|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CLASSE 3^A/3^B | | |
| DISCIPLINA:TECNOLOGIA | | |
| COMPETENZE CHIAVI EUROPEE: Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia  Competenza digitale | | |
| NUCLEO FONDANTE | ABILITA’ | CONOSCENZE |
| VEDERE, OSSERVARE E  SPERIMENTARE  Descrivere oggetti cogliendone proprietà e caratteristiche.  Riconoscere e identificare nell’ambiente elementi e fenomeni di tipo artificiale.  Comprendere alcuni processi di trasformazione delle risorse. | Classificare oggetti in base alle loro proprietà. | Discriminare tra materie prime, materiali,materiali combustibili e artefatti. |
| PREVEDERE, IMMAGINARE E  PROGETTARE  Raggruppare oggetti secondo criteri stabiliti.  Riconoscere e raccontare storie di oggetti inseriti in contesti diversi. | Produrre modelli di riferimento per la progettazione semplici artefatti, ricorrendo ai primi rudimenti del disegno tecnico. | L’algoritmo come procedimento risolutivo. |
| INTERVENIRE, TRASFORMARE E  PRODURRE  Usare oggetti in modo corretto, osservando le norme di sicurezza.  Utilizzare alcune tecniche per disegnare e rappresentare con carta quadrettata, riga e squadra.  Usare oggetti d’uso quotidiano, descrivendone il funzionamento.  Selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità. | Conoscere alcuni esempi della relazione uomo-tecnologia nonché alcune trasformazioni ambientali (urbanizzazione, inquinamento,ecologia….) | Pregi e limiti della tecnologia. |