo settembre-gennaio		Periodo febbraio- maggio	
Nuclei fondanti (dalle indicazioni del curricolo)	ABILITÀ (dalle indicazioni del curricolo)	CONOSCENZE (dalle indicazioni del curricolo)	ABILITÀ (dalle indicazioni del curricolo)	CONOSCENZE (dalle indicazioni del curricolo)
VEDERE E OSSERVARE	<ul style="list-style-type: none"> Eeguire semplici rilievi sull'ambiente scolastico o sulla propria abitazione (disegni, piante, semplicissime mappe; rilevazione di potenziali pericoli Utilizzare strumenti tecnologici di uso quotidiano descrivendo le funzioni utilizzate. Utilizzare il PC per disegnare e svolgere giochi didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> Proprietà dei materiali Utilizzo di righello e carta quadrettata. Strumenti tecnologici d'uso quotidiano (PC Tablet ecc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti (utilizzo di righello, carta quadrettata, semplici riduzioni scalari). Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, testi. 	<ul style="list-style-type: none"> Strumenti tecnologici d'uso quotidiano (PC Tablet ecc.) Tabelle, mappe e diagrammi.

PREVEDERE E IMMAGINARE	<ul style="list-style-type: none"> • Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relative alla propria classe, utilizzando situazioni di vita quotidiana. • Riconoscere i difetti o i danni riportati da un oggetto e ipotizzare qualche rimedio 	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. • Strumenti e loro funzione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare un semplice linguaggio di programmazione (Coding, Pixel-Art). • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto individuando gli strumenti necessari 	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivi automatici di uso comune. • Trasformazione di materiali. • La costruzione di modelli
INTERVENIRE E TRASFORMARE	<ul style="list-style-type: none"> • Smontare semplici oggetti e meccanismi, o altri dispositivi comuni. Eseguire interventi di decorazione, riparazione e manutenzione sul proprio corredo scolastico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti e loro funzione. • Il computer e la LIM. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un oggetto in cartoncino o con altri materiali, descrivendo a parole e documentando a posteriori con semplici disegni e brevi didascalie la sequenza delle operazioni effettuate. • Utilizzare il PC per svolgere giochi didattici e disegnare. 	<ul style="list-style-type: none"> • La costruzione e il montaggio di modelli • Le regole di sicurezza nell'uso di oggetti di uso comune e delle nuove tecnologie
ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	Per gli alunni con bisogni educativi speciali, per quanto riguarda le linee guida inerenti l'intervento educativo, gli obiettivi di apprendimento da perseguire e gli strumenti da adottare, si fa riferimento ai seguenti documenti: PEI o PDP.			
ATTIVITÀ	Le attività saranno esplicitate nella programmazione settimanale (sul registro elettronico Axios).			
AMBIENTI DI APPRENDIMENTO	Setting d'aula finalizzato alle diverse tipologie di attività didattiche svolte: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aula ✓ Laboratori (informatica, scienze, musica) <input type="checkbox"/> Palestra <input type="checkbox"/> Spazi aperti della scuola <input type="checkbox"/> classi aperte ✓ Altro 			

METODOLOGIA Strategie Metodologico- Didattiche	L'attività didattica procederà attraverso l'opportuno ed equilibrato uso dei seguenti metodi: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lezione frontale ✓ Lezione dialogata ✓ Discussione libera e guidata ✓ Costruzione di mappe ✓ Percorsi autonomi di approfondimento ✓ Attività legate all'interesse specifico ✓ Cooperative learning ✓ Circle time ✓ Tutoring ✓ Problem solving ✓ Peer education ✓ Brainstorming ✓ Didattica laboratoriale ✓ Utilizzo nuove tecnologie ✓ Altro
STRUMENTI	Gli strumenti a supporto di queste attività saranno scelti a seconda delle necessità tra i seguenti: <ul style="list-style-type: none"> ✓ strumenti didattici complementari o alternativi al libro di testo ✓ film, videolezioni , materiale video. ✓ Esercizi guidati e schede strutturate. ✓ Contenuti digitali ✓ Altro
VERIFICHE DEGLI APPRENDIMENTI	Le verifiche avverranno: (prove strutturate o semi strutturate, non strutturate predisposte dai docenti sulla base della programmazione comune) Prove soggettive <ul style="list-style-type: none"> ✓ Digitali ✓ Orali ✓ Pratiche ✓ Lavori individuali di diversa tipologia ✓ Esercitazioni Collettive <input type="checkbox"/> Altro

	Prove oggettive <ul style="list-style-type: none"> ✓ Strutturate ✓ Semi strutturate ✓ Questionari <input type="checkbox"/> Comuni per classi parallele nelle discipline oggetto di prove INVALSI ✓ Prove di diversa forma di comunicazione <input type="checkbox"/> Grafiche e grafico pittoriche <input type="checkbox"/> Musicali ✓ Pratiche <input type="checkbox"/> Altro
VERIFICA DELLE COMPETENZE CON OSSERVAZIONE E RILEVAZIONE DELLE COMPETENZE ACQUISITE	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Compiti in forma di situazioni-problema -compiti di realtà ✓ Relazioni <input type="checkbox"/> Giochi di ruolo o simulazioni ✓ Elaborazione di prodotti ✓ Altro
VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI	Diagnostica Formativa Sommativa Griglie di valutazione