TECNOLOGIA – CLASSE TERZA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA DI RIFERIMENTO	**COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA – COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA**
FONTI DI LEGITTIMAZIONE	**Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006** **Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012** **Indicazioni Nazionali e nuovi scenari 22/02/2018** **Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 Maggio 2018**
COMPETENZA DEL PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE D EL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE	Utilizzare le proprie conoscenze matematiche e scientifico tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà, per affrontare problemi e situazioni
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	**L'alunno/a** • 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
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO OGGETTO DI VALUTAZIONE PERIODICA E FINALE	**VEDERE E OSSERVARE** • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio **PREVEDERE E IMMAGINARE** • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti **INTERVENIRE E TRASFORMARE** • Usare sul computer un software ad uso didattico

Obiettivi di apprendimento	Contenuti	Abilità	Atteggiamenti
VEDERE E OSSERVARE • Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio	**VEDERE E OSSERVARE** • I manufatti, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che soddisfano i bisogni primari dell'uomo. • Uso e descrizione degli oggetti, cogliendone proprietà e differenze per forma, materiali, funzioni attraverso lettura di guide o istruzioni varie	**VEDERE E OSSERVARE** • Saper manipolare materiali di vario tipo per realizzare semplici oggetti. • Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le loro funzioni. • Osservare oggetti del passato, rilevare le trasformazioni di utensili e processi produttivi e inquadrarli nelle tappe evolutive della storia.	• Valutazione critica e curiosità • Interesse per le questioni etiche • Attenzione sia alla sicurezza sia alla sostenibilità ambientale • Attenzione al progresso scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale
PREVEDERE E IMMAGINARE • Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti.	**PREVEDERE E IMMAGINARE** • Evoluzione degli oggetti nel tempo, vantaggi, svantaggi ed eventuali problemi ecologici.	**PREVEDERE E IMMAGINARE** • Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto.	
INTERVENIRE E TRSFORMARE • Usare sul computer un software ad uso didattico	**INTERVENIRE E TRSFORMARE** • Il computer: componenti hardware, software.	**INTERVENIRE E TRSFORMARE** • Approfondire la conoscenza del PC.	