

PROGRAMMAZIONE DIDATTICO-EDUCATIVA

TECNOLOGIA classe terza

1° QUADRIMESTRE

COMPETENZA: 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.

ABILITA'	CONOSCENZE
Eeguire semplici misurazioni arbitrarie e convenzionali sull'ambiente scolastico e sulla propria abitazione. Effettuare prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali più comuni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, disegni, brevi frasi e testi. Ricavare informazioni utili per l'uso di un gioco o di un giocattolo.	Proprietà e caratteristiche dei materiali e degli strumenti più comuni. Modalità di manipolazione in sicurezza dei materiali e degli strumenti più comuni.

COMPETENZA: Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.

ABILITA'	CONOSCENZE
Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti, i materiali necessari e la sequenza delle operazioni. Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali.	Oggetti di uso comune, semplici artefatti. Oggetti e utensili di uso comune, loro funzioni e trasformazioni nel tempo.

PROGRAMMAZIONE DIDATTICO-EDUCATIVA

TECNOLOGIA classe terza

2° QUADRIMESTRE

COMPETENZA: Utilizzare le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.

ABILITA'	CONOSCENZE
Smontare semplici oggetti. Eeguire interventi di decorazione sul proprio corredo scolastico.	Risparmio energetico, riutilizzo e riciclaggio di materiali. Terminologia specifica.

COMPETENZA: Conoscere e utilizzare gli strumenti multimediali.

ABILITA'	CONOSCENZE
Archiviare file. Creare tabelle. Creare figure geometriche e diagrammi di flusso. Utilizzare software didattici.	Creare cartelle personali Salvare, memorizzare e copiare. Utilizzare Wordart. Creare, modificare, ribaltare immagini.